

**8. JAHRESTAGUNG
DER
GESELLSCHAFT FÜR FANTASTIKFORSCHUNG**

PROGRAMM

WIRKLICHKEITEN UND WELTENBAUEN

REALITIES AND WORLD BUILDING

WIEN, 20.-23.09.2017

002

Table of Contents
Inhalt

© 2017, Wien

Herausgeber:
GFF2017 – Institut für Geschichte
Universität Wien
Universitätsring 1
1010 Wien

Programmkoordination: Thomas Walach
Programmredaktion: Paul Ferstl
Design Printprogramm: Harald Weber, since-1973.com
Satz & Layout: Magdalena Zechner
Druck: Prime Rate Kft., Budapest

Inhalt

Table of Contents

004

Komitees / Committees

005

Willkommen / Welcome

009

Programmübersicht / Programme at a glance

Allgemeine Information / General Information

013

Orientierung / Maps

019

Tagesprogramm / Daily Programme

031

Abstracts

Organisation

ORGANISATIONSKOMITEE ORGANISING COMMITTEE

Ferstl, Paul
Tschiggerl, Martin
Walach, Thomas
Zahlmann, Stefan

VOLUNTEER-ADMINISTRATION VOLUNTEER ADMINISTRATION

Prasek, Constanze

STUDENTISCHE HELFERIN- NEN UND HELFER STUDENT VOLUNTEERS

Al Kafur, Miriam
Ancuta, Stefan
Bakowsky, Roxanne
Birnbacher, Britta
Breiner, Ines
Durmus, Dilek
Fiala, Ariane
Giefing, Tamara
Gnedkova, Ganna
Kainz, Klaus
Kisser, Laura
Korner, Fabian
Kührner, Katharina
Langreiter, Valentina Marguerite
Lecker, Nina
Neic, Marta
Neufeld, Jenny
Petrovic, Ivan
Riedmann, Carola
Scheiber, Manfred
Schmidinger, Iris
Sladić, Helene
Sprink, Marvin Maurice
Steinhart, Christoph
Tucheslau, Julia
Waba, Victoria
Wimmer, Katharina
Wipauer, Sarah

Willkommen Welcome

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Gäste,

herzlich willkommen in Wien zur Jahrestagung der Gesellschaft für Fantastikforschung 2017!

Es ist eine große Ehre und Freude, so viele Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus aller Welt zu diesem Kongress begrüßen zu dürfen, der unter dem Rahmenthema „Wirklichkeit und Weltenbau“ steht und sich damit einem zentralen Element der Fantastik widmet.

Ein Kongress wie dieser ist eine einzigartige Gelegenheit zum internationalen Austausch, zum Kennenlernen von Kolleginnen und Kollegen aus unterschiedlichen Disziplinen und zur offenen Diskussion über die aktuellen Fragen der Fantastik, mit denen sich die knapp einhundert Vorträge der Tagung auseinandersetzen. Es freut uns sehr, dass wir mit Farah Mendlesohn und Stefan Ekman zwei hochkarätige Keynote-Speaker gewinnen konnten.

Das Rahmenprogramm bietet ein Conference Dinner zur Begrüßung, Führungen durch das historische Hauptgebäude der Universität Wien sowie eine Lesung aus dem Bereich der Fantastischen Literatur. Angehöriger unterschiedlicher Institute der Universität Wien wirken an diesem Kongress mit. Allen Beteiligten dieser Institutionen möchten wir herzlich für ihre Unterstützung und Gastfreundschaft danken. Insbesondere sei das Institut für Geschichte erwähnt, das einen Großteil der Räumlichkeiten zur Verfügung stellt. Ein besonderer Dank gilt den Studierenden, die den Kongress unentgeltlich unterstützen und Ihnen bei Fragen oder Problemen als Ansprechpartner zur Verfügung stehen.

Im Namen des Organisationsteams wünschen wir Ihnen einen wunderbaren Aufenthalt in Wien und uns allen eine gute Konferenz!

Paul Ferstl | Martin Tschiggerl | Thomas Walach | Stefan Zahlmann

Ladies and gentlemen, dear guests,

a very warm welcome to the annual conference of the Gesellschaft für Fantastikforschung 2017 in Vienna!

It is a great honour and pleasure to welcome so many participants from around the world to this congress, which is held under the general theme "Realities and Worldbuilding" and is therefore dedicated to a key issue of the fantastic genre.

Conferences like this are a unique opportunity for international exchange, to get to know colleagues from different academic fields. We are looking forward to many discussions on the current issues within our subject and about the nearly one hundred presentations of this conference. We are delighted that we have been able to attract Farah Mendleson and Stefan Ekman as renowned experts for the keynote presentations.

The supporting programme also offers a Welcome Dinner, guided tours in the University of Vienna's historical main building as well as a reading of fantastic literature.

Members of different university departments took part in organising this conference. We would like to thank all of them for their support and hospitality. The Department of History provided most of the venues for the conference. Special thanks are due to our student volunteers. Please do not hesitate to contact them should any questions or problems arise.

In the name of the organising team, we wish you a wonderful stay in Vienna and all of us a good congress!

Paul Ferstl | Martin Tschiggerl | Thomas Walach | Stefan Zahlmann

Programmübersicht

Allgemeine Information

Programme at
a glance

009

General Information

	Mi / Wed 20.9.	Do / Thu 21.9.	Fr / Fri 22.9.	Sa / Sat 23.9.
09:00		1. Session	1. Session	1. Session
09:30				
10:00				
10:30		Coffee Break	Coffee Break	Coffee Break
11:00		2. Session	2. Session	2. Session
11:30				
12:00	Registration open from 12:00			
12:30		Lunch Break	Lunch Break	Lunch Break
13:00				
13:30				
14:00		3. Session	3. Session	Closing (HS 41)
14:30				GFF Meeting
15:00				
15:30		Coffee Break	Coffee Break	
16:00	Opening HS 41	4. Session	4. Session	
16:30				
17:00				
17:30		Coffee Break	Coffee Break	
18:00	University Tour	Keynote (HS 41)	Keynote (HS 41)	
18:30				
19:00	Reception			
19:30				
20:00				

Location:
Department of History
Second Floor
near HS 45/46

Registrierungs- & Informationszentrum Registration Center & Information Desk

The Information Desk is located in the hallway in front of HS 45 & 46 (2nd floor).

OPENING HOURS:

Wed 20th 12:00–19:30

Thu 21st 08:45–18:00

Fri 22nd 08:45–18:00

Sat 23rd 08:45–12:00

Lesung

Mi/Wed, 20th, 18:00, Hs 45

Heinz Praßl liest aus

Chroniken von Chaos und Ordnung

(J.H. Praßl, Acabus Verlag)

In German language

Führung durch das Universitätsgebäude Guided Tour: The University of Vienna

Mi/Wed 20th, following the Opening

Start: Hs 41

EMERGENCIES

EUROPEAN EMERGENCY Number 112

UNIVERSITY SECURITY: +43-1-4277-12700

FIRE DEPARTMENT 122

POLICE 133

AMBULANCE: 144

**AN ATM IS AVAILABLE
IN THE FOYER LEADING TO
THE AUDIMAX (BASEMENT)**

Veranstaltungen

Sonderveranstaltungen während der Konferenz

Events

Special events during the conference

KEYNOTE LECTURES

Stefan Ekman
(University of Gothenburg,
Sweden):

Vitruvius, Critics, and the Architecture of Worlds

Donnerstag, 21. September

Thursday, September 21st

18:00

HS 41

Farah Mendlesohn
(Staffordshire University,
UK):

How to Build a Jewish Fantasy World, Challenging the Christianity of Fantasy

Freitag, 22. September

Friday, September 22nd

18:00

HS 41

O11

General Information
Allgemeine Information

Orientierung

maps

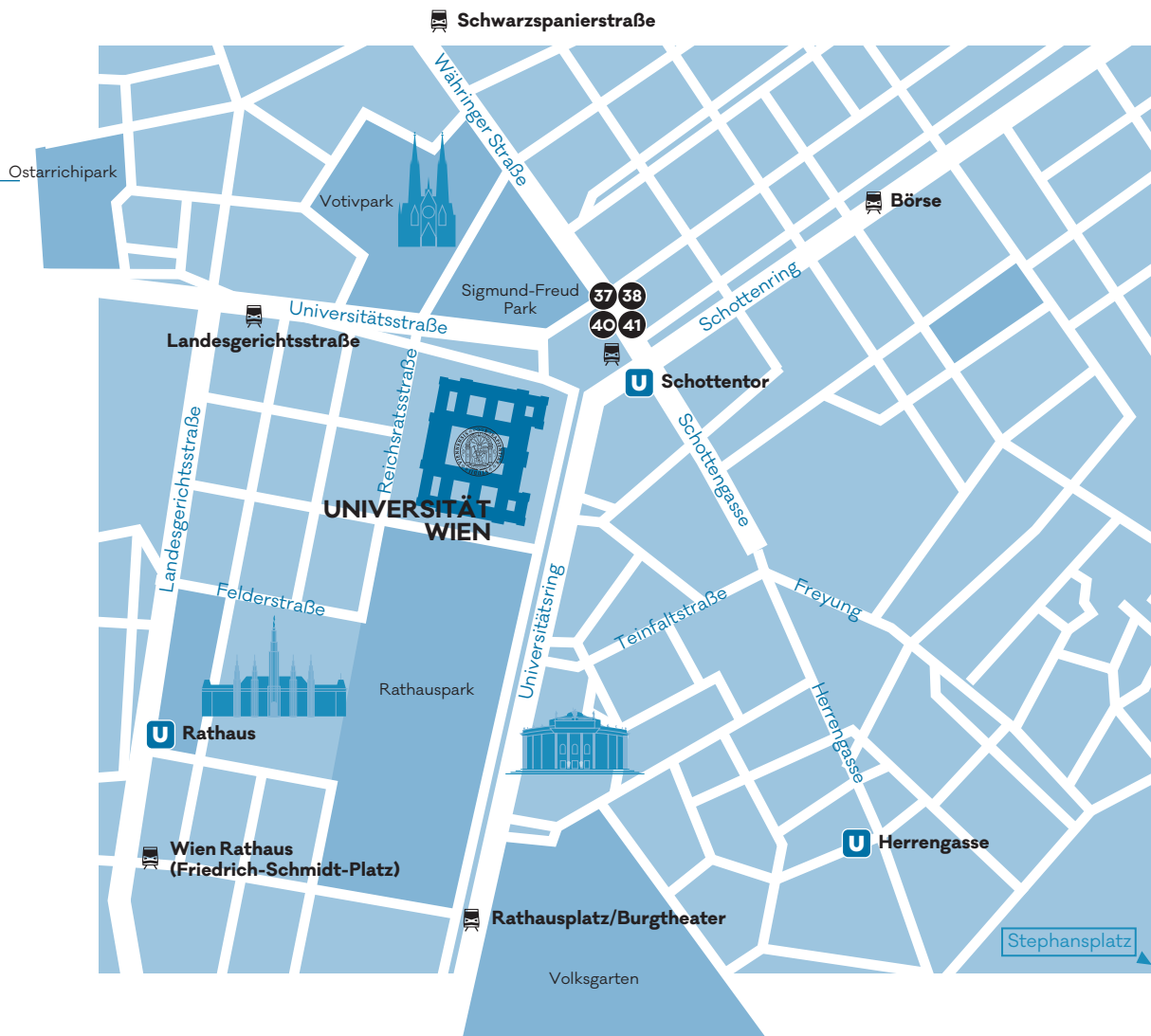
013

Umgebungsplan Surrounding area



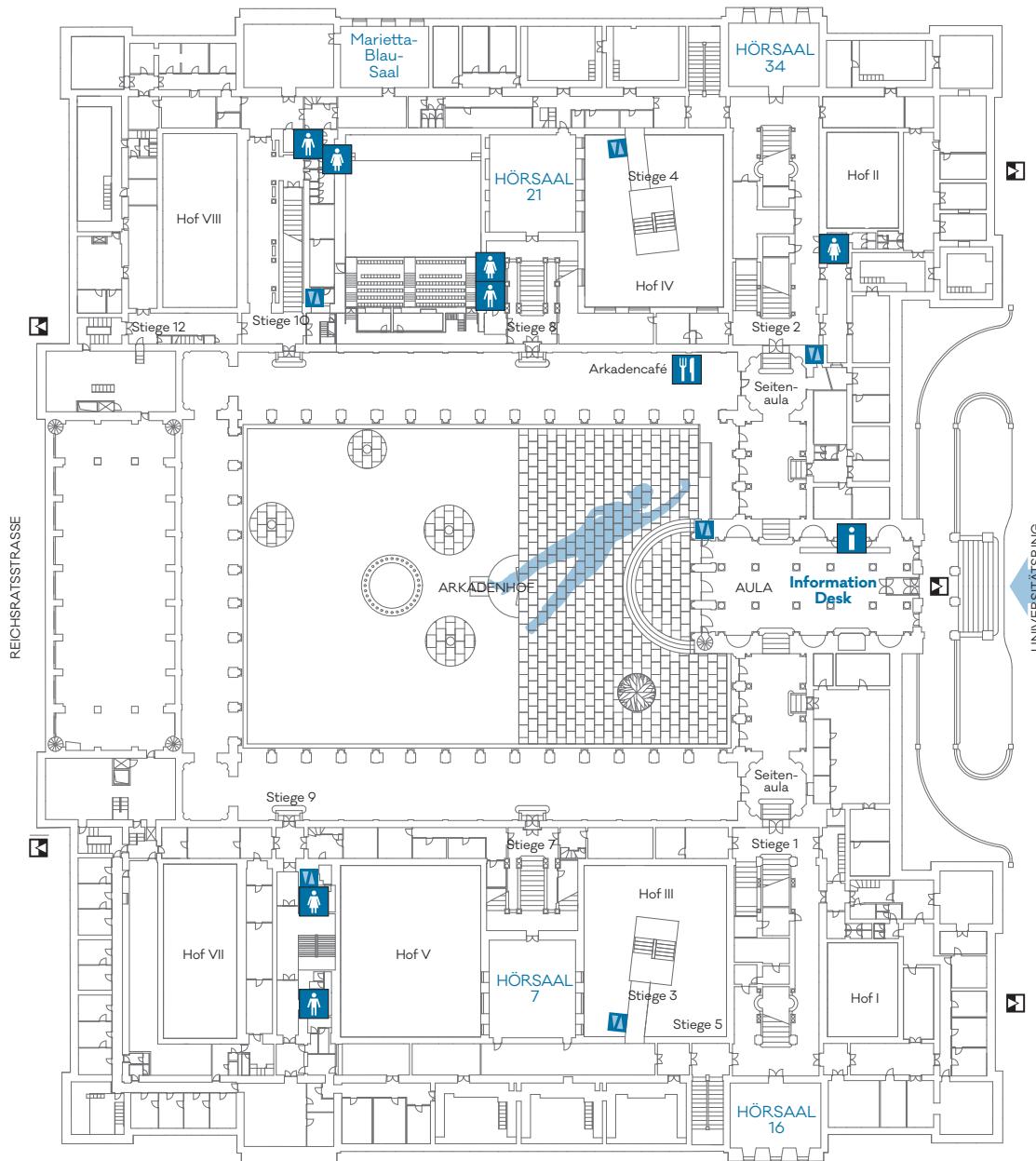
WIEN / VIENNA








O14
Maps
Orientierung



Hauptgebäude: Hochparterre main building: raised ground floor

Stockwerk und Vortragsräume
Floor & lecture rooms



-  Ausgang / Exit
-  Aufzug / Elevator
-  WC Damen / Ladies
-  WC Herren / Men
-  Behinderten-WC / Disabled
-  Portier / Information Desk
-  Gastronomie / Food & Beverages

Hauptgebäude: 1. Stock main building: 1st floor

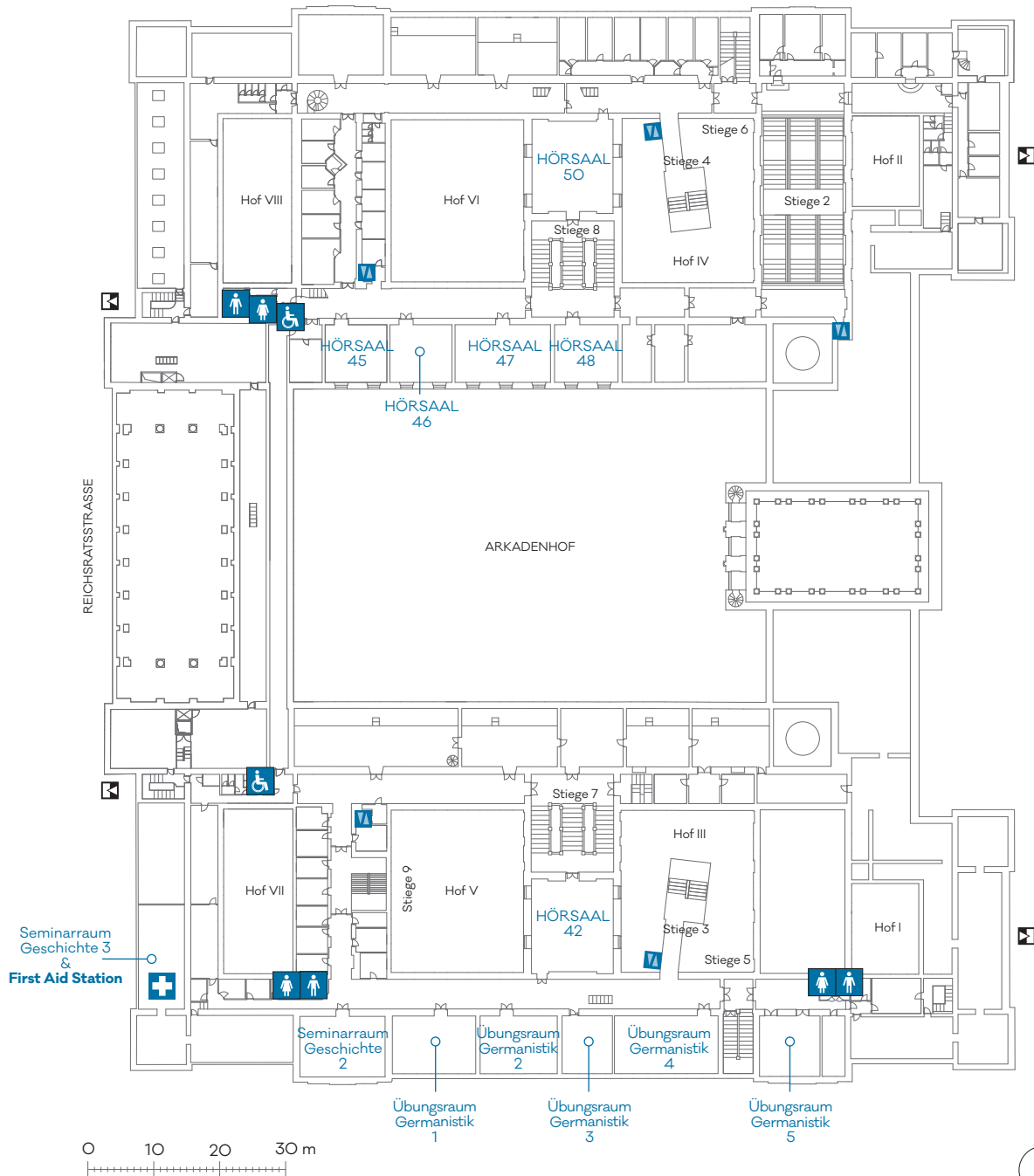
Stockwerk und Vortragsräume
Floor & lecture rooms



Hauptgebäude: 2. Stock

main building: 2nd floor

Stockwerk und Vortagsräume
Floor & lecture rooms



O17
sdms
Orientierung

- Ausgang
Exit
- Aufzug
Elevator
- WC Damen
Ladies
- WC Herren
Men
- Behinderten-WC
Disabled

Tagesprogramm

Daily Programme

Do
Thu

21.

Sept

09:00–10:30

HS 45

Christian Knöppler (Johannes Gutenberg-Universität Mainz): Recurring Horrors: Monster Discourse and Horror Remakes

Gargi Bendre (D.G. Ruparel College, Mumbai): Dead Men Walking: Re-enchantment and Creation of Possible Worlds through Vampires and Zombies

Tyrone Thomas White (Universität Leipzig): Zombie Preppers

HS 31

Robin Junicke (Ruhr-Universität Bochum): Ambivalenzmaschinen. Die durchlässigen Welten des Rollenspiels.

Celina Müller-Probst (Goethe-Universität Frankfurt): Zwischen Kanon und Fluidität – Kollektiver Weltenbau im Pen&Paper-Rollenspiel

Monika Weiß (Philipps-Universität Marburg): LARP als Fernseheseignis. Die utopische Welt historischen Alltags.

HS 32

Hanns Christian Schmidt (Kölner Graduiertenschule a.r.t.e.s.): Remixing the Building Blocks of Transmedial Worlds: The Case of the Lego Franchise

Dimitra Nikolaidou (Aristotle University of Thessaloniki): Creating Diverse Chronotopes in Tabletop Role-Playing Games

Mathias Fuchs (Institute of Culture and Aesthetics of Digital Media, Lüneburg): Non-intentional Worldmaking?

21.09.

020

Tagesprogramm
www.gff.de

Vorträge Presentations

11:00–12:30

HS 45

Johannes Heidler: The Future of the 80s:
Universe-Building in BattleTech

Ricarda Hirte (Universidad Nacional de Tucumán): Die Begriffsbestimmung der phantastischen Literatur und ihre Anwendbarkeit in der phantastischen Welt in Meyrinks Golem

Laura Flöter (Universität Duisburg-Essen): Der Teufelsbündner – ein christlich geprägtes literarisches Motiv als Element des Weltenbaus im phantastischen Erzählen

HS 31

Francisco J. López Arias (Universidade da Coruña): How to Construct an Alternate History: The Y-pattern in Kingsley Amis' The Alteration

Kirsten Brukamp (Evangelische Hochschule Ludwigsburg): In the High Castle: Identity and Function

Katharina Kalthoff (Westfälische Wilhelms-Universität Münster): Intramediality in Philip K. Dick's The Man in the High Castle (1962)

HS 32

Peter Seyferth: Die Welt als Puzzle und Vorstellung

Matthias Grotkopp (Freie Universität Berlin): „There's a world build on top of ours“ – Midnight Special und das Fantastische des Films

Annabelle Hornung (Goethe-Universität Frankfurt a. M.): Von Dracheneiern, Zauberstäben und Raumschiffen - Fantastische Welten ausgestellt

021

warbord flipp
Tagesprogramm

Do
Thu

21.

Sept

14:00-15:30

HS 45

Tereza Dědinová (Masaryk University):
Building our World – Analysis of Fantastic
Literature as a Vehicle for Changing the
Mind and the World

Michael Fuchs (Universität Graz):
“Anomalous Weather Detected”: Mass
Effect as Climate Fiction?

Aroussiak Gabrielian (University of
Southern California): Posthuman Habitats:
City as Landscape in the Age of the
Anthropocene

HS 31

Christopher Lukman (Westfälische
Wilhelms-Universität Münster): Final
Fantasy XV: Zwischen interkultureller
Kosmologie und sexueller Zweideutigkeit

Magdalena Hangel (Universität Wien): Zur
literarischen Konstruktion sexualisierter
Gewalt in der Repräsentation alternativer
fiktionaler Gesellschaften

Armin Autz und Sophie Huber (Universität
Wien): Imaginationen von Queer-Sein in
fantastischer Literatur und Film

HS 32

Justyna Galant (Maria Curie-Skłodowska
University, Lublin): Awakening in Hell.
Transitions between Reality and Nightmare
Worlds in some Nineteenth-Century
Dystopias.

Marta Komsta (Maria Curie-Skłodowska
University, Lublin): The Other Life: the
Hereafter as the Fantastic in 19th-Century
British utopias

Iris-Aya Laemmerhirt (TU Dortmund):
“Leave the district. Run off. Live in the
woods”: Constructing Dystopic Spaces in
The Hunger Games (2012)

21.09.

O22

Tagesprogramm
daily program

Vorträge Presentations

16:00-17:30

HS 45

Jan Křeček (Masaryk University, Brno, Czech Republic): Travelling Between Worlds (with Focus on Czech Fantastic Literature)

Katarzyna Fetlińska (University of Warsaw): Parallel Realities in Iain Banks's Transition

Diego Alegria (Ruhr-Universität Bochum): Trade among worlds: The magical market from Rosetti to Gaiman

HS 31

Panel: Unendliche Geschichte. Zur Ästhetik, Geschichte und Poetik des Fantastischen im deutschen Kino nach 1980 (Moderation: **Christine Lötscher**)

Tobias Haupts (Berlin): „Ein gigantisches Melodram aus Kitsch, Kommerz, Plüsch und Plastik.“ Michael Ende, Bernd Eichinger und die historische Poetik der Fantasy

Michael Wedel (Potsdam/Berlin): Das Wunder von Wuppertal. Vittorio de Sica, Tom Tykwer und die Affektpoetik des Märchenhaften

Lars Schmeink (Hamburg): Die Farbe aus dem All: Das Böse, das Fremde und die Vergangenheit in Huan Vus Die Farbe (2011)

HS 32

Krzysztof M. Maj (Jagiellonian University, Kraków): Fantastic World-building – From Worldness to Allotopia

Franziska Burstyn (Universität Siegen): “You’ll drift apart, it’s true, but you’ll be out in the open, part of everything alive again.” Re-enchantment and Resonance in Philip Pullman’s His Dark Materials

Iolanda Ramos (Nova University of Lisbon, Portugal): Alternate World Building: Retrofuturism in Steam/Dieselpunk Narratives

O23

worl
d
p
rogramm

Fr
Fr 22. Sept09:00–10:30
HS 45

Slobodan Dan Paich (Artship Foundation, San Francisco; Victor Babes University, Timisoara, Romania): Imagination as Generative Matrix of Reality Experience – Voluntary and Involuntary Processes of Cognition and Cultural Expressions

Steffen Hantke (Sogang University): “When I was a kid, the future was different”: World-Building and Corporate Utopianism in Brad Bird’s Tomorrowland

Iva Polak (University of Zagreb): Sci-fi meets Aboriginal Dreaming: Paradoxical smartness of Cleverman

Seminarraum Geschichte 1

Iris Gassenbauer (STUBE, Wien): Räume der Einsamkeit. Dystopischer Weltarchitektur und Raumstrukturen der Isolation in fantastischer Literatur.

Matthias Hurst (Bard College Berlin): Grenzsicherung der Utopie: Imagination und Konstruktion der futuristischen Welt in der Science Fiction-Serie Raumpatrouille – Die phantastischen Abenteuer des Raumschiffs Orion (1966)

Valentin Köberlein (Universität Konstanz): Puppenhaus und Weltenbau

Seminarraum Geschichte 2

Lisbeth Klastrup (IT University of Copenhagen) und **Susana Tosca** (Roskilde University): Fantastic Worlds in Everyday Life

Audrey Taylor (Anglia Ruskin University): Time in Fantastic World-Building

Bartosz Stopel (University of Silesia in Katowice): Aspects of Transmedia Worldbuilding in Twin Peaks

22.09.

024

Tagesprogramm
daily program

Vorträge Presentations

11:00-12:30
HS 45

Sangjun Jeong (Seoul National University) und **Judit Nagy** (Károli Gáspár University of the Reformed Church in Hungary): North America as an Instrument of Fantasy in *Guardian: the Lonely Great God* (2016)

Natalia Tolstopyat (Westfälische Wilhelms-Universität in Münster): Subversion of myth in *American Gods* by Neil Gaiman as a tool/method of depicting contemporary multicultural society in the USA

Corinna Lenhardt (Westfälische Wilhelms-Universität Münster): The Final Frontier: World (Re-) Building in the Indigenous Sci-fi Comic Book Story "Ue-Pucase: Water Master"

Seminarraum Geschichte 1

Anja Stürzer: Hamlet und Harry: Schein oder Nicht-Schein? Wirklichkeit, Schicksalsthematik und Selbstbezüglichkeit bei Shakespeare und Rowling

Heinz Praßl: DEADLINE SIEBTER TAG. Die beste aller möglichen Welten in einer Woche? 25 Jahre Weltenbau in der Praxis

Seminarraum Geschichte 2

Julia Grillmayr (Universität Wien): Watch out the World's behind you – the role and function of science fiction literature in contemporary futurology and Scenario Thinking

Zuleyha Cetiner-Oktem (Ege University): Mapping Dreams, Mapping Reality: Questing for the Real in İhsan Oktay Anar's *The Atlas of Misty Continents*

Raphael Zähringer (Eberhard Karls Universität Tübingen): Cartographic Place-Making: Strategies of Fictionalisation and Realisation

O25

worldbuilding
Tagesprogramm

Fr
Fr 22. Sept14:00–15:30
HS 45

Rudolf Inderst (nahaufnahmen.ch):
Inszenierte Wissenschaft und dramatisierte
Forschung: Spiele bauen Welten

Marc-André Karpieski: Das phantastische
Mittelalter - Wie historische Konstruktionen
des 18. und 19. Jahrhunderts bis heute
unsere fantastischen Welten bestimmen

Sona Arasteh-Roodsary (Westfälische
Wilhelms-Universität Münster):
Fantastische Wissenschaft.
Genrestrategische Inversionen und ihr
satirisches Potenzial in Dietmar Daths Die
Abschaffung der Arten

Seminarraum Geschichte 1

Antonia Grafweg (Westfälische Wilhelms-
Universität Münster): "Savages, raiders,
rapers, more beast than man" – Othering the
Wildlings in George R.R. Martin's "A Song of
Ice and Fire"

Matteo Barbagallo (University of Glasgow):
Out of this world: Cognitive estrangement in
A Song of Ice and Fire

Fateme Vafajoo-Dianati (University of
Guilan): Biopolitical and Romantic: A Study
of Mary Shelly's Frankenstein

Seminarraum Geschichte 2

Panel: Liminalität und Transgression im Werk
von Stephen King

Laura Zinn (Justus-Liebig-Universität
Gießen): I. Funktionalisierung der Grenze
von Natur und Kultur

Michael Steinmetz (Justus-Liebig-
Universität Gießen): II. „Betwixt and
between“: Räume der inneren Überwindung
in Stephen Kings It

Markus Reitzenstein (Justus-Liebig-
Universität Gießen): III. „The barrier must not
be crossed“: Geographien des Liminalen und
der literarische Raum in Stephen Kings Pet
Sematary und Revival

22.09.

026

Tagesprogramm
daily
programm

Vorträge Presentations

16:00-17:30
HS 45

Christine Lötscher (Freie Universität Berlin):
Der Alice-Modus. „Weirde“ Welten in der
Fantastik

Katharina Rein (Bauhaus-Universität
Weimar): Fantastische Welten in der
Zauber Kunst

Dana Steglich (Humbolt-Universität zu
Berlin): Das Spiel als Prinzip der Schöpfung:
Kritische Mythenvergegenwärtigung in der
fantastischen Literatur am Beispiel von Lord
Dunsanys „The Gods of Pegāna“

Seminarraum Geschichte 1

Maria-Ana Tupan (Alba Iulia University):
Reality Shifters in Narratives of the
Fantastic

Agnieszka Smoręda (University of Lodz):
The unique character of world-building and
parallel universe of Fringe

Denise Burkhard (University of Bonn):
Pleasurable or Frightening? The (De-)
Construction of the Other World in Neil
Gaiman's Coraline

Seminarraum Geschichte 2

Stephanie Weber (Universität Wien): Das
Unheimliche des Erlebens/das Unheimliche
der Fiktion. Das Fiktive, Fingierte und
Imaginäre als realitätstransformierende
Elemente in Kurzgeschichten von Steven
Millhauser.

Meret Fehlmann (Institut
für Sozialanthropologie und
empirische Kulturwissenschaft (ISEK),
Zürich): Schwanenjungfrauen und fallende
Pferde – Elemente des Weltenerzählens im
prähistorischen Comic

Sophie Mehrbrey: Eine andere Welt? -
Cyrano de Bergerac zwischen Philosophie
und Fantastik

Sa
Sat

23.

Sept

09:00–10:30
HS 45

Patrycja Podgajna (Marie Curie-Skłodowska University): Fantastic Tropes and Postmodern sensibility in Jonathan Lethem's Short Story Collection "The Wall of the Sky, The Wall of the Eye" (1996)

Ksenia Olkusz (Facta Ficta Research Centre): Transfictional World-building in Once Upon a Time

Mykola Makhortykh (University of Amsterdam) & Maryna Sydorova: Crimson Sand: Memories and Fantasies of the Soviet-Afghan War

**Seminarraum
Geschichte 1**

Anika Ullmann (Leuphana Universität in Lüneburg): Gemachte Geschichte, gemachte Nationen. Erinnerungskultur und der Kampf um die Weltenordnung in Anthony Ryans Raven's Shadow Trilogie

Peter Marius Huemer (Universität Wien): Dark Souls - Annäherung an ein Meisterwerk des fantastischen Weltenbaus

Georg Dickmann (Universität der Künste Berlin): Cyberjunk-Science-Fiction. Pharmaka, Drogen und prekäre Substanzen gegenwärtiger Zukunftsfiktionen

**Seminarraum
Geschichte 2**

Sarah Lahm (Karl-Franzens-Universität Graz): No Exit? The Architecture of the Heaven and Hell in The Good Place

Christian Lenz (TU Dortmund): The Shirtless Reel – Cultural Layers of Fantastic Nakedness

Thomas Peter Scholz (Washington University in St. Louis): The World Is Not Enough: Theorizing World-Building as a Dynamic Gamic Experiencing in World of Warcraft

23.09.

O28

Tagesprogramm
daily program

Vorträge Presentations

11:00-12:30
HS 45

Evelyne Jaquelin (Université d'Artois):
Alternativgeschichte als Medium der
historischen Reflexion in einigen Romanen
Leo Perutz'

Anne-Sophie Donnarieix (Universität
Regensburg): Fantastische Zufluchtsorte
im Schatten des Holocausts. Zur Poetik der
Welterzählung und Welterzeugung bei Alain
Fleischer.

Simon Spiegel (Universität Zürich): Defa
futurum – der Versuch, die Utopie zu
dokumentieren

Seminarraum Geschichte 1

Pascal Lemaire: Building a New World in
the Ancient One: Bringing Fantasy to the
Classical World

Sarah Faber (Johannes Gutenberg-
Universität Mainz): Fantastic Undercurrents:
Constructing Alternate Social Realities in
Jane Austen's Novels

Jaqueline Pierazzo (University of Porto):
From Fantastic to Darkness: The Dark
Ladies's World in Edgar Allan Poe

Seminarraum Geschichte 2

Christina Heidler (Placida-Viel-Berufskolleg
Menden): Von vampirischen Göttern und
jüdischen Vampiren – religiöse Elemente in
aktueller Fantasy-Literatur

Aryong Choi-Hantke (Game of Thrones-
Project): Where are two Trains Bound to in
Snowpiercer and Train to Busan?

Anahit Behrooz (University of Edinburgh):
'And for Hours the Dark Journey Would
Go On': Mapping Time in J.R.R. Tolkien's
Legendarium

029

warbord fljop
Tagesprogramm

ABSTRACTS

PANELS

Unendliche Geschichte. Zur Ästhetik, Geschichte und Poetik des Fantastischen im deutschen Kino nach 1980

Moderation: Christine Lötscher

Die Geschichte des fantastischen Films in Deutschland begann vielversprechend. Im Zuge des Expressionismus fanden der Golem, die Alraune, Schlafwandler und kriminelle Genies ihren Weg auf die Leinwand, verbanden das neue Medium mit den Traditionen der schwarzen Romantik und führten die Mondreise von Georges Méliès zu den Visionen Fritz Langs für eine deutsche Science-Fiction. Der Bruch konnte 1933 kaum harscher sein, an expliziten Momenten des Fantastischen hatte das nationalsozialistische Kino kein Interesse, für die Möglichkeiten der Science-Fiction keine Verwendung. Die Versuche im Genre blieben auch nach 1945 zaghaft, brachten zwar Vertreter des Genres auf die Leinwand, aber kein Genre. Erst in den 1980er Jahren kehrte der fantastische Film ins Kino zurück (gleichwohl auch auf die Bildschirme des Fernsehens), im Format des Blockbusters wie in Wolfgang Petersens *Die unendliche Geschichte* oder gar in der Poetik des Autorenfilms nach Oberhausen wie etwa in den Filmen Tom Tykwers. Diese Filme dienen als Ausgangspunkt für die Rückschau auf ein neues deutsches Genrekino des fantastischen Films, welches abseits des Underground- oder des mit den eigenen Traditionen spielenden Arthouse-Kinos weniger auf nationale Traditionen setzte, als auf die Geschichte der Genres außerhalb

Deutschlands. In den 1980er Jahren beginnend, möchte das Panel anhand dreier Fallbeispiele nach filmischen Erscheinungsweise des Fantastischen in Deutschland fragen und dessen Ästhetik wie Poetik filmanalytisch in Bezug zur (Medien-)Geschichte setzen.

„Ein gigantisches Melodram aus Kitsch, Kommerz, Plüsch und Plastik.“ Michael Ende, Bernd Eichinger und die historische Poetik der Fantasy

Tobias Haupts

Die Verfilmung des Romans *Die unendliche Geschichte* von Michael Ende durch Wolfgang Petersen und Bernd Eichinger fünf Jahre nach dessen Erscheinen 1979 markiert einen eigenwilligen Punkt innerhalb der (bundes-)deutschen Filmgeschichte. Zum einen wiederholt sich hier die Geschichte der konkurrierenden Medien, die die Adaption nur als Verlustgeschäft kennt, wie auch das Narrativ des autonomen Künstlers, dessen Werk und Botschaft für die Einnahmen an der Kinokasse geopfert werden. Zum anderen steht der Film und das Phänomen Eichinger für einen Wechsel im Kino seiner Zeit, welches sich nach dem Ende des Neuen Deutschen Films zu einem Kino der Produzenten entwickelte, in dem Eichinger mit der *Neuen Constantin* das Filmmarketing als zentralen Zugang zum Markt und somit auch zum Zuschauer auf eine neue Ebene hob. Petersens Film aufgrund der (angeblich) missglückten Poetik als gescheiterte Literaturverfilmung im Geiste eines neuen Blockbusterkinos anzusehen, verkennt dessen Positionierung innerhalb

Abstracts

der deutschen Filmgeschichte. Und mehr noch: Dies missachtet seine Position innerhalb des Genres des Fantasyfilms, das sich erst in Abgrenzung zum Märchenfilm Ende der 1970er Jahre konstituierte und nach ersten eigenständigen Filmen in andere Genres des Fantastischen, wie den Horror- und Science-Fiction-Film, hineinwirkte. Der Vortrag möchte daher *Die unendliche Geschichte* als Produkt des Kinos der 1980er Jahre national wie transnational in den Blick nehmen, um aufzeigen zu können, wie der Film sich im zeitgenössischem Kontext zu einer möglichen historischen Poetik der Fantasy in Bezug setzt, die nicht auf eine Hierarchisierung der Medien, sondern auf eine historisch informierte filmanalytische Perspektive setzt.

Literatur:

Birgit Dankert, Michael Ende. *Gefangen in Phantasien*, Darmstadt 2016.

Bernd Eichinger, *Keine Rose ohne Dollars* (1986). In: Hans Helmut Prinzler/Eric Rentschler (Hrsg.), *Augenzeugen. 100 Texte neuer deutscher Filmemacher*, Frankfurt am Main 1988, S. 145-156.

Katja Eichinger, BE, Hamburg 2012.

Eric Rentschler, *Film der achtziger Jahre*. In: Wolfgang Jacobsen u.a. (Hrsg.), *Geschichte des deutschen Films*, Stuttgart/Weimar 1993, S. 285-322.

Andreas M. Rauch, Bernd Eichinger und seine Filme, Frankfurt 2000.

Ulli Pfau, *Phantasien in Halle 4/5. Michael Endes „Unendliche Geschichte“ und ihre Verfilmung*, München 1984.

Das Wunder von Wuppertal. Vittorio de Sica, Tom Tykwer und die Affektpoetik des Märchenhaften

Michael Wedel

Auf die Virulenz von Märchenmotiven in den Filmen von Tom Tykwer ist immer wieder hingewiesen worden. Ob als Kennzeichen eines „Kinos der Kindlichkeit“ (Schuppach) oder als Versatzstück postmoderner Ästhetik (Evans), Elemente des Wunderbaren grundieren die Narration und Ästhetik der meisten Filme Tykwers. Über Einzelbefunde zu punktuellen Ähnlichkeiten in der Figurenkonzeption und Gestaltung von Handlungssituationen hinaus ist bisher jedoch kaum einmal in systematischer Absicht die Frage nach dem poetologischen Stellenwert des Märchenhaften bei Tykwer aufgeworfen worden. Ausgehend von konkreten Zitaten aus Vittorio de Sicas neorealistischem Märchenfilm *Miracolo a Milano* (1951), in *Der Krieger und die Kaiserin* (2000) und *Drei* (2010) möchte ich das in meinem Vortrag nachholen. Dabei gehe ich der doppelten These nach, dass (1) das Märchenhafte bei Tykwer nicht lediglich motivisch, sondern im Sinne einer ästhetischen Modalität (Gledhill) affektpoetisch verwendet wird und (2) der Zugriff auf zentrale atmosphärische Qualitäten des Märchenhaften nicht im unmittelbaren Rekurs auf die literarische Märchentradition, sondern auf instruktive Weise filmhistorisch vermittelt und gefiltert erfolgt. Aus dieser Warte soll auch ein Ausblick auf mögliche Werkkonstanten bis hin zu *The Cloud Atlas* (2012) und *Ein Hologramm für den König* (2016) unternommen werden. Womit sich nicht zuletzt die Frage

25.07.

034

Abstracts

nach einer näheren Bestimmung der zeit- und kulturspezifischen „Ausdruckszwänge“ (Schmitz-Emans) hinter der Tykwerschen Affektpoetik des Märchenhaften stellt.

Literatur:

Owen Evans, Tom Tykwer's *Run Lola Run*: Postmodern, post-human or post-theory?. In: *Studies in European Cinema*, 1.2 (2004), S. 105-115.

Christine Gledhill, *Rethinking Genre*. In: Christine Gledhill/Linda Williams (Hrsg.), *Reinventing Film Studies*, London 2000, S. 42-88.

Fabienne Liptay, *WunderWelten. Märchen im Film*, Remscheid 2004.

Guido Rings, Zum Gesellschaftsbild zweier zeitgenössischer Märchen. Emotionale und kognitive Leitmotive in Tykwers *Lola rennt* und Jeunets *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*. In: *Fabula*, 46.3-4 (2005), S. 197-216.

Monika Schmitz-Emans, Märchen – Sage – Legende. In: Hans Richard Brittnacher/Markus May (Hrsg.), *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart/Weimar 2013, S. 300-305.

Sandra Schuppach, Tom Tykwer, Mainz 2004.

Michael Wedel, Rhythmus, Resonanz, Rekursivität. Tom Tykwers atmosphärisches Regime. In: Philipp Brunner u.a. (Hrsg.), *Filmische Atmosphären*, Marburg 2012, S. 177-189.

Die Farbe aus dem All: Das Böse, das Fremde und die Vergangenheit in Huan Vus *Die Farbe* (2011)

Lars Schmeink

Horror ist die Beschäftigung mit dem Unterdrückten einer Gesellschaft – Chaos, Unsicherheit und Konflikte prägen auch in

Deutschland das gesellschaftliche Bild und finden sich im Horrorfilm wieder. Dabei gibt es bei uns traditionell eine Fokussierung auf die Vergangenheit, eine Bewältigungsstrategie, die zum Abstumpfen gegenüber der kritischen Botschaft führt. Der Horrorfilm versucht einen Ausweg aus dieser Abstumpfung zu finden, indem er Vertrautes mittels des „historisch Unheimlichen“ (Hantke) für unseren Verstand fremd macht.

Der Vortrag möchte Huan Vus *Die Farbe* (2011), eine Verfilmung von H.P. Lovecrafts Kurzgeschichte „The Color out of Space“ (1927) als ein Beispiel des aktuellen deutschen Genrekinos lesen, das einer solchen gesellschaftlichen Verdrängung mit Hilfe des „historisch Unheimlichen“ entgegenzuwirken versucht. Lovecrafts Erzählung um das wahrhaft Andere ist eine metaphorische Auseinandersetzung mit der Gefahr der gesellschaftlichen Zersetzung durch unkontrollierbare Kräfte, eine Diskussion des Fremden, und eine Geschichte über die Hilflosigkeit angesichts komplexer und über den menschlichen Verstand hinausreichender Einflüsse. In Zeiten politisch einfacher Botschaften und nationaler Lösungen für komplexe globale Probleme, nutzt Vus den Hintergrund der nationalsozialistischen Herrschaft für einen Kommentar zur aktuellen Zeitgeschichte.

Literatur:

Paul Cooke, *Abnormal Consensus? The New Internationalism of German Cinema*. In: Stuart Taberner/Paul Cooke (Hrsg.), *German Culture, Politics and Literature into the Twenty-First Century*, New York/Camden 2006, S. 223-236.

Randall Halle, *Unification Horror: Queer*

Abstracts

Desire and Uncanny Visions. In: Randall Halle/ Margaret McCarthy (Hrsg.), *Light Motives: German Popular Film in Perspective*, Detroit 2003, S. 281-303.

Steffen Hantke, Horror Film and the Historical Uncanny: The New Germany in Stefan Ruzowitzky's *Anatomie*. In: *College Literature*, 31.2 (2004), S. 117-142.

Steffen Hantke, Postwar German Cinema and the Horror Film: Thoughts on Historical Continuity and Genre Consolidation. In: Steffen Hantke (Hrsg.), *Caligari's Heirs: The German Cinema of Fear After 1945*, Lanham 2006, S. vii-xxiii.

S. T. Joshi/David E. Schultz, *An H.P. Lovecraft Encyclopedia*, Westport 2001.

Charles P. Mitchell, *The Complete H.P. Lovecraft Filmography*, Westport 2001.

Eric Rentschler, From New German Cinema to the Post-Wall Cinema of Consensus. In: Mette Hjort/Scott Mackenzie (Hrsg.), *Cinema and Nation*, London 2000, S. 260-277.

Robin Wood, Der amerikanische Albtraum: Horror in den 1970er Jahren. In: *Zeitschrift für Fantastikforschung*, 1.1 (2011), S. 91-123.

Liminalität und Transgression im Werk von Stephen King

Im Werk von Stephen King erweist sich die Grenze sowie deren Überschreiten als zentrales Motiv, die häufig im Sinne der Konzepte von Viktor Turners „Liminalität“ oder Arnold van Genneps „Übergangsriten“ als Spiegel der Figurenentwicklung verwendet werden. In den drei vorgesehenen Vorträgen mit jeweils unterschiedlicher Schwerpunktsetzung soll Kings Konzeption der Grenze nachgespürt werden: I. der Funktionalisierung der Grenze von Natur und Kultur, deren Transgression wiederholt mit

mythischen und liminalen Implikationen verbunden ist; II. der Verknüpfung von räumlichen Grenzen und psychischer Entwicklung in *It* (1986), die sich mit Turners Konzept der Liminalität begreifen lässt; III. Kings (bewusst oder unbewusst) an Turner angelehnte Konzeption von Liminalität, die als religiöser Übergangsritus eine Grenzüberschreitung beinhaltet wie sie sich beispielsweise in *Pet Semetary* (1983) und *Revival* (2014) finden lässt.

I. Funktionalisierung der Grenze von Natur und Kultur

Laura Zinn

Der erste Vortrag widmet sich dem Topos der häufig genutzten und klischeehafteten Grenzziehung zwischen einem natürlichen Raum und einem artifiziellen Raum, der sich als wiederkehrendes Motiv auch in Stephen Kings Werk findet. Statt eines sentimental-romantischen Sehnsuchtsblicks auf eine zurückzugewinnende Natur und natürliche Haltung wird bei ihm – entsprechend klassischer Horror-Konventionen (Vgl. Goetsch, Paul: „Der Andere als Monster“. In: Wolfgang Eßbach (Hg.): *wir/ihr/sie: Identität und Alterität in Theorie und Methode*, Würzburg: Ergon 2000, S. 279-295, bes. 284-286) – die Grenze und deren Überschreitung zu einem Grauen erzeugenden Akt. Die Darstellungsverfahren lassen sich dabei einmal in eine räumlich verortbare Grenzlinie und eine moralische Grenze zwischen gesellschaftlich normierten und von natürlichen Instinkten und Trieben geleiteten Verhalten unterscheiden. Da beide Formen der Darstellung einander häufig bedingen ergibt sich daraus die Untersc-

heidung zwischen moralischen Grenzüberschreitungen mit einer eindeutigen räumlichen Darstellung zur Versinnbildlichung der moralischen Grenzlinie (z.B. das Verlassen des Waldwegs in *The Girl* (1998) oder die Waldgrenze in *Tommyknockers* (1987)) und moralischen Grenzüberschreitungen ohne klaren räumlichen Bezug (z. B. *Insomnia* (1994) oder *Cell* (2004)). Im erstgenannten Fall wird die moralische Grenze durch räumliche Verortung versinnbildlicht und erfahrbar gemacht, die zweite Darstellungsstrategie verzichtet zugunsten der Fokussierung innerer Prozesse auf eine räumliche Konzeption. Trotz dieser Varianten der Grenze erfüllt deren Transgression in Stephen Kings Werk übergreifende Funktionen, indem sie durch die Kontrastierung von imaginierten kulturellen und natürlichen Bereichen individuelle Entwicklungsprozesse der Figuren einleitet oder zum Symbol für zwischenmenschliche oder gesellschaftliche Problemstellungen wird.

Die individuelle Figurenentwicklung durch die Transgression vollzieht sich im Spannungsfeld von Prozessen, die mit Victor Turner (Vgl. Turner, Victor: *Dramas, Fields, and Metaphors: Symbolic Action in Human Society*. Ithaca (NY): Cornell University Press 1974) unter Liminalität oder Arnold van Gennep (Gennep, Arnold van: *Übergangsriten*. Frankfurt a/M: Campus-Verlag 2005. Für die Übertragung dieses Konzepts in die Literaturwissenschaft, vgl. Simonis, Annette: *Grenzüberschreitungen in der phantastischen Literatur*. Heidelberg: Winter 2005) als Übergangsriten gefasst werden, darüber hinaus aber auch mythische Dimensionen nach Joseph Campbell

(Campbell, Joseph: *The Hero with a Thousand Faces*, Novato California: New World Library 2008, 3. Auflage.) aufweisen können. Verbunden werden diese individuellen Entwicklungen zumeist mit einem symbolischen Gebrauch der Grenze, um weiterführende Probleme aufzuzeigen.

II. „Betwixt and between“: Räume der inneren Überwindung in Stephen Kings *It*

Michael Steinmetz

Räumliche Grenzen und Grenzüberschreitungen sind in Stephen Kings Romanen nicht nur semantisch stark funktionalisiert, sie firmieren häufig auch als die zentralen kompositorischen Steuerungsinstrumente für die Handlungsentfaltung. Was das bedeutet, soll im zweiten Vortrag zu *Liminalität* und *Transgression* in Kings Werk exemplarisch an dem mehrfach preisgekröntem Bestseller *It* (1986) gezeigt werden.

In Kings Klassiker markieren topographische Grenzen wichtige ontogenetische Entwicklungsphasen der Figuren. Das zeigt sich mikroskopisch, etwa wenn der Übergang von menschlicher Lebenswelt zur Kanalisation als Überwindung innerer Hemmungen modelliert ist, aber auch makroskopisch, etwa wenn das Überschreiten von Stadtgrenzen die Anfangs- und Endpunkte *liminaler Phasen* indiziert.

Der Begriff *Liminalität* von Victor Turner (Vgl. Turner, Victor: *Dramas, Fields, and Metaphors: Symbolic Action in Human Society*. Ithaca (NY): Cornell University Press 1974) eignet sich zur Erschließung des

Abstracts

Romans deshalb so gut, weil die zentralen Figuren den größten Teil ihres erzählten Lebens – den Teil nämlich, der sich zwischen den zwei Begegnungen mit dem Grauen abspielt – „betwixt and between“ (Vgl. Turner, Victor: *Betwixt and Between. The Liminal Period in Rites de Passage*. In: Helm, June (Hrsg.): *Symposium on New Approaches to the Study of Religion. Proceedings of the 1964 Annual Spring Meeting of the American Ethnological Association*. Seattle (WA). University of Washington Press 1964) ihrer Kindheit und ihrem Erwachsenenalter schweben. Und dieser Schwebезustand ist vom Hauptschauplatz des berühmten *Clown-Geschehens* räumlich getrennt. So fungiert das Horror-Geschehen lokal, temporal und ontogenetisch als kompositorische Klammer eines Dämmerzustands, der motivisch final auf (Vergangenheits) Bewältigung drängt. Diese semantisch klar funktionalisierte Raumkomposition, die sich auf verschiedenen Ebenen im Kleinen wie im Großen wiederholt, ist alles andere als stereotyp und klischeebehaftet. Denn die Bewährung findet nicht zwischen Aufbruch und Heimkehr – wie etwa bei Campbells Erzählschema der *mythischen Heldenfahrt* (Vgl. Campbell, Joseph: *Die Kraft der Mythen. Bilder der Seele im Leben des Menschen*. Zürich [u.a.]: Artemis 1994) –, sondern davor und danach statt.

Der Beitrag soll exemplarisch am Roman It zeigen, wie „Wirklichkeiten und Weltenbauen“ bei Stephen King mit semantisch stark funktionalisierten Raumkompositionen zusammenhängen, die sich mit den Begriffen *Liminalität* und *Transgression* erhellen lassen.

III. „The barrier must not be crossed“: Geographien des Liminalen und der literarische Raum in Stephen Kings *Pet Sematary* und *Revival*

Markus Reitzenstein

Der Beitrag untersucht unter Bezugnahme auf den von van Gennep und Turner geprägten Begriff der Liminalität (Vgl. Turner, Victor: *Dramas, Fields, and Metaphors: Symbolic Action in Human Society*. Ithaca (NY): Cornell University Press 1974) sowie das Raumkonzept Hans Krahs (gl. Krahs, Hans: *Rotkäppchen und der Wald. Narrative Funktionen fantastischer Welten*. In: *Writing Worlds. Welten- und Raummodelle der Fantastik*. Hrsg. v. Pascal Klenke u.a. Heidelberg: Winter 2014. S. 15–35) die Gestaltung des literarischen Raums in Stephen Kings Romanen *Pet Sematary* (1983) und *Revival* (2014).

Die Grenzüberschreitung ist fester Bestandteil des Motivrepertoires fantastischer Literatur. (Vgl. Simonis, Annette: *Grenzüberschreitungen in der phantastischen Literatur*. Heidelberg: Winter 2005) Kings moderne Gothic Novels *Pet Sematary* und *Revival* stellen die Transgression allerdings in den Kontext religiöser Liminalität, wenn die Handlung auf ein Überschreiten der Grenze zwischen Leben und Tod sowie auf gesellschaftliche Praktiken und Rituale im Kontext des Trauerprozesses fokussiert. In Kings Romanen wird das Trauerritual zum Kulminationspunkt gelingender oder scheitender Integration ins soziale Gefüge US-amerikanischer Lebenswirklichkeit.

Dabei ist die Transgression insofern in einer *mise-en-abyme*-Struktur angelegt, als sie den literarischen Raum entscheidend mitgestaltet: Wo es zur moralisch-ethischen Grenzüberschreitung kommt, muss auch eine räumliche Barriere überschritten werden, die den unheiligen, Tote erweckenden Ort von der Zivilisation trennt. Erhält der Protagonist in *Pet Sematary*, der sich aufmacht, seinen verstorbenen Sohn von den Toten zu erwecken, die Warnung „the barrier must not be crossed“, so ist dies sowohl im geographischen als auch im moralischen Sinn zu verstehen. Der Roman *Revival* greift dieses in *Pet Sematary* entworfene Konzept der Verschränkung geographischer und moralischer Grenzen im Kontext liminaler Trauer ebenfalls auf.

Ziel des Beitrags ist insofern, anhand exemplarischer Beispiele die Raumsymbolik der modernen Gothic Novel als Bedeutungsträger liminaler Transgression lesbar zu machen.

Einzelvorträge / Single Papers

Trade among worlds: The magical market from Rosetti to Gaiman

Diego Alegría

In quest fantasy, a clear line tends to be drawn between the home world of the protagonist and the world of magic. Among these 'the fantastic is *on the other side* and does not "leak." (Mendlesohn, Farah: *Rhetorics of Fantasy*. Wesleyan, Middletown

2008, p. xix.) This convention is essential to making the quest fantasy reassuring and keeping the concepts of chaos and cosmos apart. (Cfr. Eliade, Mircea: *Das Heilige und das Profane*. Rohwolt, Hamburg 1957, p. 18.) In intrusion fantasy, on the contrary, chaos pervades the protagonist's home world without revealing an understandable cosmos of its own. (Cfr. Antonsen, Jan Erik: *Poetik des Unmöglichen*. Mentis, Paderborn 2007, p. 20.) The trope of the magical market, however, allows to complicate and entangle both modes without breaking their fundamental structures. It challenges the notion of boundary, thus complicating the difference between what is known and unknown, reality and fantasy, space and individual.

In her poem "Goblin Market", Christina Rossetti tells of a virtual space in which women meet otherworldly creatures. Here, the goblins sell addictive fruits for moral tokens of the ladies. (Cfr. Pionke, Albert D.: "The Spiritual Economy of 'Goblin Market'" in *SEL Studies in English Literature 1500-1900*, Vol. 52, Nr. 4. John Hopkins University, Baltimore 2012, p. 902.) The space between worlds is constructed by Rossetti both as an unpretentious fairy tale location and as an inexplicable intrusion from an unknown world.

Neil Gaiman constructs a similar space in several of his works: *Stardust*, *The Books of Magic* and *Neverwhere*. (Cfr. Gaiman, Neil: *Stardust*. Vertigo, New York 1998. Idem: *The Books of Magic*. Vertigo, New York 1993. and Idem: *Neverwhere*. Headline, London 2005.) Besides addressing necessarily different

Abstracts

gender issues, the treatment of fantasy also diverges, as Gaiman includes this element within the structure of quest fantasy. Magic appears as a transformative dynamic that does not belong to either of the worlds, but stems from mutual strangeness. The trade with the unknown is both a danger and opportunity for the individuals, who exchange their physical and moral integrity for the knowledge of alternative spaces. The market destabilizes thereby the quest's dynamics of perpetual return and opens it to transcendent metamorphose and migration.

Fantastische Wissenschaft. Genrestrategische Inversionen und ihr satirisches Potenzial in Dietmar Daths *Die Abschaffung der Arten*

Sona Arasteh-Roodsary

„Also, wer sind wir, wer sind die Gente? Und was trennt uns von den Menschen?“, so fragt ein Charakter gleich mit den ersten Sätzen des Romans *Die Abschaffung der Arten* (Dietmar Dath: *Die Abschaffung der Arten*. Frankfurt a. M. 2008, S. 11). So eingeleitet inauguriert sich die Geschichte über die tiergestaltigen Erdenbewohner der Zukunft, die Gente, als eine gigantische anthropologische Provokation.

Mit der Erzählwelt in *Die Abschaffung der Arten* entwirft der Autor Dath eine Welt, in der die Menschheit nur noch in Form degenerierter Einzelexemplare existiert und die Geschichten über ihre vergangene Glanzzeit kaum mehr als Mythen sind. Einzelne Elemente dieser deutlich sozialutopischen Science-Fiction kokettieren mit ihren

Ursprüngen aus der Phantastik. Die offensichtlichste Hommage an deren Motivfundus verwirklicht sich dann auch beispielhaft an den Protagonisten der Erzählung, sprechenden Tierwesen.

Der hier angedachte Beitrag macht es sich zur Aufgabe, die Komponenten des Romans, die Science-Fiction und traditionelle Phantastik miteinander verknüpfen, auf ihr satirisches Potenzial zu untersuchen. Er geht bei dieser Untersuchung von der These aus, dass die satirische Dimension der Sozialutopie durch *Inversionsmomente* in Natur- und Technikdarstellung, in fabelhafter und wissenschaftsutopischer Erzählzeichnung generiert wird. Als beispielhaft dafür mag etwa die Kommunikationsform der Gente gelten: Informationsaustausch, Kommunikation erfolgt über Gerüche. Möglich ist dies aber nicht aufgrund der Tiergestalt, der dies natürlicherweise zukäme, sondern durch einen dezidiert so bezeichneten „Kunstgriff“, der „dieses Geschehen weit unterhalb der Atomgröße“ (ebd.) sichtbar macht. Die Rückkehr zum utopisch überhöhten Naturbild ist auf diese Weise immer als eine scheinhafte, wissenschaftlich-analytisch synthetisierte ausgewiesen, also derart immer auch in ihr Gegenteil invertiert.

Der Beitrag gliedert sich in drei arbeitsteilige Analyseschritte. Der erste zielt darauf ab, besagte hybride Elemente herauszuarbeiten und konturscharf zu umreißen. Daran anschließend gilt es, die Spannbreite auszumessen, die sie zwischen den Polen Phantastik und Science-Fiction einnehmen; wie also beispielsweise die zu sprechenden Tierwesen führende gesteuerte Evolution

sich verorten lässt. Zuletzt soll, diese beiden vorhergehenden Schritte zusammenführend, die Frage beantwortet werden, wie die so generierte Verschränkung und Inversion genuin phantastisch konnotierter Elemente mit einer Diegese der Science-Fiction hilft, satirische Bezüge des Realitätssystems in Die Abschaffung der Arten zu konstruieren.

Imaginationen von Queer-Sein in fantastischer Literatur und Film

Armin Autz & Sophie Huber

Gesellschaftliche Realitäten und Aktionsräume setzen sich aus vielfältigen Schichten und Elementen zusammen. Texte haben einen besonderen Stellenwert im Vermitteln und Entwerfen von gesellschaftlichen und sozialen Imaginationen, Assoziationen und Bildern. Sie tragen somit zur Etablierung, Normalisierung und Naturalisierung von (dominanten) Gesellschaftsdiskursen bei, prägen kollektive Gedächtnisse, definieren oder erhalten soziale Ordnungen, Moralvorstellungen und Machtstrukturen, sind Identifikationsgrundlagen und wichtige Akteure in den Verhandlungs- und Produktionsprozessen unserer akzeptierten Wirklichkeiten, natürlich erachteten Wahrheiten oder Fakten. Texte sind somit zirkulierende Bedeutungen, die an der Koproduktion menschlicher Lebenswelten teilhaben. In einer durch Komplexität gekennzeichneten Welt, in der ein mehrheitlicher Konsens am Festhalten an rationalen, Fortschrittsorientierten Idealen besteht, spürt man die „Entzauberung“ der Welt ganz besonders. Die Wiederentdeckung des Fantastischen in den vergangenen Jahren und die Form-

ierung von ausdifferenzierten, teils partizipativen Fandoms und Wissenskulturen ist daher ein Realitäts-prägendes und überaus interessantes Forschungsfeld für Kultur- und Sozialwissenschaftler, das nicht nur aktuelle, sondern auch politische Fragen in sich trägt.

Nüchternheit und partielle politische Ausweglosigkeit werden mit dem Rück-Verzaubern der Welt bekämpft oder zumindest verdrängt. „Nicht-Wirklichkeit“ macht Spaß und entlastet. Als ein wesentliches Thema von Fantasy Studies nehmen wir Abgrenzungsprozesse wahr. Sei es die Abgrenzung unterschiedlicher Völker, „Rassen“ oder Zeiten zueinander, (Genre) Abgrenzungen die von unterschiedlichen Verfechtern gezogen werden, oder Abgrenzungen die zwischen Fiktion und „Realität“ ausgehandelt werden. Menschliche Lebenspraxis ist gekennzeichnet von Abgrenzungen. Diese sollen Ordnung machen, Diversität vereinfachen und Kanten glätten. Literarische Texten werden durch ähnliche Praxen hervorgebracht. In unserem Konferenzbeitrag wollen wir uns daher auf ein spezielles Phänomen beschränken – die Wechselwirkungen von Fiktion und Wirklichkeit. In unserem Fall bedeutet dies, dass wir uns auf Imaginationen von Queer-Sein in fantastischer Literatur und Filmen beschränken möchten. Insbesondere möchten wir hierbei Assoziationen von Queer-Sein anhand des Beispiels von Elfvölkern beleuchten und daher der Frage nachgehen wie diese Bilder „Imagineries“ von Queer-Sein hervorbringen und dadurch aktiv unsere Welt, ihre Regeln und Ordnungen erzeugen und legitimieren. Außerdem

Abstracts

sehen wir imaginäre Welten als Metaphern, das heißt Spiegelungen, real anerkannter Welten an. Die Erschaffung neuer, sich teils widersprechender Welten und Wahrheiten in der Fantasy bieten Platz für unterschiedliche Wesen und alternative Lebensweisen. Sie erlaubt einen Bruch mit den als „normal“ angesehen Natürlichkeiten unseres Alltags, mit dem was als fixer Lebenskonsens gehandelt wird. Ansichten einer „natürlichen“ Geschlechterordnung oder fixer Rollenzuschreibungen für queere Menschen werden oft als kollektiver Gesellschaftskonsens gehandelt oder aufrechterhalten. Wir möchten daher verschiedene Imaginationen analysieren, die Rückschlüsse ziehen lassen über bestehende sich bedingende Bilder in fiktiven und realen Lebenswelten. Dabei wird es wesentlich um Rezipientenmeinungen und unsere eigenen Bilder und deren Reflexion gehen und Fragen werden behandelt wie: Welche visuellen Bilder und Sprachmetaphern werden zur Konstruktion von Elfenvölkern in der Fantastik benutzt? Warum würde das Verhalten eines Orks höchstwahrscheinlich nicht als „queer“ eingestuft werden? Warum werden die Elfen zugeschriebene Sanftmut, Weichheit, pure Schönheit, Reinheit und Bildung oft als „weiblich“ assoziiert?

Wir sind uns bewusst, dass eine Betrachtung von Differenzen und Grenzen immer auch ebendiese bestärkt und heraufbeschwört. Da jedoch in unserer Alltagswelt Dichotomien existieren und viele soziale Phänomene mit denen wir in der Wissenschaft konfrontiert sind diese (gemachten) Grenzen in sich tragen, erschaffen sie unsere Wirklichkeit, seien sie nun erfunden und imaginiert

oder nicht. Wir sind sehr neugierig auf den Forschungsprozess und die Konferenz, und freuen uns sehr auf den Austausch.

Out of this World: Cognitive Estrangement in *A Song of Ice and Fire*

Matteo Barbagallo

Secondary worlds have usually been considered places in which the reader could find shelter from the issues and facts of real life. These escapist worlds are often characterized by features and characters consistently differing from the those of our primary world. One of the most outstanding examples of these is in C.S. Lewis's *The Lion, the Witch and the Wardrobe* where four children literally hide from their reality through a portal, disguised as a wardrobe, which leads them to the famous land called Narnia. In this place they represent the uncanny, as they are the only humans in it, but what is striking is their attitude towards Narnia: as a matter of fact, in their first encounter with the land, the Pevensies' consider Narnia their own Luna Park, as it is filled with talking creatures, sweet food and magic. The reader feels this atmosphere as something soothing and finds himself detached from the real world, even if for a brief moment.

George R.R. Martin, in his saga *A Song of Ice and Fire*, aims at another scope: enhancing the bond that there is between his readership and its primary world. In fact, even though it is possible to find dragons and magic in Martin's Known World, its features are mostly similar to those of our primary world. What I will explore in my paper is how

these mimetic features and the implementation of different kinds of human behaviours in the saga creates an effect of cognitive estrangement on the reader. This effect, firstly theorized by Darko Suvin, consists in the presence, within a novel, *of a 'novum', that is a device or machine that is absolutely new and whose presence compels us to imagine a different way of conceiving our world.* (See also: <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803095622261>) Martin's novelty consists in implementing cognitive estrangement, usually used in Science Fiction, in a genre usually characterized by escapism and therefore creates an enhanced feeling of unsettling realism, a reflection onto our primary world which originates from a fictitious one.

Dead Men Walking: Re-enchantment and Creation of Possible Worlds through Vampires and Zombies

Gargi Bendre

This paper wants to analyze fantasy fiction as a form of re-enchantment in the modern world. It will look at the depiction of vampires and zombies in the Twilight series by Stephenie Meyer and Max Brooks' World War Z and The Zombie Survival Guide respectively as forms of re-enchantment in a disenchanted world.

Max Weber had famously proclaimed that modernism had caused the disenchantment of the world. Reason and scientific order began to take precedence over wonders

and the imagination. In the 19th century, there came a wave of fictions that involved the imagination and the supernatural as a rejection to the prevalent realist mode. This was the beginning of fantastic fiction.

Fantasy fiction plays the role of providing an enchanted world view instead of the realist and the objective. Due to the emphasis on rationality in the modern world, fantasy fiction, while being imaginary, has to be coherent enough for the reader to 'believe' in the work. Many critics on fantasy fiction such as Eric Rabkin, Ann Swinfen, and more recently Michael Saler, are of the opinion that it is an inherently coherent world, both rational and irrational which provides readers a different yet whole world which they can engage in and immerse themselves into. The paper wants to show that enchantment is not necessarily beguiling, trivial, or in Coleridge's words, a 'willing suspension of disbelief.' It is an active pretense, a double minded awareness that we are engaged in voluntary 'deception' which we clearly wish to be a part of. This paper seeks to question how an imaginary (fantasy) world can be considered as a 'possible' world if it has no physical manifestation, whether the possibility of such a world has led to a normalization of creatures such as vampires and zombies, who were once abhorred. The vampire and the zombie together are the most popular supernatural characters in the 21st century. The new age vampire wishes to co-exist with humans and poses no threat to them. Zombies on the other hand are altogether different; they are not magical creatures. The zombie blends the scientific,

Abstracts

rational threat of a disease or a virus with its own exaggerated, fantastical image. The zombie novel captures the paranoia of human mortality. Max Brooks' uses the documentary style of writing to enhance the reader's fear of a possible outbreak and the resulting devastation. His novel *World War Z* chronicles the different responses (personal as well as government) to a zombie attack which wipes out half of the world population. Brooks' use of fictional interviews of survivors and government records of attacks only enriches the readers experience than diminish it. All the above works are also of interest as they have transcended the written word into the visual medium of cinema, which can reach more audiences and have a better impact as forms of re-enchantment.

Reachable Heights: Utopian Fictions and the Fantastic

Artur Blaim

Utopias are generally regarded as one of the genres contributing to the rise of SF. In classic utopian fictions the fantastic (manifesting itself as an intertextual category, rather than as historically variable set of readers' responses) tends to be subordinated to the overriding ideological aim of promoting a particular model of an ideal state and the general system of values underlying its construction. Although the very existence of a radically different "world" and the character of its particular aspects may at first evoke feelings of shock, surprise, or astonishment, occasionally verging on the sense of the fantastic, such emotions are soon superseded by extreme admiration and

enthusiastic approval. Indeed, the model of the ideal state is invariably based on the hyperbolisation of elements from the author's and reader's own world deemed desirable in terms of the ideological principles endorsed by the author. The accumulation of fantastic or supernatural elements would have undermined the pragmatic function of utopian discourse relying on the assumed feasibility of the presented model and its applicability to the author's and reader's reality. The proposed paper will examine the changing uses of the fantastic in the history of utopian fictions from the early modern period until recent times.

In the High Castle: Identity and Function

Kirsten Brukamp

The topic of authenticity has been identified as one of the main issues in Philip K. Dick's novel "The Man in the High Castle". Nevertheless, an approach that merely focuses on authenticity loses sight of related philosophical questions. The novel sketches tensions between authenticity and role. Origins may confer authenticity. In contrast, functioning in a role is related to a given situation and possesses significance for the future. Regarding objects in the plot, a constant opposition ensues between "real", "original", "authentic" on the one hand and "fake", "copied", "manufactured" on the other hand. However, any object can fulfil built-in functions. For example, a fake, non-historical gun is still a functioning gun for the purpose of self-defence. Therefore, different qualitative aspects of identity conflict while negating the relevance of authenticity. Subjects

frequently assume false identities in the novel. Still, every subject acts as one person and is affected by the consequences when others perceive and treat her or him as one person. Juliana is at first misled about the true nature of the author who is called the man in the high castle. The question ensues whether the change of perspective on the agent (human versus supernatural oracle) is relevant or not. What is definitely significant is the protagonist's decision to regard the author's world as real.

In summary, Dick's novel presents tensions between original and fake objects and subjects on multiple levels. At the same time, the novel undermines the differences, either by revealing functions that can be fulfilled by originals and copies alike or by showing that at least some consequences do not depend on the presumed origin. These complex interrelationships cannot be fully captured by a perspective from authenticity alone, but they need to be analysed by taking the concepts of qualitative identity and functioning into account.

Pleasurable or Frightening? The (De-)Construction of the Other World in Neil Gaiman's *Coraline*

Denise Burkhard

Neil Gaiman's *Coraline* (2002) is among the most popular British children's books today and has been transformed into various media. In the story, as in many children's fantasy novels, spatiality forms the core around which the story arc revolves and is characterised by a tension between the pro-

tagonist's primary world and the secondary Other World. This distorted Other World is not only created by her Other Mother (a supernatural being in disguise) and governed by her will, it is also an illusion that collapses in the course of the story.

In my paper, I will focus on the contrasting structures of the primary and the secondary world as well as on the deconstruction of the Other World in Neil Gaiman's novel and in Henry Selick's stop-motion movie *Coraline* (2009). I will regard Coraline's first visit(s) to the Other World as a means to establish a spatial binary between both worlds and elaborate on the Other World's function to lure Coraline into temptation. This function will be made explicit by examining the depictions of the garden (in Selick's adaptation), the flats and Coraline's room in particular as well as by elaborating on the notion of 'home'. Moreover, my analysis will concentrate on the ontological status of the Other World, as the Other Mother has recreated and transformed only a part of Coraline's primary world, namely her home. In this context, I will argue that the Other World is deconstructed by Coraline's evolving ability to counteract the illusion; eventually this world even begins to 'flatten out' and in Selick's adaptation partially ceases to exist by dissolving into a white mist. Finally, I will have a look at the relationship between both worlds and the impact the changing nature of the secondary world has on Coraline's perception of her primary world.

Abstracts

“You’ll drift apart, it’s true, but you’ll be out in the open, part of everything alive again.” Re-enchantment and Resonance in Philip Pullman’s *His Dark Materials*

Franziska Burstyn

A sense of enchantment and wonder is a prevalent feature of fantasy literature; it arises whenever a character enters a secondary world, discovers a secret realm, or encounters fantastic creatures. This aspect of enchantment as a distinguishing characteristic in these narratives also points to what Max Weber termed the ‘disenchantment of the world’, which is in turn taken up by philosopher Charles Taylor. In an attempt to conceptualise the premodern enchanted world as opposed to the modern world of disenchantment, Taylor identifies the desire and need for a re-enchantment as a consequence of secularism and in turn a distinguishing marker of contemporary societies. In fact, Taylor outlines his concept of re-enchantment as an attempt to resist the disenchantment of the world in a secular age and refers for instance to the Romantic period as one of the many (artistic) movements trying to counteract a disenchanted world view. Similarly, sociologist Hartmut Rosa delineates a concurrence of these two concepts as a predominant factor in our contemporary societies; his notion of resonance as opposed to alienation can be situated on a spectrum of alternating contemporary modes expressing our relationship to the world. Thus, his idea of resonance denotes a positive connection to the world and our environment, which he essentially defines as a prerequisite of living a good life.

In contrast, his understanding of alienation is characterized as an estrangement from our own life and surroundings, a frequent mode of contemporary life which can be paralleled with Taylor’s concept of disenchantment.

This momentum of enchantment and resonance experienced in a fantastic encounter or setting is also an intrinsic notion in Philip Pullman’s *His Dark Materials* (1995–2000). The characters in Pullman’s multiverse all emphasize experiences of resonance as a form of navigating the world and (re)connecting: the humans in Lyra’s world have their dæmons, the panserbjørne on Svalbard have their armour, the mulefa use wheel-shaped seedpods to connect and feel at one with the universe. Only the humans from our world, lacking the company of dæmons or any other form of resonant relationships in a secular world are portrayed as flawed. Accordingly, Will Parry is depicted as a lonely individual contrasted by Lyra, who can rely on the companionship of her dæmon Pantalaimon. Even though the dæmons of humans from our world are said to be internalised in the narrative and therefore not missing completely, these humans are still denied the constant company and consolation of an externalised soul in the shape of an animal-shaped dæmon. Thus, the endeavour to attain a state of resonance as conceptualised by Hartmut Rosa is a constant theme examined in Pullman’s trilogy. By offering a variety of possibilities for resonance as well as a (re-)enchantment through these multiple world-conceptions, Pullman points to our everyday reality, which is marked by a lack of spiritual guidance and the unyielding desire of reconnecting and feeling at one with a world.

Counter-Reality Consensus in *MaddAddam* and *The Hunger Games*

Adela Livia Catană

This presentation aims to explore the counter-reality consensus established by Margaret Atwood and Suzanne Collins in their critical utopian trilogies - *MaddAddam* and *The Hunger Games* - providing a comparative analysis of two futuristic American societies and their numerous issues which lead to catastrophic consequences. The fictional worlds depicted by these authors are not far from the real worlds they live in, but still the presence of "novum" - to use Darko Suvin's term - makes a great difference between the two of them. Likewise, this presentation underlines the idea that cities and their residents have a deep relationship, constantly shaping and reshaping each other. From wealthy societies "spectacular in all ways" to impoverished, overcrowded ones, readers are gradually persuaded that these places truly exist though there is a persistent feeling that everything is on the verge of collapse - institutions as well as individuals literally falling down just like the pieces of a domino. In the end, we try to highlight the difference between constraining and boundless spaces, revealing the subjectivity that hides behind perception and description.

Mapping Dreams, Mapping Reality: Questing for the Real in İhsan Oktay Anar's *The Atlas of Misty Continents*

Zuleyha Cetiner-Oktem

İhsan Oktay Anar's debut novel *The Atlas*

of Misty Continents published in 1995 has been labelled as a historical fantasy novel. Historically, the story takes place mainly in Constantinople (Konstantiniye) between the years 1681-1684 during the rule of the Ottoman Empire. But what makes this book fantasy? And how does it function in conjunction with the real? The language with its use of archaic Turkish phrases and words lends the narrative a distancing effect while the role of dreams and objects (i.e. a dream-inducing elixir, a cursed coin, a mirror revealing the future), and other supernatural elements scattered throughout the narrative introduce elements of fantasy. But perhaps the most intriguing aspect of the novel is how various narrative strands are woven together through several philosophical concepts where one such conceptual question is "What is real?" Descartes' phrase from his *Discourse on the Method* "Je pense, donc je suis" becomes the underlying thought that seeps into the very bones of the narrative. This phrase, attributed to Rendekar (Descartes' name in the novel), is mulled over by the character Uzun İhsan Efendi and transformed into "I dream, therefore I am" leading to the next inevitable question: "But who am I?" Uzun İhsan is a character who says he dreams the world and constructs his atlas from the realms he sees in his dreams. Yet, one day upon waking he questions whether what he senses and perceives to be real is really real, he finally surmises that the world he thinks he lives in is just a dream. The way dreams and reality are intertwined in the narrative make it difficult to discern where the fantasy world ends and the real world begins. Are Uzun İhsan's dreams real, and his reality

Abstracts

the actual dream? Is Uzun İhsan's atlas a map to navigate actual realms or dreams? Is the macrocosmic world real, or a figment of Uzun İhsan's imagination? What about the multitude of people living in this world? Are they real? The confusion created by the mirroring effect that dissolves the thin line between the real and the imaginary questions the very existence of the world as well as the self.

Building our World – Analysis of Fantastic Literature as a Vehicle for Changing the Mind and the World

Tereza Dědinová

We are not able to connect to an objective reality directly; when perceiving an outer world via our very imperfect senses, we always interpret, always choose certain points of interest, while paying less attention to the others. One and the same situation may take very different appearances depending on the perceiver, his personality, priorities and emotions.

In every moment of our life we are creating our own reality, our life story, let us say – we are building our world, based on what and how we perceive, read, dream and day-dream.

Reading fiction contributes a great deal to our understanding of the world, to our ability to deal with all kinds of situations, to development of our emotional and cognitive competences, such as imagination, empathy and theory of mind. While coping with fictional characters, worlds and situations,

brain's cognitive circuits treat them the same way as if they were real.

Reading fantastic literature broadens our focus to the wider reality, containing both close and far away future, alternate universes, and necessity to communicate with very different intelligent beings. While reading about dragons, aliens or miscellaneous human, posthuman and not at all human societies, our brain is trained to deal with unreal, surreal and not yet real situations, fantastic literature functions as a trainer for matters we may face in the real world in some form.

The challenges presented in fantastic literature don't apply to the individual only, but they appeal to the humankind and its future in general. Within fantastic coulisses, they offer a possible, however necessarily partial, answers to the very actual questions of tolerance, personal responsibility, dealing with xenophobia and the like.

Analysing several chosen stories from different genres of fantastic literature, I will focus on the varying models of world building within fantastic narrative, with special attention paid to the perception of reality and thus the world building within the mind of fictional character. This will be the platform for pondering over an impact of reading fantastic literature on reader's mind, supported by findings of cognitive sciences concerning the importance of reading and daydreaming in relation to the real life.

Breaches of Fictionality and Impossibility: Fantastic Worlds and Onto-Epistemological Complexity

Grant Dempsey

This paper offers a framework for thinking fantastic fictionality in the context of an ontologically pluralist critical theory.

The concept of reality has been challenged in a new way by the recent emergence, within several disciplines, of theories that articulate ontological pluralism. Rather than undermine investment in reality, such theories tend to emphasize it, but they also insist upon a fuller and more plastic sense of reality itself. This paper draws on these as resources and on the work of French philosophers Gilles Deleuze and Félix Guattari, and proposes a view that reality consists in a fractal plurality of worlds—or of processes of world-forming—that are simultaneously distinct from each other, in that each is unto itself a transformative expression and genuine modulation of the real, and yet entangled with each other. This plurality is fractal because world-forming itself is constantly occurring at every scale. An individual person enacts world-forming in a variety of modes, but so do collective assemblages. And relatively stable world-frames that form and operate at higher scales—such as the terms, styles, and standards of world-forming that are permitted in rationalized society—manage the dynamic worlds that emerge among their constituent individuals and assemblages. As much as this means that worlds can and do very frequently manage to coexist, as fantastic worlds and scientific worlds do,

under conditions determined by the world-frames within which they emerge, it also means that worlds relate to each other, in a tremendously complex and shifting variety of ways. They do not, in other words, coexist without complication. They are constantly negotiated.

This view makes it possible to think of fantastic worlds not only in terms of the characteristics that distinguish them in their boundedness, but also in terms of their potentials in entanglement with other modes of existence, other worlds and modes of world-forming. Fantastic worlds are actualizations of potentials drawn out of the domain of impossibility. Insofar as they are imaginative actualizations and imagination itself is understood conventionally as deviation from reality, their coexistence with other worlds can be relatively quite smooth and undisruptive. However, an ontologically pluralist view that considers imagination a distinct mode of existence—a power and process by which a fantastic world is brought into experience and into the ontological ecology of existence—directs thought towards fantastic worlds' capacity to disrupt, to challenge, even to be carried into other modes of actualization that affect reality's modulation more than is intelligible or permissible within the terms of their existing world-frames' effectively managerial determinations. The fantastic can be creative onto-epistemological resistance.

This paper builds on that premise by pursuing the question of whether and how breaches of fictionality, by which fantastic worlds may become expressed and

Abstracts

manifested in ways that the ontological determination of fictionality cannot easily contain, can occur in forms other than those embraced merely in and by promotional culture; the paper treats examples in the process. What does it mean, and what does it take, for fantastic worlds to do this?

Cyberjunk-Science-Fiction. Pharmaka, Drogen und prekäre Substanzen gegenwärtiger Zukunftsfiktionen

Georg Dickmann

Von Leif Randts Kollektivdrogen in „Planet Magnon“ (2015), über Neill Blomkamps dystopischen Phantasmagorien über virale Ansteckungen in „District 9“ (2009), bis zu Dietmar Daths transgenen Mikroorganismen in „Die Abschaffung der Arten“ (2008) wimmelt es in der zeitgenössischen Science Fiction von genmanipulierten Stoffen, kaum sichtbaren nicht-menschlichen Akteuren und prekären Substanzen. Der Ausgangspunkt der Präsentation ist die Annahme, dass die gefährlichen und gefährdenden Stoffe der zeitgenössischen Science Fiction nicht marginal sind. Sie nehmen einen strategisch wichtigen Platz ein und erzeugen die fantastischen Welten und Subjekte in denen sie zirkulieren mit. Sie infizieren und kontrollieren sowohl den Einzel,- als auch den Kollektivkörper und rufen damit zwangsläufig weitreichende sozialphilosophische Fragen auf: wie werden Körper mittels potenter oder nicht-potenter Substanzen registert? Wie kommen Heilmittel und Gifte zum Einsatz? Was sind ihre weltkonstituierenden und zerstörenden Wirkungen und Nebenwirkungen? Was für Kräfte und Gegenkräfte

werden mobilisiert? Anhand exemplarischer Lektüren zeitgenössischer Science-Fiction-Dystopien von Dietmar Dath, Leif Randt und Neill Blomkamp u. a., wird sich meine Präsentation auf die Verschränkungsfiguren von Science Fiction und Biopolitik im Horizont aktueller Debatten um den Trans- bzw. Posthumanismus konzentrieren. Das Ziel ist es aufzuzeigen, dass die Herstellung und Zerstörung von Subjektivität innerhalb ausgewählter Fiktionen nicht nur über äußere Architekturen, sondern vielmehr über innerkörperliche Wirkungsweisen geschieht.

Gegenstand der Präsentation ist demnach weniger der (makro)prothetisch erweiterte, sondern vielmehr der (mikro)technologisch bzw. pharmakologisch durchdrungene Körper. Um dies sichtbar zu machen, werde ich Philosophien hinzuziehen, die sich mit biopolitischen Dimensionen des pharmakons auseinandersetzen (Jacques Derrida, Roberto Esposito, Gilles Deleuze, Paul B. Preciado), sie mit den ausgewählten Fiktionen gegenlesen und für einander öffnen. Die Fiktionen werden damit als ein epistemisch-ästhetisches Reflexionsmedium fungieren, in dem Wissensformen der Pharmakologie bzw. der Biotechnologie bearbeitet, gespeichert und spekulativ ausgetestet werden. Die Präsentation widmet sich der Befragung und Sichtbarmachung dieser technowissenschaftlich-philosophischen Verschränkungen.

Fantastische Zufluchtsorte im Schatten des Holocausts. Zur Poetik der Welterzählung und Welterzeugung bei Alain Fleischer.

Anne-Sophie Donnarieix

„Die Romane sind die hier und da erscheinenden Spuren dessen, was geschehen ist und von allen vergessen wurde, dessen, was verborgen bleibt, bis ein Autor auf die Idee kommt, es zu erfinden. *Die Geschichte ist nur eine Geschichte.*“ (Alain Fleischer, *La Hache et le violon*, Paris, Seuil, 2004, S. 257f [Meine Übersetzung].) Dieses Zitat Alain Fleischers situiert dessen in einem ständigen Spannungsfeld zwischen der außertextuellen geschichtlichen Wirklichkeit, die sich dennoch als unantastbar und unpersönlich erweist, und dem fiktionalen Verfahren, welches die ‚reale‘ Welt subjektiviert, verändert und neu erfindet. Der Holocaust, dessen Folgen tief im Leben des französischen Autors verankert sind, bildet den Grundpfeiler seines fiktionalen Baus und liegt der Erzeugung fantastischer Räume zugrunde, deren Realitätsbezug immer wieder thematisiert wird. In dem 2004 veröffentlichten Roman *La Hache et le Violon [Die Axt und die Geige]* lässt sich diese Poetik besonders gut durch das entwickelte Motiv des Gespenstischen beobachten: Die Historie spukt in dem Werk und verwischt dabei die Grenzen zwischen Realem und Imaginiertem, Welterzählung und Welterzeugung. Im Zuge meines Beitrages sollen die narrativen Verfahren, die zur Derealisierung der diegetischen Welt führen, analysiert werden. Hierfür sollen zuerst die regelmäßigen Einbrüche des Übernatürlichen und ihr Verhältnis zum

Völkermord an den Juden sowie die daraus resultierende apokalyptische Stimmung des Textes veranschaulicht werden. Das Moment des Schwankens in die fantastische Welt hinein wird zudem auf der Ebene der Zeitlichkeit analysiert: Zirkularität und Wiederholungen werden zum Leitmotiv des Romans und verwandeln die geschichtliche Verankerung des Geschehens in einen gleichermaßen zeitlosen wie doch in einer Art Zeitschleife immer wiederkehrenden Raum, an dessen Fundament sich das Motiv der Gefangenschaft abzeichnet. Wenn schließlich der Text dezidiert in eine Parodie der Geschichte mündet, erscheint die Diskrepanz zwischen Welterzählung und Welterzeugung am deutlichsten und wirft die Frage nach den Funktionen fantastischer Räume gegenüber dem unsagbaren, unerzählbaren Trauma auf. Innerhalb der Fiktion skizziert der bissige Humor Alain Fleischers hier einen potentiellen Zufluchtsort: Das Phantasieren als Mittel, um die Last der Geschichte zu überwinden.

Schwanenjungfrauen und fallende Pferde – Elemente des Weltenerzählens im prähistorischen Comic

Meret Fehlmann

Die Comicserie *Mezolith* (ab 2007) handelt von den Abenteuern des Jungen Poika, die er im Prozess des Erwachsenwerdens durchläuft. Sein Coming of Age-Prozess wird von fantastischen, mythisch-magischen Geschichten seines Stammes gerahmt.

Mezolith kann als Versuch gelesen werden, das Denken und Fühlen der Bewohner und

Abstracts

Bewohnerinnen Englands im Mesolithikum (Mittelsteinzeit, ca. 9600 bis 4500 v. Christus) zum Leben zu erwecken. Der Zeichner Ben Brockbank und der Texter Ben Haggarty beziehen sich dazu auf Märchen und Mythen sowie auf etablierte, aber teilweise bereits wieder veraltete wissenschaftliche Vorstellungen. Dieses Universum bietet für die aus Märchen bekannten Schwanenjungfrauen (Tierbraut, resp. -bräutigam, AaTh 402) genauso Platz wie für abenteuerliche Pferdretreibjagden über Felsen – bei dieser Vorstellung handelt es sich recht eigentlich um einen prähistorischen Mythos. Als Resultat entsteht in Mezolith eine über weite Strecken als fantastisch imaginierte Vorzeit.

Mein Beitrag versucht in einem ersten Teil, Möglichkeiten der Darstellungsweise der Vorzeit (nicht nur) in Comics aufzuzeigen sowie einen kurzen Abriss über die Entstehung von prähistorischen Comics zu liefern. Im zweiten Teil geht es mir darum, das von wissenschaftlichen Narrativen wie von sozialen und kulturellen Systemen durchzogene Spannungsfeld der Comicserie Mezolith aufzufächern.

Parallel Realities in Iain Banks's *Transition*

Katarzyna Fetlińska

Iain Banks's novel *Transition* (2009) consists of six crisscrossing narratives taking place in the reality of multiple parallel universes. A group of people called the transitionaries are able to wander between the parallel realities (our own included) by the means of inhabiting bodies of chosen individuals. The aim of this paper is answering the following ques-

tions: what, according to Banks, distinguishes a real world from the fantastic ones? Is there, in fact, any significant difference between fiction and reality?

I analyse *Transition* in the context of philosophy and cognitive sciences. First, I delineate the features of different worlds conveyed within the novel's scope: the world we live in, and which some of the novel's characters inhabit, as compared to the fantastic worlds to which the transitionaries travel. I argue that the imaginary worlds in the novel discussed prove to be all very similar to the readers' reality, since according to Banks alien worlds are utterly "unenvisable", and any described parallel reality in his novel "is always and only Earth, as we understand it." I argue that *Transition* is permeated by a sense that imagination cannot create anything fundamentally new, and it can only combine the elements supplied to it by memory. Furthermore, the transitionaries are able to travel to other realities only when they learn how to envisage them in vivid detail. Thus, the notion of perception as an active, creative faculty is present in the novel, and so is the doctrine of solipsism: "the people who turn out to be capable of flitting amongst the many worlds are ... some lopsided distance along the selfless – selfish spectrum, and clustered close to the latter, hard-solipsism end."

Taking these facts into consideration, I postulate that Banks espouses a view that it is impossible to escape from one's subjective, highly limited point of view, which is grounded in memory and personal experiences. Therefore, it is impossible to create a

fantastic world, which does not bear close resemblance to reality. The fantastic is always a variation on the real, while creating fantastic worlds, as well as reading about them, stems from a need to experience the pleasure of exploration in hope of transgressing the reality we know. All fictional worlds, including the fantastic ones, can be treated as similarly real to the physical world we inhabit.

Der Teufelsbündner – ein christlich geprägtes literarisches Motiv als Element des Weltenbaus im phantastischen Erzählen

Laura Flöter

Das phantastische Erzählen konstituiert sich durch den clash of realities, indem zwei Weltordnungen konfliktreich aufeinanderstoßen. Von dieser Grundbestimmung ausgehend haben sich zahlreiche narrative Modelle ausdifferenziert, die diese in unterschiedlichen Konfigurationen inszenieren. Die Fantasy stellt vielfach geschlossene Weltmodelle vor – innerhalb dieser ‚einfach‘ anmutenden Wirklichkeitsentwürfe jedoch lösen dann oftmals Konflikte von komplexen Werteordnungen die Verhandlung von Wirklichkeitskonzepten ab und widmen sich dergestalt dem ‚Innenausbau‘ von Textwelten. Sie vermögen dem Text so eine Tiefendimension zu unterlegen, die klassische Fragen der Moralphilosophie ausleuchtet und Modelle des guten Handelns entwirft, welche wiederum unmittelbar auf die elementare Verfasstheit der im Text entworfenen Welten zurückweist. Auf der erzählerischen Ebene werden diese Reflexe zumeist an konkrete Erzählmotive rückgebunden.

In diesem Zusammenhang tut sich der Bund mit den dunklen Mächten als ein klassisches Erzählmotiv des Phantastischen hervor. Es verweist auf das literarische Motiv des Teufelsbündners, der wiederum eine literarische Adaption christlicher Theologie darstellt. Der Teufelsbündner ist insofern als ein christlich-religiöses, aber auch als ein phantastisches Motiv zu verstehen.

Dieser Vortrag geht dem religionstheoretischen Anteil des Teufelsbündner-Motivs nach und orientiert sich dabei an der augustinischen Theorie des Teufelspaktes. Das literarische Paradigma stellt Otfried Preußlers *Krabat*, innerhalb dessen der Teufelsbündner ein konstitutives Erzählmotiv ist. In Gestalt des Dämonenpaktes ist der Teufelsbündner jedoch nicht nur in der Literatur, sondern auch im Rollenspiel ein konstituierendes Element phantastischer Weltentwürfe. Das Konzept und die Funktion des Dämonenpaktes im Rollenspiel *Das Schwarze Auge* soll die ästhetische Konstitution des Teufelsbündner-Motivs als Werkzeug des Weltenbaus daher in einem weiteren Medium exponieren. Ausgehend von dessen Bedeutung für die erzählerische Gestaltung lässt sich die Figurenentwicklung nachzeichnen, die insbesondere in Hinblick auf die Gewissensbildung das Potential der psychologischen, aber auch der moralischen Differenzierung von Teufelsbündner-Figuren offenlegt und so die mögliche Komplexität der Komposition auch geschlossener Fantasy-Welten expliziert

Abstracts

Non-intentional Worldmaking?

Mathias Fuchs

It sounds like a very sad or even a spoil-sport comment, that every worldmaking in a Goodmanian sense (Goodman 1978) is necessarily threatened or rather doomed to face a world-withdrawal (Heidegger 1935/36) - at least in the case of the arts and computer game worlds. The artist (or the computer game designer) makes a world that is confirmed or remade by the recipient (the player). But this world stops „worlding“ as soon as the work is finished. The world withdraws from the fictional piece and the piece is left on its own with not much more than reminiscence of worlds gone. So far we have a familiar and all too human process of creation and demise of world. But what happens if the creation of the world is turned into a procedural event, that needs no human artist or designer dirtying their hands. The recent disputes about *No Man's Sky*, the computer game that algorithmically spawns 18,446,744,073,709,551,616 planets in a giant universe, presents a clear deviation from human worldmaking. According to the game developers „No Man's Sky is a science-fiction game, set in an infinite procedural universe.“ (Murray 2017)

The (science-)fictional fantasy plays an ambiguous role for the game: key motives of its 18 quintillion planets have to be recognizable as imaginary, but at the same time some of these elements have to be linked with common reality. This is what seems to work so well that even the lead developer of the game, Sean Murray, expresses his surprise about the very world he created: „I

was flying around the universe, trying to take some screenshots. I neared the surface of a planet and suddenly it started to rain. As I was touching down I scared some deer who broke through the woods, dodging in and out of trees. Now this was jaw-dropping to me, because I've never seen any of these systems before, but also it felt like this was a real place I'd discovered. No one had been there before, and I didn't know whether to shout excitedly, or just keep it to myself.“ (Murray 2017)

Worldmaking results in a software product or an artefact that can be read as „imaginary“ by the players, but the fictional part of the narrative of *No Man's Sky* is different in nature to what authors like Wolfgang Iser call the „fictive“, i.e. an intentional act. If we want stick to the idea that an intentional act has to be performed by human subjects, than the machinic and procedural generation of worlds in *No Man's Sky*, can hardly be said to be intentional. We either need an extended concept of fictiveness or we need to come to terms with an object-oriented approach (Harman 1999) of philosophy, that consents to a possibility of non-intentional world-making and non-intentional fictive worlds.

“Anomalous Weather Detected”: Mass Effect as Climate Fiction?

Michael Fuchs

In his book *Extra Lives: Why Video Games Matter* (2011), Tom Bissell ponders the reasons for the affective and emotional reactions to Mass Effect's Virmire mission, in which players are required to sacrifice one of their squad mates. Reflecting on

the decision as to whether sacrifice Ashley or Kaidan, Bissell concludes that the most powerful moments in science fiction “tap[] into the emotions to which science fiction has privileged access: hope for and wonder at the potential of human ingenuity and, of course, fear of the very same.” Without a doubt, one of the most apparent and fear-inducing consequences of “human ingenuity” in our day and age is climate change.

In my proposed paper, I will argue that BioWare’s *Mass Effect* trilogy is not about climate change—and yet it is. Seemingly insignificant details pop up now and then in the vast world established in the original game and then built across media: for example, the geth (humanoid networked artificial intelligences) use a device to change the climate of a planet, which results in smog, while organic species (the drell and hanar, in particular) experienced the eco-apocalypse and needed to evolve biologically in order to survive on new planets. These minute details, I will argue, suggest an environmentalist subtext which undergirds the larger narrative. Indeed, when reading *Mass Effect* as cli-fi, things couldn’t be clearer: The supraplanetary Council and the races it represents ignore all warnings of a major threat looming in dark space simply because they cannot see it. This approach (or the lack thereof) mirrors humankind’s ignoring of the ecological threat hovering like a dark cloud over the planet. “The most dangerous threat to our global environment may not be the strategic threats themselves but rather our perception of them, for most people do not yet accept the fact that this crisis is extremely grave,” Al Gore observed as early as 1992.

In the quarter-century since, the ecological fiasco humanity has driven the entire planet into has definitely not improved—and if the current President of the United States can deny climate change (made famous by his “the concept of global warming was created by and for the Chinese in order to make U.S. manufacturing non-competitive” -tweet), millions of people around the world can do so, too.

In the end, my paper will read *Mass Effect* in the context of environmental changes in the “real world.” In this reading, the cybernetic Lovecraftian Reapers, which exist in a space inaccessible to other life forms and transcend creaturely ideas about time, not only attack all advanced life forms from deep space, but also from deep time. Their Cthulean, squid-like shape functions not so much as a vehicle for nature’s revenge, but rather as a symbol for (a) the interrelatedness of nature and culture, all part of the biosphere, inseparable, but made separate by mankind, and (b) anthropogenic actions on the planet, as their mantric goal to “impose order on the chaos of organic evolution” could not be more human(e) at its heart. However, in the (more or less) cheerful ending, the (human) player stops their attempt to bring about the next mass extinction—or not?

Posthuman Habitats: City as Landscape in the Age of the Anthropocene

Aroussiak Gabrielian

Posthuman Habitats is a speculative design response to “The Environmental Crisis,” specifically the future city’s increasing food

Abstracts

and water scarcity, dwindling green space in the face of hyper-densification, stresses on energy and water infrastructure, and the nomadic existence that characterizes our age of migration. As a wearable landscape system, it explores the blurred distinctions between nature-culture, human-machine, and celebrates hybrid ecologies and synthetic forms of nature that are representative of our technologically mediated experience. In particular, it comments on the complete end to romantic notions of “nature” and recognizes that even our bodies have become part of this deliberately engineered existence.

The speculative project features the body as a habitat for species with which it shares a symbiosis. The paper showcases these habitats, which are essentially cloaks of plant life that are intended to provide sustenance to the wearer, as well as flourish as expanding ecosystems that attract and integrate other animal and insect life. The garments promote healthful diet and lifestyle, as the gardens are fed and nourished by bodily wastes, and inspire outdoor exposure to optimize photosynthesis. According to theories of the posthuman, distinctive subjects, isolatable artifacts and society are blurred and hybridized. Here, bodily systems and plant ecologies are symbiotic and the “human” becomes part of a larger habitational field.

With increased awareness about globalized food industries and its unsustainable carbon footprint, the project focuses on reconnecting the food producer and consumer to develop more self-reliant and resilient food

networks. As extensions of our flesh, these microhabitats are completely localized and can be customized to our individual tastes. Therefore, while the discourse of the “post-human” is profoundly anti-individualistic, these body enhancements respond to the contemporary trend away from standardization and toward technologies that exhibit extreme adaptability.

Awakening in Hell. Transitions between Reality and Nightmare Worlds in some Nineteenth-Century Dystopias.

Justyna Galant

Although the literary device of relocating the sleeper into a strange world had its heyday in the late medieval literature, its echoes can be found in the nineteenth-century utopian fiction inspired by the success of the Rip van Winkle story and its particularly convenient narrative beginning. In contrast to the medieval visionary literature, generally “valued because it could lead the soul into deeper contrition, purer devotion, more perfect knowledge, and greater intimacy with God” (Newman 14), in the dystopias the reward of enlightenment, which implicitly characterises the usage of this convention in eutopias, is replaced by the penchant for the apocalyptic, with its sense of doom and a pessimistic warning, as the dreamers wake in the malevolent alternative universes.

The paper focuses on a close analysis of the transition between reality and the fantastic worlds in the often-used dream vision convention of nineteenth-century dystopias. Ranging from awakenings which throw

the dreamer at a deep end to those where the strangeness of the other worlds is slowly dawning on the incredulous narrators, the texts variously dramatise the tension between the mimetic and the exomimetic, employing estrangement, allegory, synecdoche and equivalence (*sensu* Tynianov and Zgorzelski) in the “dislocating move to an elsewhere” (Baccolini, Moylan 5).

Baccolini, Raffaella and Tom Moylan. *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*. Routledge: New York and London, 2003.

Newman, Barbara. “What Did It Mean To Say ‘I Saw’? The Clash between Theory and Practice in Medieval Visionary Culture.” *Speculum* 80 (2005).

Räume der Einsamkeit. Dystopischer Weltarchitektur und Raumstrukturen der Isolation in fantastischer Literatur.

Iris Gassenbauer

Selten wird ein Begriff so ambivalent diskutiert, wie es bei *Einsamkeit* der Fall ist. Von der einen Seite als zivilisatorische Nebenerscheinung unglücklicher Seelen aufgefasst, als Übel der Menschheit, das an den Verschmähten und den Alten haftet, wird die Einsamkeit von anderen, wohlwollenden Stimmen, als wichtige Option der Selbstentdeckung und des kreativen Schaffungsprozesses gelobt. In dystopischer Literatur gerät die Einsamkeit fast nie zum selbst gewählten, erhebenden Element; eher wird sie durch eine Verunsicherung des Raumes installiert. Da, wo Gesellschaften nicht mehr als Gemeinschaften funktionieren und wo die Umgebung des Individuums durch eine tiefgreifende Dysfunktionalität geprägt ist,

kann kein Vertrauen mehr in traditionelle Abläufe gesetzt werden.

Weltkonstruktionen dystopischer Literatur bauen auf Verunsicherungen. Sei es der Handlungsraum einer postkatastrophischen Zukunft, der die Figuren in ein ständiges Ringen um das eigene Überleben und Wohlbefinden bindet, oder der Raum gesellschaftlicher Totalüberwachung; das Individuum wird gleichermaßen mit negativ konnotierten Raumstrukturen konfrontiert, die es in seinem Dasein bedrohen und dem Gefühl sozialen Schutzes entheben. Gleichzeitig bleibt der Faktor extrafiktionaler Realität stärker erhalten, als in manchen anderen Sparten fantastischer Literatur. Die Fortführung der Narration über den Punkt der klimatischen, humanitären oder politischen Katastrophe hinaus, die Extrapolation des Status Quo oder auch der völlig überraschende Schnitt in das Vertraute, bringen einen ständigen – wenn auch extradiegetischen – Abgleich mit außerliterarischen Umständen mit sich. Während nicht selten prämonitorische Tendenzen in der narrativen Ausführung zu spüren sind, bestehen dystopische Weltkonstruktionen mitunter als eigenständiger Ausdruck der Resignation: das Ende kommt und ist nicht mehr abzuwenden.

Bevor es allerdings so weit ist, ist es das Ziel des Vortrags, Strukturen dystopischer Weltkonstruktion zu finden. Im Vordergrund stehen hierbei drei Schlagworte, die in ihrer Umsetzung im literarischen Werk und als Träger dystopischer Raumstruktur als grundlegend vermutet werden: Überwachung, Isolation und Dysfunktionalität. Jene Faktoren, die eine Ausgliederung der

Abstracts

Figur bedingen und somit die Grundlage für die theoretische Einsamkeit des Individuums legen, werden anhand komplexer Einzelwerke (Cormac McCarthy *Die Straße*; Thomas Glavinic *Die Arbeit der Nacht*; Knut Faldbakken *Unjahre*) besprochen.

“Savages, raiders, rapers, more beast than man” – Othering the Wildlings in George R.R. Martin’s *A Song of Ice and Fire*

Antonia Grafweg

As has been shown by Edward Saïd in his groundbreaking work “Orientalism” (1978), binary relationships in the form of a subject and an Other reinforce stereotypes that often lead to the Other’s exploitation. This kind of relationship between cultures can also appear in literature of the fantastic, both deliberately and not. George R. R. Martin’s fantasy novel series “A Song of Ice and Fire” (1996 –) portrays the fate of different cultures, although without a doubt the culture of the Seven Kingdoms is in the main focus. The “wildlings” or “Free Folk”, as they call themselves, are one of the other cultures represented, yet there are no chapters from their perspective. From early on their portrayed image is of a binary relation to what the people of the Seven Kingdoms believe themselves to be. Readers too only experience “wildling” culture in relation to and through the lenses of the people from the Seven Kingdoms, though speaking “wildling” characters do take on an important role in the later novels. Still, actual “wildling” perspectives are rarely, if ever, formulated. While some of the stereotypes are balanced

out throughout the novels, the status of the “wildlings” as the Other remains intact. This paper aims to show the different ways in which the “wildlings” are constructed as the Other, how the separating wall acts as a symbol for this construction, and the ways in which the novels subvert or assert the Otherness of the “wildlings”. While the Othering of the “wildlings” within the novels helps the Southerners defend the wall and ignore the plight of the supposedly inferior people, for Martin the construction of an Other is a way of building a repertoire of different cultures, while the main culture can remain superior and most relatable for readers. Instead of subverting or deconstructing the Other in the course of the text, Martin continuously asserts the assumed superiority and subject-identity of the Seven Kingdoms.

Watch out the World’s behind you – the role and function of science fiction literature in contemporary futurology and Scenario Thinking

Julia Grillmayr

Science Fiction literature is known and loved for its witty styles and quirky ideas. Especially movements like Cyperpunk have been celebrated for their self-appointed “cheap” (Cf. the Zine „Cheap Truth” that started the Cyberpunk movement in the 1980ies: www.csdl.tamu.edu/~erich/cheaptruth) attitude and trashy fearlessness of inventing worlds and situations as ludicrous as possible. In another perspective, SF writers can be said to be *the* public intellectuals of futurology. Journalists invite them to assess future scenarios and to estimate their probability

and desirability. The reception of SF seems to oscillates between two poles: It bears the promise of entertainment and strong community building by its extravagant and intense styles and topics, but it also nourishes the hope of approaching possible futures for valuable predictions and assessment.

These two different aspects of SF are also palpable in literary studies. Traditionally, SF is seen as special form of fantastic literature. In contrast, the genre can also be conceptualized as *structural fabulation* (Robert E. Scholen), *scientific fictionalization* (Darko Suvin) or *transrealist writing* (Rudy Rucker, Damien Broderick) and thus understood not in relation to other speculative genres, but in context of contemporary science, research and technology.

These different conceptions point at the complex role of *fictionality* in the reading of SF literature in respect to its possibilities of making statements about the future. Even though much can be learned by firstly distinguishing these two poles, the more interesting question is in how far these two different approaches benefit from one another. Against this background, it is fruitful to (critically) analyze a contemporary development: In 2011 Brian David Johnson, himself SF author and futurist at the IT-company Intel, coined the term *Science Fiction Prototyping*, under which he proclaims a new method of Scenario Thinking that is based on speculative fiction. Since then, his international „Tomorrow Project“ has published nine anthologies of *Science Fiction Prototyping* scenarios, which read like classical SF stories.

I want to focus my analysis on the corpus of these anthologies, carve out their main topics and explore the role of narrating strategies and ways of worldbuilding in these stories. Together with accounts of SF writers on their effort to accurately describe possible futures, this allows to reflect on the value of a fictional-literary approach for futurology and technology assessment.

„There’s a world build on top of ours“ – *Midnight Special* und das Fantastische des Films

Matthias Grotkopp

In vielen Beschreibungen fiktionaler Welten – fantastischer oder alltäglicher Natur – herrscht ein impliziter Begriff von der Welt als Container: Fantastisch oder gewöhnlich ist dann nicht die Welt, sondern die Dinge *in* ihr. Insbesondere wenn es um filmische Welten geht, dominiert ein Rückgriff auf eine Idee der fiktionalen Erzählwelten, die von den audiovisuellen Bildern bloß repräsentiert würden. Dabei wird aber die konkrete Produktion von „Welt“ durch audiovisuelle Dynamiken von Raum und Zeit ebenso ausgedehnt wie die Tatsache, dass das Phänomen „Welt“ als ein Geschehen selbst höchst prekär und nicht zu trennen ist, von einem geteilten Wahrnehmen und Empfinden, das je individuell im Akt der Rezeption mitproduziert wird. Zu fragen ist also, durch welche konkreten audiovisuellen Inszenierungsweisen die je spezifischen Konfigurationen zwischen kosmologischen Totalitäten und den kontingenten Begrenzungen singulärer Erfahrungswelten hergestellt werden? Nicht vom Abbild oder der

Abstracts

Repräsentation her gedacht, sondern ausgehend von der Bewegtheit und Zeitlichkeit der Bilder sowie aus ihrer notwendigen Begrenztheit und Fragmentierung, ihrer Verhältnis-Mäßigkeit entsteht die Konstruktion des Films als der Manifestation einer „Welt“ als Ganzheit. Filmische Bilder werden so als Versuche beschreibbar, die technischen Bedingungen und poetischen Konzepte des Films zu Medien eines Hör- und Sichtbarwerdens von „Welt“ zu machen. Und nicht zuletzt kann ein genretheoretischer Zugriff gerade auch in Bezug auf die Frage nach dem Fantastischen evident machen, inwiefern – mit Nelson Goodman – Welten immer aus anderen Welten erzeugt werden.

Diesen Fragestellungen soll anhand von *Midnight Special* (Jeff Nichols, USA 2016) nachgegangen werden, ein Film, der die Möglichkeit von Film selbst und das, was Gilles Deleuze das Verhältnis des Kinos zu so etwas wie einen „Glauben an die Welt“ genannt hat, direkt zu seinem Thema macht. Das Fingieren von einer „anderen Welt“ unter, neben oder eben – wie in diesem Fall – über „unserer Welt“ wird hier kurzgeschlossen mit der Frage nach einer geteilten Wahrnehmung und der Offenheit, die Phantasie und/als die Wirklichkeit anderer zu teilen.

Academia and the Fantastic

Ludmiła Gruszewska-Blaim

The proposed paper will discuss the use of the fantastic in the selected American college novels of the 1990s. For obvious reasons, academic fiction – popularised in the 1950s by Kingsley Amis's *Lucky Jim*, Mary McCarthy's *The Groves of Academe* or

Vladimir Nabokov's *Invitation of a Small Creature* – rarely deploys the fantastic in its world-building. As a principally mimetic type of literature, the college novel, which focuses on academia and its specificity, refers to and sustains our general knowledge of the world's mechanisms and consensual understanding of reality. The mimetic dimension of the campus is hardly undermined by paratopic undertones noticeable in numerous college novels describing labyrinthian university buildings and ways and means of achieving success in the groves of academe. Paradoxically, even when the fantastic enters the fictional campus directly and clearly breaches the internal, primary laws of 'objective reality', the mimetic functions of the academic environment seem to predominate. The vogue for genre hybridisation in postmodernist fiction encouraged writers, such as Jonathan Lethem, Richard Powers or James Hynes, to show "the small world" through the multiple lens that blends common sense with the inexplicable and the uncanny.

Zur literarischen Konstruktion sexualisierter Gewalt in der Repräsentation alternativer fiktionaler Gesellschaften

Magdalena Hangel

Science-Fiction, Utopien, Dystopien und Fantastik imaginieren eine unvorstellbare Zahl an alternativen Welten. Seit dem ersten verbreiteten Auftreten der Genres im 19. Jahrhundert, bis zur ihrer aktuellen neuen Popularität, haben drei Paradigmen das Imaginieren neuer Welten oftmals dominiert: das Verhältnis von Geschlechtern, Vorstellungen von Klasse sowie ethnischen

Zuschreibungen. In diesen Akten des Erzählens fiktionaler (Vgl. Wolfgang Iser, *Das Fiktive und das Imaginäre: Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt am Main 1993. Iser S. 20) Gesellschaften werden Hierarchien erzeugt, die entweder realweltliche Diskriminierungs- und Gewalterfahrungen reproduzieren oder Gegenwürfe dazu aufbauen, um zeitgenössische Verhältnisse zu abstrahieren.

Sexualisierte Gewalt ist eine Sonderform von Gewalt, (Regina Mühlhäuser, *Praktiken der Gewalt: Vergewaltigung*, in: Gudehus Christian/Christ Michaela (Hrsg.), *Gewalt: Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart 2013) die sich in eine so genannte Gewaltkette einordnen lässt. Diese besteht aus einer Reihe von Unterdrückungsmechanismen und Gewaltformen, wie etwa „gewalt-same Rede, sexuelle Gewaltandrohung und de[r] subtile [...] Zwang sexueller Belästigung“, Vgl. Birgit Sauer, *Geschlechtsspezifische Gewaltmächtigkeit rechtsstaatlicher Arrangements und wohlfahrtsstaatlicher Institutionalisierungen. Staatsbezogene Überlegungen einer geschlechtersensiblen politikwissenschaftlichen Perspektive*, in: Dackweiler Regina-Maria/Schäfer Reinhild (Hrsg.), *Gewalt-Verhältnisse: feministische Perspektiven auf Geschlecht und Gewalt*, Frankfurt am Main; New York 2002 (Politik der Geschlechterverhältnisse 19), S. 85) die wiederum im Begriff der Vergewaltigungskultur vereint werden. Vergewaltigungskultur definiert sich in der Umgangsweise einer Gesellschaft mit sexualisierter Gewalt und ihren Begleiterscheinungen bzw. der ihr zu Grunde liegenden Machtverhältnisse. (Vgl. Ellena Savage, *Rape Culture in Life and The-*

ory, Online im Internet: <http://www.eurekastreet.com.au/article.aspx?aeid=33801#UcFtWpy61Ps> (Zugriff am: 19.6.2013).

In die Konstruktion fiktionaler Gesellschaften – wobei Gesellschaft hier ein spezifischer Teil einer fiktionalen Welt ist, die das Zusammenleben von Individuen begreift – sind eben jene Gewaltketten impliziert. Prinzipien von Vergewaltigungskulturen werden reproduziert oder – vor allem durch (queer)feministische Literatur – gebrochen, abstrahiert oder persifliert. Reale Erfahrungen von Gewalt werden fiktionalisiert um dahinterstehende Muster erkennbar zu machen; fiktive Narrative von Gewalt thematisieren reale Gewaltverhältnisse und entwerfen gleichzeitig neue Möglichkeiten, aus gesellschaftlichen Gewaltkontexten auszubrechen.

Mein Dissertationsprojekt beschäftigt sich mit dem Motiv von fiktionalen Gesellschaften und darin inkludierter sexualisierter Gewalt in deutsch- und englischsprachiger (queer)feministischer Science-Fiction-Literatur der 2. Hälfte des 20. Jahrhunderts. Von besonderem Forschungsinteresse sind dabei all jene fiktionalen Gesellschaften, die in irgendeiner Art und Weise „anders“ sind: sei es durch die Aufhebung oder Umdrehung von geschlechtlichen gesellschaftlichen Bedingungen – etwa in Matriarchaten oder androgynen Gesellschaften – aber auch Alternativen zu zeitgenössischen Systemen von Klasse und ethnischen Zuschreibungen. Untersuchte Werke sind einem – nur rudimentär festgelegten – Kanon der bedeutendsten (queer) feministischen Science-Fiction-Autorinnen

Abstracts

entlehnt: u.a. Margaret Atwood, Ursula K. Le Guin, Elfriede Jelinek, Octavia Butler, James Tiptree Jr./Alice B. Sheldon, Joanna Russ, Gerd Brantenberg und Marge Piercy.

Durch die Dekonstruktion von Gewaltverhältnissen in alternativen, fiktionalen und literarischen Gesellschaften sowie den Narrativen, die versuchen, sich aus eben jenen Bedingungen zu befreien, kann ein Mehrwert in der Erkenntnis darüber, wie fiktionale Gesellschaften an sich funktionieren und Realität erzeugen, gewonnen werden. Durch eine Zusammenführung von Intersektionalitätstheorien, Science-Fiction-Studies und Literaturwissenschaft kann dieses (queer) feministische Potenzial aber auch problematische Zuschreibungen alternativer Gesellschaftsentwürfe aufschlüsseln und deren Bedeutung aufzeigen.

“When I was a kid, the future was different”: World-Building and Corporate Utopianism in Brad Bird’s *Tomorrowland*

Steffen Hantke

As an example of world-building within the conventional ontological ground rules of science fiction, Brad Bird’s *Tomorrowland* (2015) makes an explicit and emphatic claim for itself as a film adversarial to the cultural mainstream. For this gesture, in all its ambivalence, the film has yet received the critical attention it deserves. An expensive blockbuster helmed by the reigning star of Pixar Studios, cast with George Clooney as one of the last truly global movie stars, and rife with sophisticated CGI and dynamic action sequences, *Tomorrowland* tells a story, laid out

as an extended allegory, in which a dystopian historical present is defined as a self-fulfilling prophecy. From massive deindustrialization and the devaluing of science to the decay of social and political authority and global climate catastrophe, the film traces contemporary problems back to an ideological malaise, a crisis in the zeitgeist in which diminished expectations, institutional fatalism, and the collective expectation of disaster produces exactly that disaster. Bird’s allegory is also a metafictional comment on the state of the blockbuster, the genre in which *Tomorrowland* itself operates, and which, according to *Tomorrowland*, is permanently wedded to the relentless and repetitive masochistic pleasures of spectacular dystopia. Like most dominant popular discourse, the blockbuster is a feedback loop that predicts, and thus produces, disaster. Given this metafictional critique, world-building in *Tomorrowland* is, therefore, geared toward imagining and constructing a utopian alternative to the current blockbuster’s dominant dystopian tenor. In support of this ambition, Bird returns to a discourse of technological utopianism which, in the public imagination, is linked to the parent company behind the making of *Tomorrowland* itself—the Disney Corporation. Alternate worlds and time-travel allow characters in *Tomorrowland* to access Disney’s very own “Tomorrowland” exhibit at the 1964 World’s Fair, which provides the model for imagining a better future. While the film indulges visually in beautifully designed retro-futurist spaces and objects, its ideological project, meanwhile, attempts to mobilize the 1960s as a crucial period in the “American Century” in order to construct the utopian alternative to the contempo-

rary dystopian malaise. As the film merges historical, political, and corporate motifs, it attempts to recruit its audience to a technocratic optimism designed to initiate a shift in the discourse. Reading this ambitious ideological project not only against the problematic implications of its historicizing and its corporate dimension, and measuring the film's massive failure at the box-office and lukewarm reception by critics at its original release, provides a revealing insight into the politics of fantastic world-building.

C.S. Lewis und J.R.R. Tolkien. Wien 2013, 143-159, 144-145.) In vielen phantastischen Konstrukten – selbst wenn sie zu Beginn areligiös erscheinen – kommen sakrale Gebäude, Priester oder religiös aufgeladene Motive vor und prägen das phantastische Umfeld mit. Das liegt einmal daran, dass diese religiösen Elemente aufgrund ihres Bekanntheitsgrades nicht genauer erklärt werden müssen und anschlussfähig an den alltagsweltlichen Realitätenkonsens sind. Gleichzeitig weisen sie übersinnliche Aspekte auf, die bereits selbst dem Phantastischen zugeordnet werden. (Vgl. Christina Heidler. *Zwischen Magie, Mythos und Monotheismus. Fantasy-Literatur im Religionsunterricht*. Ostfildern 2016, S. 138-141). Somit bieten religiöse Traditionen einen wichtigen Fundus, um imaginäre Welten zu erschaffen und mit Leben zu füllen. (Vgl. Bjorn Eenboom. „Interview mit Cornelia Funke. ‚Vergisst man die Wunder in dieser Welt, dann versteckt man sich irgendwann nur noch unterm Bett.‘“ In: *Galore 18* (2016), S. 68-81, S. 70-71.) Selbst in den relativ religions-freien Welten wie Cornelia Funkes *Tintenwelt* (Vgl. Cornelia Funke. *Tintenherz*. Hamburg 2003, S. 171-173.) oder Jonathan Strouds *Bartimäus*-Trilogie spielen daher Kirchengebäude und sakrale Gegenstände eine wichtige Rolle.

Doch Religion erfüllt weitere wichtige Funktionen: In den Fantasy-Welten kann sie sich als eine gesellschaftsprägende Institution zeigen, die moralische Vorstellungen und soziale Interaktionen prägt. Das wird beispielsweise an P.C. und Kristin Casts *House of Night-Reihe* deutlich, in der eine Vampirreligion das gesamte Umfeld beeinflusst.

Von vampirischen Göttern und jüdischen Vampiren – Religiöse Elemente in aktueller Fantasy-Literatur

Christina Heidler

Religiöse Einflüsse nehmen in der westlichen Hemisphäre immer stärker ab: Kirchen werden umfunktioniert, religiöse Symbole abgehängt und mit Glauben erfüllte Klöster verschwinden aus den Regionen. In gegenwärtigen Fantasy-Welten hingegen stellt sich die Situation bezüglich Religion ganz anders dar. (Vgl. Heinrich Kaulen. „Tolkien und kein Ende. Aktuelle Trends in der Phantastischen Literatur“. In: *Tutzing Materialien. Dokumentation einer Tagung der Evangelischen Akademie Tutzing in Kooperation mit der AVJ-Arbeitsgemeinschaft von Jugendbuchverlag e.V. vom 21. bis 23. Juni 2002*. Tutzing 2003, 29-52, 47; Stefan Neuhaus. „Spiegelwelten. Zur Funktion und Rezeption phantastischer Mythen bei Tove Jansson, C.S. Lewis und anderen“. In: Gunda Mairbäurl u.a. (Hg.). *Kinderliterarische Mythen-Translation. Zur Konstruktion phantastischer Welten bei Tove Jansson,*

Abstracts

(Vgl. P.C. Cast u. Kristin Cast. *House of Night. Gezeichnet*. Köln 2011, S. 64.) Ebenso kann sie einen Teil der alltäglichen phantastischen Lebenswelt präsentieren. Beispielsweise ist der Alltag der Protagonistinnen und Protagonisten in Cassandra Clares *Chroniken der Unterwelt* mit religiösen Symbolen sowie Konnotationen durchtränkt. Darüber hinaus können religiöse Einzelmotive eine wichtige Bedeutung in phantastischen Welten erlangen. So stellen Dämonen, Engel oder Propheten/innen oftmals ohne Anbindungen an religiöse Traditionen wichtige Handlungssträger dar. (Vgl. Johann Ev. Hafner. „Religionswissenschaftliche Kategorienbildung am Beispiel ‚Engel‘“. In: Michael Stausberg (Hg.). *Religionswissenschaft*. Berlin 2012, S. 155–168, S. 155.)

In meinem Beitrag möchte ich nach einer kurzen Abhandlung des Religionsbegriffs mithilfe verschiedener literarischer Beispiele darauf eingehen, dass Religion einen wichtigen Pfeiler bei der Etablierung aktueller phantastischer Welten darstellt. Grundsätzlich ist sie dazu in der Lage, diesen imaginären Welten eine transzendente Ebene zu verleihen. Darüber hinaus kann sie phantastischen Gesellschaften eine Struktur geben, moralische (teilweise auch fragwürdige) Werte vermitteln sowie Wesen, Gebäude oder Motive beisteuern, die Lesenden aus religiösen Traditionen vertraut sind.

The Future of the 80s: Universe-Building in BattleTech

Johannes Heidler

BattleTech is a game first published in 1984.

Part board game, part table-top game, and part roleplaying game, it focuses on “armored combat” waged between humanoid war machines driven by neo-chivalrous “MechWarriors” in the setting of a fictional 31st century. The game quickly became a success story, rapidly gaining a huge following that peaked out in the 1990s but continues on until today. At the core of its success was, next to solid game mechanics, a rich background story.

The *BattleTech* game initially featured a simple science fiction setting that used imagery from wellknown animes (*Macross*, *Dougram*, and the lesser-known *Crusher Joe*) transplanted into a reality heavily modeled on the post-apocalyptic, dystopian *Mad Max* films. No background existed beyond the universe’s neo-feudal factions which were briefly sketched out in the game’s manual, but this was immediately expanded upon in the first publisher FASA’s gaming magazine *STARDATE*. (Patrick Larkin and Jordan Weisman. “Before The Succession Wars. A Background for FASA’s Battledroids Game”. In: *STARDATE. A Magazine of Science Fiction and Gaming*, 5/6 (March–April 1985), pp. 6–7 and 50–56.)

A historic framework was created backdated from the game’s 3025 setting to a fictional 2011 continuing a Cold War logic—a framework that continues to serve until today. In a very real sense, *BattleTech* is a fantastic future of the 1980s.

In my presentation, I will cover the ways in which various aspects of *BattleTech* have been shaped by the time in which they were

written and the media in which they were published:

Pulp vs hard science fiction. From the first novel (William H. Keith, Jr.: *Decision at Thunder Rift*. Chicago 1986) onwards, the Mech-Warrior protagonists are larger than life in a universe featuring solely human civilizations. Their characterization is reminiscent of the heroic protagonist in a fantasy setting (or an action movie star), and in stark contrast to a universe so grounded that it explicitly eschews any aliens (though this is likely a direct consequence of the game mechanics themselves). A trend change has happened under the current BattleTech publisher Catalyst Game Labs (CGL), focusing on a more realistic, anonymous narrative coinciding with a shift from novel to source book as primary medium to advance the storyline.

Technology. The technology of this fictive 31st century was laid out in the 1980s and prerequires suspension of disbelief, as it was created and predicted in the 1980s. The paradox of BattleTech is that as it has moved to a more realistic war setting in the past fifteen years, its technology has become an increasingly less realistic extrapolation. In-house writing guidelines (Herbert A. Beas, II.: *BattleTech aesthetics*. A short primer. CGL in-house PDF 2011, pp. 2-3.) had to be put in place to bar technologies that are within reach of current science (artificial intelligence, nanotechnology).

Society. Created in the 1980s when political and cultural fronts were very clear, the BattleTech universe features major factions directly derived from real world cultural ste-

reotypes. As real-world political landscapes shift, underlying cultural preconceptions continue to shape understanding of the setting, even while it becomes increasingly fictional in retrospect.

Die Begriffsbestimmung der phantastischen Literatur und ihre Anwendbarkeit in der phantastischen Welt in Meyrinks *Golem*

Ricarda Hirte

Anhand des *Golem* von Gustav Meyrink sollen die phantastischen Elemente im Roman analysiert und in einen Kontext gesetzt werden, wobei die Definition der Phantastik von Mariannen Wunsch ausschlaggebend sein soll. Das heißt in wie fern phantastische Elemente hinsichtlich dieser Definition gelesen und verstanden werden können. Bei der Begriffsbestimmung, was phantastische Literatur ist, gibt es die verschiedensten Ansätze, wobei die von Marianne Wunsch sich folgendermaßen artikuliert: Das Phantastische präsentiert sich in einer narrativen Struktur. Innerhalb einer spezifischen Struktur gibt es eine Figur, die das Phänomen wahrnimmt und eine Textinstanz, die das Phänomen zu erklären versucht. Das Phänomen ist zudem nicht-realitätstkompatibel, es wird von der herrschenden Kultur als ein etwas nicht wirklich Existierendes aufgefasst, wobei allerdings seine Präsenz es in die Möglichkeit einer Realität rücken kann. Das Phänomen wird also als nicht völlig unreal betrachtet und seine Erklärung wäre dann im Bereich des Okkultismus zu finden. Für diese Annahme muss im Text eine Instanz vorhanden sein,

Abstracts

die als *Klassifikator der Realitätsinkompatibilität* steht und implizit oder explizit die Annahme bestätigt. Der Text darf außerdem keine Indikatoren enthalten, die das nicht-realitätstkompatible Phänomen ins allegorische, parabolische oder zeichenhafte übersetzen könnten. Nach Wunsch liegt also ein phantastischer Text vor, wenn neben der phantastischen Struktur oder Anlage des Textes auch in der Erklärbarkeit des Phänomens das Phantastische sich bestätigt oder im abgeschwächten Fall nicht ausgeschlossen werden kann oder ausgeschlossen ist.

Wendet man diese Definition Wünschs auf den Meyrinkschen Golem an, so kann der Roman hinsichtlich des Phantastischen anders verstanden werden, als er bisher überwiegend in der Sekundärliteratur gelesen wurde. Anhand von Textausschnitten soll aufgezeigt werden, inwiefern phantastische Elemente in der narrativen Struktur vorhanden sind und wie ihre Präsenz erklärt werden. Ausgangsthese ist, dass durch die Anlage der Phantastik im Roman, es Meyrink gelungen ist, eine Antwort auf eine anthropologische Frage zu geben: Was passiert mit dem Menschen nach dessen irdischem Leben? Da diese Frage von Lebenden nicht beantwortet werden kann, wird der Fragende auf die Religion oder den Spiritismus verwiesen. Meyrink greift dies auf und eint im Golem jüdische und christliche Aspekte mit psychoanalytischen, die auf die Kabbala rekurrieren. Meyrink bedient sich der Struktur und der Symbolik des *Baum des Lebens* der Kabbala, um die Konzeption des Menschen und des ewigen Lebens davon abzuleiten. So wird für ihn der Baum zur Quelle, aus der die Religion und die Psychologie hervorgehen

und wo jeder Aspekt sich selbst bedingt und sich mit dem anderen verbindet.

Von Dracheneiern, Zauberstäben und Raumschiffen - Fantastische Welten ausgestellt

Annabelle Hornung

In den letzten Jahren konnte man drei der berühmtesten „Serien“ des Fantasy- und Science-Fiction-Genres nicht nur in Form von Büchern und Filmen erleben. Harry Potter, Game of Thrones und Star Wars haben Einzug in den Ausstellungsraum gehalten: mit *Harry Potter – The Exhibition*, *Game of Thrones: Die Ausstellung* und *Star Wars Identities: THE EXHIBITION* touren die erfolgreichen Stoffe nicht nur durch die großen Städte der Welt, sondern ziehen auch massenweise Besucher*innen an. Dass die Stoffe nicht nur im literarischen und filmischen Medium äußerst erfolgreich sind, sondern auch im „musealen“ Ausstellungskontext funktionieren, unterstreicht sowohl die Idee der Intermedialität als auch diejenige des fantastischen „Weltenbauens“. Es wird vor allem spannend, wenn man den Umgang mit den Stoffen der Romane und Filme in den jeweiligen Ausstellungen betrachtet. Hier werden vor allem zwei Ebenen deutlich, die genauer zu betrachten gilt: Da wäre zum ersten der Umgang der Ausstellung mit den *Dingen der Fantasy*. Was geschieht, wenn Requisiten eines Films, wie z.B. Dracheneier oder Lichtschwerter, nicht nur als Kult-, sondern als museales Objekt verstanden werden. Obwohl wir uns aufgrund des *material turns* der Materialität von Dingen und ihrer Aufladung bewusst sind,

sehen wir uns aufgrund globalisierter Massenproduktion eher mit der „Entwertung des Originals“ (Walter Benjamin) konfrontiert. Das Verständnis der Präsentationen ist jedoch ein anderes: Harry Potters Zauberstab wird in eine Vitrine inszeniert, als wäre er ein seltenes Artefakt und rund um einzelne Exponate wird eine ganz eigene Ausstellungswelt geschaffen. Die Individualisierung bei gleichzeitiger Inszenierung führt dann zum gewollten Effekt, nämlich der Wiederaufladung der „Aura des Objekts“ (Walter Benjamin).

Die zweite interessante Ebene, die in allen drei Ausstellungen zu finden ist, ist das (*Mit-*) *Gestalten von Fantasy*. Integraler Bestandteil ist, dass die Besucher*innen nicht nur Exponate betrachten dürfen, sondern in den Ausstellungen auch „mitmachen“ sollen, indem sie sich zum Beispiel einen Avatar mit individueller Lebensgeschichte in der Welt von Star Wars schaffen oder sich einem der vier Häuser von Hogwarts durch den sprechenden Hut haben zuordnen lassen. Sich selbst durch Partizipation in die jeweilige Geschichte einzuschreiben, ist somit Teil des Rituals der Aneignung.

Im Vortrag sollen folgende Fragen analysiert werden: Wie schlagen sich im Ausstellen von Fantasy gesellschaftliche Wissensbestände nieder, welche Art von fantastischen Welten werden in der Visualisierung im Ausstellungsraum geschaffen und schließlich, wie werden dabei neue Strategien des „Deponierens“ und „Exponierens“ (Gottfried Korff) sowie der Musealisierung von (Kult-) Objekten kreiert. In einem zweiten Schritt soll dann untersucht werden, wie die Ma-

terialität der Exponate und die Rituale der Ausstellungen mit dem Genre Fantasy interagieren und dadurch die Konstitution soziokultureller Praktiken und „Codes“ (Clifford Geertz) aufgezeigt werden kann.

Dark Souls - Annäherung an ein Meisterwerk des fantastischen Weltenbaus

Peter Marius Huemer

Das Videospiel zählt zu den jüngsten narrativen Medien der Fantastik und während es sich vieler bereits bekannter Werkzeuge des Weltenbaus bedient, fügt es dem Erzählen und Erschaffen auch neue Elemente hinzu. Kaum ein Werk vereint alle möglichen Aspekte so virtuos und wirkungsvoll, wie die Dark Souls Reihe (From Software, Hidetaka Miyazaki). Das grafische Design, der orchestrale Soundtrack, die herausragend literarische Narration, sowie Texte, Metatexte, Gameplay und Lore, verbinden die motivische und thematische Vielfalt des Spiels, zu einem Gesamtkunstwerk, welches berührt, zum Nachdenken anregt und seine Vielschichtigkeit in Variation und Einheit präsentiert. Welches andere Kunstwerk der Gattung Videospiel kann also besser geeignet sein, um die Mechanismen der Kreation einer fantastischen Welt zu erforschen?

Musik, Text und Bild sind drei aus Literatur, Film und bildender Kunst bereits bekannte Werkzeuge des Weltenbaus, doch auch sie sind in ihrer digitalen Form im Videospiel anderen Gesetzmäßigkeiten unterworfen. Nicht zuletzt durch die inhärente Interaktivität des Mediums ist die Erfahrung dieser Elemente völlig neuartigen Gesichtspunkten

Abstracts

und Kriterien unterworfen.

Die sprachlichen Aspekte in Dark Souls teilen sich in Narration, Dialog (Monolog) und die jeden Gegenstand der Welt beschreibenden kurzen Texte, wobei die Sprache stets den Regeln der Welt entsprechend variiert. Ein Lord spricht anders als ein Hollow (die Spannweite reicht von beinahe Shakespearean english bis hin zu einer Vielzahl umgangssprachlicher Dialekte), eine Waffe trägt einen anderen Text als ein verlorenes Schmuckstück. Über all das spannt sich die an gewissen Momenten auftretende Stimme der Old Fire Keeper, deren Darstellung einem Holzschnitt der Nornen (nordischen Schicksalsgöttinnen) entlehnt ist. Der sprachliche Stil, die Grundausrichtung des Textlichen bleibt jedoch stets in sich konsistent und webt ein Netz kunstvoller Sprache, deren Bedeutungsvielfalt und facettenreiche Anspielungen auf andere Teile seiner eigenen Erzählung sowie intertextuelle Verweise erst in seiner detaillierten Erkundung sichtbar werden.

Grafisch bedient sich Dark Souls einer detailreich, zumeist an das europäische (aber stellenweise auch ostasiatische und nahöstliche) Mittelalter angelehnten Umgebung, in der Kathedralen und Burgen über verfallenden Siedlungen, tiefen Wäldern und weiten Meeren thronen. Stilelemente gotischer, aber auch beispielsweise barocker Architektur und viele andere, reichen sich die Hände, immer aber geprägt, durch die Kultur der im Spiel kreierten Staaten und Länder. Geographische Unwirklichkeit und historische Unmöglichkeit sind zwei der wichtigsten Bausteine des optischen Kunstwerks. "Time

and space are convoluted in Lothric...". (Dark Souls 3) Dark Souls erschafft eine düstere Welt, eine Welt im steten Verfall.

All dies unterstreicht die Orchestrierung des Soundtracks, welche sich dynamisch mit der Situation verändert und selbst durch wiederkehrende Themen Bedeutungsbögen schlägt.

Zu alle dem stößt nun vor allem das dem Medium eigene und wichtigste neue Element zum Erschaffen einer Welt: das Gameplay, die Interaktion. Jede Bewegung, jede Handlung des Spielenden unterstreicht die Handlung und die Stimmung, die Thematik des Spiels. Der hohe Schwierigkeitsgrad und die unerbitterliche Bestrafung des Versagens, das Fehlen von Belohnungen für Bewältigtes, die Undurchsichtigkeit der Geschichte, die kryptischen Dialoge, das im Dunkeln tappen und nur schrittweise Erschließen der Welt, die Brutalität, die von der Umgebung sowie von den Spielenden ausgeht, sind nicht nur Mittel zum Zweck, sondern tragen Bedeutung. Nicht ein Element ist in Dark Souls zufällig platziert. Alle Aspekte greifen, wie in einer durchkomponierten Symphonie oder einer bis aufs kleinste durchdachten Romansaga ineinander.

Die Funktionsweise dieser Elemente des Weltenbaues, sowie eine Annäherung an Thematik, Handlung, sowie an die Bedeutungen des Kunstwerkes Dark Souls, sind eine Herausforderung, wie geschaffen für eine komparatistische Untersuchung und sollen Thema des Vortrages sein.

Grenzsicherung der Utopie: Imagination und Konstruktion der futuristischen Welt in der Science Fiction-Serie *Raumpatrouille – Die phantastischen Abenteuer des Raumschiffs Orion* (1966)

Matthias Hurst

1966, während des Kalten Kriegs und des sogenannten *space race* der rivalisierenden Supermächte in West und Ost, startete nicht nur das Raumschiff Enterprise in der populären amerikanischen Science Fiction-Fernsehserie *Star Trek*, um fremde Welten und Zivilisationen zu entdecken, sondern zeitgleich auch der Raumkreuzer Orion in der westdeutschen Serie *Raumpatrouille*. Erdacht und produziert wurde die Serie von Rolf Honold und W. G. Larsen, ein Pseudonym, hinter dem sich die seinerzeit für die Bavaria Atelier GmbH tätigen Produzenten Hans Gottschalk, Helmut Krapp und Oliver Storz sowie die beiden Regisseure Michael Braun und Theo Mezger verbergen.

In beiden Serien werden fiktive Zukunftswelten und Gesellschaftsmodelle erschaffen, die Vorstellungen, Hoffnungen und Ängste der 1960er Jahre widerspiegeln. In beiden Fällen erlebt eine internationale Raumschiffbesatzung, die eine vereinte Menschheit repräsentiert, phantastische Abenteuer im Weltraum, inklusive Begegnungen und Auseinandersetzungen mit außerirdischen Wesen. *Raumpatrouille* ist *Star Trek* in vielen Dingen sehr ähnlich, aber es gibt auch entscheidende Unterschiede; auffällig in der deutschen TV-Serie, „a strange doppelgänger for *Star Trek*“ (Gwen-

llian-Jones und Pearson, xix), ist eine – trotz zahlreicher humorvoller Einlagen – weniger optimistische Zukunftsperspektive und eine weniger tolerante Haltung dem Fremden gegenüber.

Trotz des Einflusses amerikanischer Genre-Vorbilder erscheint *Raumpatrouille* als spezifisch deutsche Vision der Zukunft, verwurzelt in der zeitgenössischen kulturellen Spannung zwischen utopischen Ideen und progressiven Hoffnungen auf friedvolle globale Beziehungen und Allianzen nach der Erfahrung des Zweiten Weltkriegs einerseits und der Bereitschaft zu militärischer Aufrüstung und Verteidigung gegen einen gefürchteten Feind andererseits. Dies schließt in der Serie die Entwicklung von Massenvernichtungswaffen („Overkill“) mit ein, die ganze Planeten in Staub verwandeln können.

Der Raumkreuzer Orion zieht gleichsam seine Bahnen zwischen den Fixsternen NASA und NATO, entlang der Berliner Mauer. Der in *Star Trek* gezeigte expansive Forscherdrang und die Neugier auf das Fremde finden kaum Entsprechungen in *Raumpatrouille*, in deren Mittelpunkt die Sicherung und Verteidigung von Grenzen wie auch der symbolische Kampf um die Anerkennung eines neuen, von demokratischen Idealen inspirierten Soldaten- und Helden-typus stehen.

Die Wohnstätten der Menschheit auf dem Meeresboden und die Außenstationen und Kolonien im All bilden den Rahmen für ein ambivalentes futuristisches Szenario, das progressive Öffnung und hermetische

Abstracts

Bewahrung gleichermaßen propagiert. Getragen von einer „melancholischen Sehnsucht nach Sicherheit“ (Dahrendorf, 151), nutzt *Raumpatrouille* sowohl modernes Production Design als auch häufig eine expressionistische Bildsprache, um eine idiosynkratische Welt zu konstruieren, in der sich Reflexionen politisch-ideologischer Realität und prägnante Inneneinsichten der westdeutschen Mentalität der 1960er Jahre entfalten. Wirklichkeit und Weltenbau als Grundlage und als Konkretisierung der Imagination konfigurieren im Fall *Raumpatrouille* ein einzigartiges populärkulturelles Dokument der *Zukunft der Vergangenheit*. Darüber hinaus erscheinen die Zukunftsvision und die Sicherheitsthematik der *Raumpatrouille* angesichts des Erstarkens nationalistischer Kräfte in aller Welt, der zunehmenden Desillusionierung hinsichtlich des Traums einer Europäischen Union, der durch Flüchtlingsströme ausgelösten Krisen und fremdenfeindlichen Tendenzen und der zunehmenden Abschottung durch Grenzen und Grenzkontrollen auf erschreckende Weise aktuell.

Ralf Dahrendorf: *Gesellschaft und Demokratie in Deutschland*. München: Piper & Co., 1965.

Sara Gwenllian-Jones und Roberta E. Pearson, (Hrsg.): *Cult Television*. Minneapolis/London: University of Minneapolis Press, 2004.

Inszenierte Wissenschaft und dramatisierte Forschung: Spiele bauen Welten

Rudolf Inderst

Im Zentrum des geplanten Vortrags stehen Laboratorien, Ausgrabungsstätte, Biblio-

theken und Hörsäle in ausgewählten digitalen Spielen als Teil eines kulturellen Wissens über Wissenschaft, das in Video- und Computerspielen seit Jahren reichweitenstark immer wieder aufgegriffen, reproduziert oder neu verhandelt wird.

Der norwegische Spieleforscher Espen Aarseth beschreibt eine Spielwelt als „fictional content, topology/level design, textures etc.“ (Espen Aarseth: *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. URL: <http://www.bendevane.com/VTA2012/wp-content/uploads/2012/01/O2.GameApproaches2.pdf> Letzter Zugriff: 18.02.2017.) Diese Zuschreibung konzentriert sich folglich auf die räumlichen Dimensionen des Spieles, seine Level und Einrichtungen, welche die Manipulationen und Interaktionen der SpielerInnen mit den Objekten der Spielwelt ermöglichen. Darauf aufbauend stellt eine Spielwelt zugleich das Ergebnis der Spielästhetik, der Erzählung, der Spielmechanik und der Möglichkeit in der Kommunikation zwischen SpielerInnen und Spiel dar. (Vgl. Lisbeth Klastrup: *The Worldness of Everquest. Exploring a 21st Century Fiction*. URL: <http://www.gamestudies.org/O9O1/articles/klastrup> Letzter Zugriff: 09.09.2013.)

Spielerfahrungen bedeuten gleichzeitig Raumerfahrungen, da Topographien in Video- und Computerspielen zu Schauplätzen digitaler Dramaturgien werden. Dabei ist es zweitrangig, ob diese Räumlichkeiten in erster Linie funktionale oder fiktionale Schwerpunkte aufweisen, wobei davon auszugehen ist, dass in der Regel in digitalen Spielen eine Vermengung anzutreffen ist.

Ebenfalls als nachgelagert kann die Frage nach unterschiedlichen Genres betrachtet werden: Der Schluss, dass sämtliche Räume zentrale Bezugspunkte im Spiel sind, bedeutet auch eine strukturelle Gleichsetzung von *top down* und *first* oder *third person perspective*.

Labore und Ausgrabungsstätte in digitalen Spielen sind Schauplätze visuell-beindruckenden, optisch-hochpolierten, tödlich-katastrophalen Scheiterns von Wissenschaft aufgrund der Hybris der NPC-Forschenden. Zurück bleiben die SpielerInnen, die oftmals entweder möglichst unauffällig oder im Gegenteil möglichst gewalttätig ihren Ausweg aus den Forschungskomplexen finden müssen. Gleichzeitig bieten zerstörte Apparaturen, Versuchsanordnungen oder Audio- und Video-Tagebücher, Ein- und Rückblicke in den Forschungsalltag vor der Katastrophe.

Ebenfalls zeigt mein Talk, wie Computer- und Videospiele die *scientific community* als sozial geschlossenes System begreifen und entsprechend inszenieren. Ob man als WissenschaftlerIn akzeptiert wird, hängt in erster Linie nicht von exzellenter Forschung ab, sondern davon, ob man sich wie ein vermeintlich typischer Wissenschaftler verhält.

Bibliotheken hingegen, die in vielen unterschiedlichen Spiele-Genres auftauchen, übernehmen oftmals als Fund- und Aufbewahrungsort von Hintergrundinformation zur Spielwelt die Funktion eines *world building* beziehungsweise eines *world enrichments*. Dabei zelebrieren nicht wenige Titel Bibliotheken visuell als Orte der Erkenntnis

oder Orte des Gemütlichen sowie Behaglichen.

Im kulturellen Wissen über Wissenschaft verankert ist der Hörsaal als topographische Manifestation der medial vermittelten Hochschulzeit und -lehre. Nach einer Bestandsaufnahme fiel auf, wie selten SpielermacherInnen auf das Motiv des Hörsaals in ihren Entwicklungen zurückgreifen, obgleich dieses sich zum Beispiel in zahllosen Filmen oder Romanen wiederfindet. Dies legt den Schluss nahe, dass SpieledesignerInnen noch keinen rechten Weg gefunden haben, um die Räumlichwerdung von Hochschullehre zu inszenieren.

Alternativgeschichte als Medium der historischen Reflexion in einigen Romanen Leo Perutz'

Evelyne Jaquelin

In *Die dritte Kugel* (1915) erzählt der österreichische Autor Leo Perutz (1882-1957), wie die fiktive Gestalt eines protestantischen Rheingrafen den Aztekenkönig Montezuma (Moctezuma II) mit einer verfluchten Kugel tötet und somit den historisch belegten Aufstand der Azteken gegen die spanischen Truppen Cortez' während der „Noche triste“ 1520 auslöst. *Turlupin* (1924) fängt mit der Behauptung an, dass die französische Revolution eigentlich schon 1642 hätte stattfinden sollen, und der Leser verfolgt die Abenteuer des Titelhelden im damaligen Paris, der den von Kardinal Richelieu geplanten Aufstand gegen den Adel aus Versehen verhindert. Die Herrschaft Rudolfs II. und die Anbahnung des Dreißigjährigen Kriegs

Abstracts

werden in *Nachts unter der steinernen Brücke* (1953) mit den Sagen des Prager Gettos verwoben.

Fingierte und verbürgte Geschichte vermischen sich in vielen Romanen Leo Perutz', wobei die historische Kausalität nicht selten durch die Hypothese magischen Wirkens ersetzt wird. Ziel dieses Beitrags wäre, einige Beispiele solcher Konstruktionen zu analysieren und die Rolle des Imaginären in der historischen Reflexion auszuloten.

North America as an Instrument of Fantasy in *Guardian: the Lonely Great God* (2016)

Sangjun Jeong & Judit Nagy

The paper aims at examining how North America, an existing location representing the real, becomes an instrument of fantasy in Lee Eung Bok's drama series entitled *Guardian: the Lonely Great God*. This will be shown through the analysis of tropes of fantasy which are linked to North America in the series.

As a starting point, the paper will provide a concise summary of literature related to tropes of fantasy, including references to Anderson and Miesel (1981), Clute (1999), Westfahl (2005) and Lissauer (2015), with special focus on the elements relevant to the drama series such as magic objects, objects with a special power to trigger actions, objects with a special meaning, out-of-place buildings, out-of-place action, magic trips, locus amoenus, fantasy wisdoms and myths, messengers, and time travel. The analysis will concentrate on the connection between

the relevant parts of the drama offering the North American setting and the realization of the aforementioned tropes in the series.

Ambivalenzmaschinen. Die durchlässigen Welten des Rollenspiels.

Robin Junicke

Rollenspiele entwerfen Welten auf vielfältige Arten und Weisen. Die Spielformen operieren dabei mit je spezifischen Medialitäten – das Tischrollenspiel primär in der sprachlichen Vermittlung, das LARP im Modus der ko-präsenten Darstellung. Hiermit ändern sich zugleich jedoch auch die Bedingungen der Produktion dieser Welten. Als Inspirationsquellen werden häufig Geschichten der Genres ‚Fantasy‘ oder ‚SF‘ herangezogen – eindeutig von der Alltagsrealität unterschiedene Realitätsentwürfe. In diesen werden Charaktere und Handlungen entworfen und mittelfristig eine fiktive Welt entwickelt und beschrieben, die nur für die konkrete Spielgruppe Bestand hat.

Die Trennung zwischen Alltag und Spielwelt scheint dabei auf den ersten Blick eindeutig. Das Spiel ist liminoid (Vgl.: Turner, Victor. Vom Ritual zum Theater: Der Ernst des menschlichen Spiels), zeitlich und räumlich vom Alltag getrennt. Und doch gibt es gegenseitige Beeinflussungen. Unter dem Schlagwort ‚Bleed‘ (Z.B. in der Forschung von Sarah Lynne Bowman) wird aktuell in der LARP-Forschung die Durchlässigkeit von Emotionen zwischen Spieler und Spielfigur diskutiert. Hinzu kommen Elemente, die nicht bewusst vom Spielsystem oder der Spielgruppe reguliert werden. Diese

fließen aus dem alltäglichen Wirklichkeitsverständnis der Spielenden ins Spiel mit ein. Kausalitäten wie die Verbindung von Rauch und Feuer können ebenso mit einfließen wie Genderstereotype oder Erzählstrategien.

Das ambivalente Verhältnis von epistemischem Ding und technischem Ding (Vgl.: Rheinberger, Hans-Jörg: Experimentalsysteme und epistemische Dinge) im Experimentalsystem kann als Modell für den explorativen Charakter des Rollenspiels genommen werden. Die Ambivalenzen des Spiels machen es zu einem Grenzgänger zwischen fiktiven und alltäglichen Wirklichkeitskonstruktionen. Der Vortrag wird diesen Gedanken ausführen, mit konkreten Spielsituationen konfrontieren und somit das Rollenspiel als Spielen von Wirklichkeit und gleichzeitiges Spielen mit Wirklichkeit akzentuieren.

Intramediality in Philip K. Dick's *The Man in the High Castle* (1962)

Katharina Kalthoff

When the real is no longer what it used to be, nostalgia assumes its full meaning. (...) There is an escalation of the true, of the lived experience; a resurrection of the figurative where the object and substance have disappeared. (Baudrillard, Jean. "Simulacra and Simulations". Selected Writings. Ed. Mark Poster. Stanford: SUP, 1998. pp. 166-184. p. 168.)

In 2016, the *Oxford Dictionaries* declare the adjective "post-truth" to be their international word of the year (Cf. <[year/word-of-the-year-2016>\) and thereby react to a significant increase in its usage driven by two major political turning points: the "Brexit" and the US-American presidential election. "Post-truth" alongside its latest mutations such as "alternative facts" perfectly captures the mood of a reality in distress, not only in a political sense. In the recent cultural climate, Jean Baudrillard's dark prediction appears to be fulfilled and his apocalyptic rhetoric seems more appropriate than ever. To evaluate the dichotomy between fact and fiction is now relative to the recipient and has become an individual task. This development has sparked a resurrection of dystopian storytelling that calls our perceived reality into question. George Orwell's classic *1984* \(1948\) suddenly reaches unexpected sales figures \(Cf. <<https://www.nytimes.com/2017/01/25/books/1984-george-orwell-donald-trump.html?r=O>>\) and the Amazon Studios production "The Man in the High Castle" becomes Amazon's most-watched original series.

---](https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-</p>
</div>
<div data-bbox=)

The latter foregrounds the necessity to revisit the eponymous novel written by Philip K. Dick in 1962. Dick's dystopian alternative history is set in a divided United States in the aftermath of World War II which was here won by Japan and Germany. Interestingly, the catalyst of the plot is another narrative: The novel *The Grasshopper Lies Heavy* which circulates among the resistance simulates an alternative history in which the allies have won the war. However, also the novel within the novel does not adhere to actual historical facts. Instead of acting as an indicator for either reality or fiction, it thus

Abstracts

further complicates the differentiation. The book medium opens up a further door, that of spirituality, when Dick weaves an ancient cultural practice into the story by letting some of the characters use the Confucian classic *I Ching* for divination and decision-making.

The proposed paper scrutinises the effects of this intramedial narrative device in the light of the novel's genre-specific characteristics. The first part discusses the ways in which the inclusion of the book medium drives the plot and how it functions as creator of and mediator between both unreal worlds in order to then identify possible metafictional implications. Finally, the presentation wants to move beyond the novel and look at the serialised adaptation in which, interestingly enough, *The Grasshopper Lies Heavy* is not a novel but a series of films.

Das phantastische Mittelalter - Wie historische Konstruktionen des 18. und 19. Jahrhunderts bis heute unsere fantastischen Welten bestimmen

Marc-André Karpieski

„Im Vergleich zu den ständig tobenden Kriegen, Hungersnöten und Krankheiten im Mittelalter des 13. Jahrhunderts wirkt die Zeit der „Pax Romana“ tausend Jahre zuvor stabil, gesättigt und im Vergleich zum Regime der manipulativen, raffgierigen und ihre eigenen Werte mit Füßen tretenden katholischen Kirche erscheinen selbst irre römische Kaiser wie weise Regenten.“ (Melzener, Axel, Weltenbauer. Fantastische

Szenarien in Literatur, Games und Film, Boizenburg 2010, 260f.)

Der gemeine Weltenbauer orientiert sich gerne am europäischen Mittelalter um fantastische Welten zu schaffen, was ganz ungezwungen bei einem europäischen bzw. nordamerikanischen Publikum starke Assoziationen weckt, also eine hohe Anschlussfähigkeit an den alltagsweltlichen Realitätenkonsens ermöglicht. Dabei erscheint, das obige Zitat deutet es an, die historische Grundlage einer vermeintlich dystopischen Welt, die als Schauplatz für heldenhafte Taten fungiert, also ein Aufbegehren und Kämpfen gegen die herrschenden Zustände ermöglicht. Dieser Ausschnitt aus dem kulturellen Konstrukt Mittelalter wird nun schon seit vielen Jahrzehnten immer wieder in der phantastischen Literatur aufgefrischt und ist damit weitestgehend abgekoppelt von wissenschaftlichen Erkenntnisfortschritten.

Hier setzt die Leitfrage des Vortrags an. Aus welchen Vorstellungen zur mittelalterlichen Geschichte speisen sich zentrale Elemente phantastischer Welten? Ich werde diese in phantastischen Welten identifizieren und ergründe die damit zusammenhängenden historischen und geschichtskulturellen Vorbilder. Dies ist relevant, weil durch den Rückgriff auf etablierte Bilder und historische Referenzen Einfluss genommen wird auf die Geschichtskonstruktionen und historischen Narrative der Spieler. Dabei wird als konzeptionelle Folie die Ambivalenz von eutopisch/dystopisch gebraucht, um dem Charakter dieser mittelalterlichen Elemente zu bestimmen. Der Schwerpunkt der Ausführungen soll auf bespielbaren Welten

liegen, wie zum Beispiel den Rollenspielen zu den Welten von „Das Schwarze Auge“, „Der Herr der Ringe“ oder „Game of Thrones“.

Zum Einen zeige ich, dass viele Elemente phantastischer Welten auf Vorstellungen vom Mittelalter beruhen, die eher aus dem 19. als aus dem 21. Jahrhundert stammen. So sind Bilder von Gewalt, Herrschaft oder Ritterlichkeit in ihrer Grundkonzeption romantischen Vorstellungen oder gar Ideen der Aufklärung entsprungen und werden durch phantastische Welten weitergetragen. In dem oben schon zitierten Leitfaden für Fantasyautoren heißt es dann auch: Das Mittelalter ist eine „schillernde, pittoreske Epoche“, die „keine Einfache“ war. Das Mittelalter gilt als eine „Zeit des Abstiegs“, in der „Errungenschaften abgeschafft, verboten oder ignoriert wurden“. (Ebd.) All dies sind kondensierte Narrative der Geschichtskultur.

Zum Zweiten wird mit dem Rückgriff auf das Konzept der Utopie verdeutlicht, welche Funktion die geschichtskulturellen Konstrukte in einer Phantasiewelt erfüllen. Ich argumentiere, dass phantastische Welten aufgrund ihres tendenziell positiv besetzten Erzählendes keine Dystopien im klassischen Sinne sind, da jenen durch den Erzähler eher ein ungelöstes oder offenes Ende zugegedacht werden.

Mit den phantastischen Erzählungen wird ebenfalls die Wahrnehmung der historischen Vorbilder strukturiert, auf die sich die Autoren immer wieder berufen und dies führt zu einem schiefen Bild des Mittelalters, denn „das einzige Mittelalter, das wir haben, ist

dasjenige, das heute um uns herum stattfindet [...]“ (Groebner, Valentin, *Das Mittelalter hört nicht auf. Über historisches Erzählen.* München 2008, 167.)

Fantastic Worlds in Everyday Life

Lisbeth Klastrup & Susana Tosca

In this paper we will argue that the fantastic is not a separate and ontologically different category from ordinary everyday practices. Today, due to the proliferation of social media and networked fandom, the fantastic blends into our everyday life in several ways. Memes, hashtags, turns of phrase and real-time “roleplaying” referring to popular fantasy or science-fiction series (such as the expression “Winter is coming”) are an integral part of the way digital media users communicate with each other, both in interpersonal communication and as part of broader online discussions about for instance politics or culture.

In the wake of the American Presidential election, a lot of people were dismayed by the result. Many expressed their desperation through their social media profiles. Three images, widely shared online, comment on Trumps election as President by comparing him to evil characters from very well known fantasy universes. Trump is Voldemort (known from J. K. Rowling’s *Harry Potter* series), Sauron (from J.R.R. Tolkien’s *Lord of the Rings* trilogy), or the evil mastermind behind all the slaughters in *Game of Thrones*, who finally got to sit in the iron throne. These images are at the same time direct political commentary and a symbolic act of com-

Abstracts

munication. The fictional universe enters the real world, and wields symbolic power.

The same phenomenon can be traced in the context of interpersonal communication about everyday life matters. The following example is taken from a Facebook conversation thread, where a person is asking his friends for advice on a particular piece of clothing (a waist coat), he is trying on. He uploads a picture of himself wearing it and asks for their opinion on it. One of the responses is:

The friend is not only expressing his dislike, he is also coating it with an extraordinary emphasis that comes from the Lord of the Rings fictional world. By comparing the piece of clothing with the one ring, a hyperbole is constructed that works at several discursive levels at once. This constant interweaving of the fantastic worlds with the ordinary world, makes it difficult to make hard distinctions between diegetic (in-world) and extra-diegetic (out-of-fiction-world) activity (Genette 1980, Bordwell 1985). Speech acts (Austin, 1962) involving fictional intertextual references are imbued of additional symbolic power that has a real effect in our everyday life. We need a new vocabulary to describe what is going on. In this paper, we will present a broad range of examples of the blending of worlds, which we have collected on various social media platforms. We will outline a new model with which to think about these practices, based on our previously published theories about transmedial worlds and networked reception (Klastrup & Tosca, 2004, 2009, 2011, 2014, 2016).

References:

- Austin, John L. (1962). *How to Do Things With Words*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bordwell, D. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Genette, G. (1980). *Narrative Discourse – An Essay in Method*. Trans. Jane E. Lewin. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Klastrup, L. & Tosca, S. (2004). "Transmedial worlds - rethinking cyberworld design". In *Proceedings International Conference on Cyberworlds 2004*. Tokyo.
- Klastrup, L. & Tosca, S. (2009). *MMOGs and the Ecology of Fiction: Understanding LOTRO as a Transmedial World. Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. DIGRA.
- Klastrup, L. & Tosca, S. (2011). "When Fans Become Players: LOTRO in a transmedial world". In T. Krzywinska & J. Parsler (Eds.), *Ring Bearers: The Lord of the Rings Online as intertextual narrative* (pp. 46–69). Manchester: Manchester University Press.
- Klastrup, L. & Tosca, S. (2014). "A Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming". In M. Ryan & J. Thon (Eds.), *Storyworlds across Media* (pp. 295–314). Nebraska: University of Nebraska Press.
- Tosca, S. & Klastrup, L. (2016). "The Networked Reception of Transmedial Universes – an Experience-Centered Approach". In *MedieKultur: Journal of Media and Communication Research*.

Recurring Horrors: Monster Discourse and Horror Remakes

Christian Knöppler

It is a Hollywood truism that no genre is more prone to repetition and reproduction than horror. Few successful horror films go without one or more sequels, and many

yield long successions of ever more strained continuations and variations delivered on a regular schedule. Fewer classics of the genre still remain without a remake, a newly shot and updated version of that same film. While remakes regularly draw the ire of film critics and fans who view them as a sign of Hollywood's creative bankruptcy, they have also been an undeniable mainstay of the Hollywood film industry since its very beginnings. Remakes may be derided as easy cash-ins, and of course they are calculated to turn a relatively safe profit at the box office – no commercial film studio purposefully aims to take a loss, after all. That calculation, though, relies on the fact that remakes keep working, and they keep working because they fill a need in their audience and the broader cultural contexts. Likewise, the horror genre may be built on calculated successions of scare effects, but like any successful popular genre, it proliferates because it serves a cultural function. This, in a nutshell, is the argument I advance in my book *The Monster Always Returns*: I suggest that remakes of horror films are such a prevalent phenomenon because the two forms complement each other.

The proposed conference paper will give a brief introduction to this synergy of popular genre (horror) and production practice (remake), with a particular focus on the concept of the monster discourse. Simply put, horror deals with cultural fears, and remaking keeps them current, allowing us insight into their development processes by isolating variations of the same themes at particular points in time. With that in mind, films and their remakes can be considered as one

functional unit, a horror remake complex, which develops a particular discourse of monstrous difference – a monster discourse. This approach helps to discern intertextual dynamics and synergies, and stresses the continuous refiguration of generic and cultural discourses.

In concrete terms, any sequence of horror film and remake(s) may be subjected to a comparative analysis along two axes: first, reading monster against normality, and second, reading original against remake. The first step identifies the fears embodied by the monster and the ideological implications of the narrative, and the second traces their development over time, further highlighting their historical contingency. Given that the monster is the central feature of a horror narrative, and the most reliably recurrent element between multiple iterations of that narrative, it makes a convenient indicator of current cultural fears, and viewed in sequence, its permutations add up to a monster discourse. The proposed paper will elaborate on these points, supported by selected filmic examples from the modern horror film canon.

Puppenhaus und Weltenbau

Valentin Köberlein

Das Puppenhaus mit seiner Öffnung (oftmals drei Seitenwände und eine offene Wand) ist reale Welt und fantastisches Weltkonstrukt zugleich. Das gesamte Objekt, und dabei im Besonderen seine innere Ordnung, werden im Kopf und der Fantasie der weiblichen, oder in manchen Fällen auch männlichen, Einrichtenden

Abstracts

erschaffen. Gleichzeitig stellt es eine reale Welt dar, wird von ihrem Kontext abgeleitet und beeinflusst. Die offene, imaginäre Wand in die Miniaturwelt hinein bildet somit eine Verbindung des fantastischen- und realen Kosmos. In diesem Zusammenspiel generiert sich Identität. Hauptsächlich die Identität der Person, welche das Puppenhaus einrichtet, aber auch die den Puppen zugeschriebene Identität und die der Betrachter wird beeinflusst und geschaffen. Es entsteht eine Weltbild, welches sich von der Welt außerhalb des Puppenhauses nicht losgelöst betrachten lässt, dabei aber auch eine eigene Wirklichkeit repräsentiert und andere Welten mitgestaltet. Beispiele sind u.a. das Puppenhaus der deutschen Anna Köferlin (1631), die von der Reichsfürstin Auguste Dorothea von Schwarzburg-Arnstadt errichtete Puppenstadt ‚Mon Plaisir‘ (1666-1751), das von zwei Söhnen (1877) angefertigte Puppenhaus ‚Dingley Hall‘ oder auch die des Frankfurter Buchhändlers Carl Jügel, anhand des eigenen Puppenhauses, erzählte Familiengeschichte (1857). Anna Köferlin stellte ihr Puppenhaus öffentlich aus und bewarb es mit einem Flugblatt explizit als Erziehungsfördernd für Kinder. Diese sollten das Haus betrachten und dadurch lernen wie ein Haushalt zu führen sei. Die Miniatur formte ein visuelles Vorbild eines Gesellschaftsideals. Anna Köferlin hatte ihre beiden einzigen Kinder verloren und man kann daher davon ausgehen, dass dieses Puppenhaus neben seiner Aufgabe als profitbringendes Erziehungsinstrument auch eine emotionale Kompensierung für Köferlin bedeutete, welche sich in ihrem erzieherischen Anspruch zeigt. (Leonie von Wilckens: Das Puppenhaus. Vom Spiegelbild des

bürgerlichen Hausstandes zum Spielzeug für Kinder. München, 1978.) Die Puppenstadt ‚Mon Plaisir‘ wurde von der verwitweten Reichsfürstin Auguste Dorothea von Schwarzburg-Arnstadt über einen Zeitraum von 35 Jahren geschaffen. Durch den Tod ihres Mannes und ohne Kinder war sie der meisten ihrer politischen Macht beraubt und ‚Mon Plaisir‘ kann daher als ein Kommentar ihrer persönlichen Position als Fürstin im Staat und ihr Versuch ihre eigene gewünschte Machtposition darzustellen, betrachtet werden. Es ist ein Stück Erinnerung an alte Zeiten mit real durchlebten Momenten ihres Lebens, sowie die Darstellung eines nicht mehr erreichbaren Machtanspruches der sich in fiktiven Hofszenen ausformuliert. Hier zeigt sich besonders schön, wie sich die im Puppenhaus geschaffene Welt aus verschiedenen Punkten zusammensetzte. Sie wird durch reale Erinnerung und Fantasie der Einrichtenden generiert und beeinflusst somit das Leben der einrichtenden Person (der Fürstin). Außerdem beeinflusst dies die Puppen in der Miniatur selbst, die eine eigene Identität zugeschrieben bekommen, welche sich von der des Vorbilds (der Fürstin) unterscheidet. Des Weiteren werden die Betrachter beeinflusst (zahlreiche Besucher kamen um die Puppenstadt zu besichtigen), die nun über die Puppen ein Bild der Fürstin und ihres Staates vermittelt bekommen, in welchem sie selbst eine Rolle spielen. (Annette Cremer: Utopia in small scale – female escapism into miniature. In: Women’s History Magazine, Nr. 63, (2/2010), S. 4-10.)

Auch die Betrachtung der weiteren, oben genannten Beispiele würde zeigen, dass

die im Puppenhaus geschaffene Welt eine eigene Wirklichkeit darstellt, die sich jedoch aus verschiedensten Motiven heraus generiert und zudem auf die Formung von Identitäten und anderen Welten Einfluss nimmt.

The Other Life: The Hereafter as the Fantastic in 19th-Century British Utopias

Marta Komsta

The fantastic, which, to quote Andrzej Zgorzelski, "consists in the breaching of the internal laws which are initially assumed in the text to govern the fictional world," has been one of the key elements of world creation in utopian fiction as a model of reality opposed to the mimetic world outside utopia. The protagonist's visit to the utopian realm engenders thus the experience of estrangement from the character perspective, which constitutes one of the central meaning-making mechanisms in utopian narratives.

At the same time, the fantastic element in utopias is frequently, if not inevitably, endowed with an intrinsically moral aspect, since utopia - *locus amoenus* - is depicted as morally and spiritually superior to the reality beyond its boundary. As such, its ethical excellence is a significant element of the fantastic dimension of utopia and, in consequence, the corresponding tension between the two models of reality embedded in utopian fiction.

In what follows, the paper examines selected 19th-century utopias whose setting purposefully highlights the said connection between the moral/spiritual and the fantas-

tic by foregrounding the spatio-temporal model of heaven/afterlife as the key defamiliarizing component of world building in such texts as Margaret Oliphant's *A Little Pilgrim in the Unseen* (1882), H.W. Fry's *The Seal of Heaven* (1898) and W.H. Holcombe's *The Other Life* (1871).

Travelling Between Worlds (with Focus on Czech Fantastic Literature)

Jan Křeček

How is the travelling through a rabbit's hole similar to opening a wardrobe – and finding Narnia there? What are the means of transportation, in case you do not want to travel from Paris to Vienna, but from London (or better London Above) to London Below? Do you need a flying carpet? Magic? Luck? A special gift? And where are the roots of it? Maria Nikolajeva in *The Magic Code* says it is a consequence of the ancient initiation rites: "The young people of the tribe had to undergo a number of trials before they could be accepted as rightful members of the tribe. The trials often consisted in ritual quests, getting deliberately lost in a unknown landscape: wood, cave, or sometimes a specially constructed labyrinth. During this ritual journey they were supposed to meet evil forces and get help from protecting spirits, often totemic animals" (Nikolajeva, M. *The Magic Code, The use of magical patterns in fantasy for children*. Stockholm: Almqvist & Wiksell International, 1988, p. 75).

The concept of travelling between different realms is very old. People have always been curious about death, for example. In

Abstracts

this contribution, we are not going to go that far. We are going to look at modern fantastic literature and the ways of travelling between what is called a *natural world* and a *fantastic fictional world* in the possible-worlds theory. Roger Zelazny's *Amber*, Neil Gaiman's *Neverwhere*, or Stephen King's *The Dark Tower* are just a few examples of an interesting ways of travelling between the mentioned above. However, this contribution focuses especially on Czech literature. Therefore we need to introduce authors like Michal Ajvaz, Pavel Renčín, Jana Rečková, Jan Dobiáš, or an anthology called *Pod kočičími hlavami* (translated as *Under the Cobblestones*). The comparison of the given material may show an interesting links throughout all the literature and surprising results such as, well, doors, for example.

“Leave the district. Run off. Live in the woods”: Constructing Dystopic Spaces in *The Hunger Games* (2012)

Iris-Aya Laemmerhirt

In the last years, *The Hunger Games* trilogy has become a global cultural phenomenon that continues to fascinate numerous readers as well as movie audiences. The narrative is set in Panem, a dystopic post-apocalyptic North America after a devastating civil war. The nation is ruled by an authoritarian-totalitarian dictatorship and its citizens are forced to watch and participate in an annual event known as the Hunger Games. Panem clearly references the ancient Roman Empire, with twelve districts surrounding the Capitol resembling the Roman provinces

that surrounded the city of Rome. At the same time, it can be argued that especially the Capitol with its glitz and glamour, mirrors our own society obsessed with (fake) reality television formats and celebrity cultures.

Based on the first novel of Suzanne Collins' trilogy as well as on Gary Ross' film adaptation of *The Hunger Games*, this paper will argue that the world of Panem reflects and comments on former cultures and societies, while it also serves as a foil to our world today. Moreover, at closer scrutiny, it becomes clear that the Gamemakers of Panem create a dystopic space within a dystopic world when they construct the arena in which the Hunger Games take place. Hence, the paper will show how space and place are not only contested concepts but are used socially as well as politically to create social hierarchies within Panem. Last but not least, it is indeed nature that offers a refuge from the constructed world of the Capitol, thus hinting to the healing power of nature, reminding the audience that we are indeed increasingly disconnected from the natural world.

No Exit? The Architecture of the Heaven and Hell in *The Good Place*

Sarah Lahm

“I mean that each of us will act as torturer of the two others.” - Inez, *No Exit*

“We've been torturing each other since the moment we arrived.” - Eleanor Shellstrop, *The Good Place*

The Good Place, which premiered in 2016

on NBC, has certainly been inspired by Sartre's 1944 existentialist play and its idea of a few human souls who share a room in hell, where they are meant to torture each other for eternity. In *The Good Place*, however, the realization that the characters are supposed to torture each other, and that they are, in fact, in "the bad place," only comes through a dramatic revelation in the first season's finale, which Emily Nussbaum in *The New Yorker* has called "a game-changer, vaulting the show from a daffy screwball comedy to something darker, much stranger, and uncomfortably appropriate for our apocalyptic era."

With Emily Nussbaum's assertion in mind, this paper will situate *The Good Place* within a contemporary American cultural context, while also taking into account Sartre's legacy in exploring the show's representation of moral philosophy embedded in its plot, its pop-cultural references, and inherent in the architecture of its fantastic setting. What is particularly significant about *The Good Place* is that its story is set in a fantastic place – heaven (as we later learn, actually hell). However, since each viewer has certain preconceived notions as to the characteristics of these places, and since the show also provides the viewer with flashbacks that take us back to the characters' earthly lives, questions about the inner logic of this specific diegesis and its relation to the 'real' world are bound to arise.

This paper will attempt to answer any such questions *The Good Place's* architecture poses, and particularly one important question this conference asks, namely, "how

does the extradiegetic constitute fantastic worlds and vice versa?" As a contemporary television program that is informed by other media (Sartre's play, for example) and other products like it (other television shows, and some films, as well), but that also reflects contemporary American culture and politics, *The Good Place* will serve as an example of how fantastic worlds, created (supposedly) for the audience's pleasure, and the extradiegetic world the audience (supposedly) wants to escape, inform *each other*.

Building a New World in the Ancient One : Bringing Fantasy to the Classical World.

Pascal Lemaire

The presence of classical influences in SFFF has been an emerging subject in the last few years, with various conferences and publications on the topic being published (see for instance Bost-Fiévet & Proveni, 2014; Roger & Stevens 2015, 2017). Research has often focused on the presence of classical elements in various SFFF works, or tried to identify SFFF precursor elements in ancient texts such as Lucian's *Vera Historia*.

Yet there also exist a category of texts known as Classical Fantasy for which authors choose to bring SFFF in ancient contexts, either by retelling classical mythological tales, by creating new stories using the classical mythological material or by creating new stories which includes new SFFF elements in the classical context, with few, if any, reference to the original material beyond superficial elements.

Abstracts

Glyn Iliffe's retelling of the siege of Troy, with its inclusion of the Gods, is a good example of the first type, while movies such as *Immortal* (Tarsem Singh, 2011) or *Clash of the Titans* (either the 1981 one by Desmond Davis or the 2010 one by Louis Leterrier) exemplify the second.

Maybe even more interesting for those studying world building are the stories that try to introduce completely new elements in the classical context. Two such universes are *The Macht* trilogy (2008; 2010; 2012) by Paul Kearney and the ongoing serie *Les Rois du Monde* by French author Jean-Philippe Jaworski (2013; 2015).

Kearney rewrites Xenophon's and Alexander the Great's lives in a world where the Persians are not only barbarians but also aliens, as in from a non human race, while Jaworski describes the life of Bellovese, a Celtic leader of the 6th century BCE of which Livy spoke, but including many fantastic elements forgotten by history, including the fact that he died and came back to life, first step on the way to glory.

This paper shall thus look at how those authors build their universes, what parts of the Ancient world are included or excluded, and how those novels differ from more traditional historical fictions as well as from the more mainstream forms of Classical Fantasy, thus contributing to the well established field of classical reception studies as well as the more recent corpus of research on the interaction between SFFF and the Classical World.

The Final Frontier: World (Re-) Building in the Indigenous Sci-fi Comic Book Story "Ue-Pucase: Water Master"

Corinna Lenhardt

Arigon Starr's (*Kickapoo-Creek*, Cherokee, and Seneca) and David Cutler's (*Qalipu Mi'kmaq*) short comic book story, "Ue-Pucase: Water Master" (first published 2015, re-published 2016 in *Moonshot: The Indigenous Comics Collection*), is a fascinating renegotiation of an old Muscogee Creek story. Set in a post-earth age of space travel, two Muscogee Creeks return to earth to find and collect useful "junk." Carefully blending visual signposts of mainstream science fiction graphic world building with the Indigenous origin story of the "Water Master," one of the characters is fast morphing into a gigantic snake after failing to heed an essential warning: "No off-world food!"

Starr and Cutler's sci-fi comic book story negotiates the Water Master story by insisting on both the actuality and futurity of Indigenous story telling and Indigenous culture. The comic book medium, "which breaks boundaries in its marriage of text and image" (Nicholson 7) and, thus, opens up very unique spaces of fictional world building, becomes the perfect medium for instantiating oral Indigenous storytelling, aesthetics, and cultural agency both in the present and the future. If we also take into account the mainstream comic book medium's long history of misrepresenting Indigenous peoples as stereotypical "fringe-

and-feather-Indians" (Sheyahshe 9), as fantastically overdrawn relics of times long gone, the critical potential and the high level of political agency involved in claiming and re-building science fiction worlds from an Indigenous perspective become visible.

In my paper, I will carefully dissect "Ue-Pu-case: Water Master" and connect it to both the underlying Muscogee Creek origin story and the sci-fi comic genre. Bringing in my background in American Indian and Indigenous Studies as well as in (Post) Colonial Studies, I will work out the innovative and critical potential of the specific short comic book story before offering a glimpse into the contemporary Indigenous North American comic book scene.

The Shirtless Reel – Cultural Layers of Fantastic Nakedness

Christian Lenz

In 2011, MTV showed the first season of the TV version of an 80s movie called *Teen Wolf*. Both movie and TV show feature a male youth who has to deal with the consequences of becoming a werewolf. Obviously addressing questions of puberty and changing bodies in young adolescents, the TV show has updated motifs and motives from the movie and over six seasons fleshed out characters and the world they inhabit, a supernatural, more sexualised America. Especially the first season is famous for the fact that almost all male characters dispose of their t-shirts and jumpers – so much so, actually, that the producers cut all these scenes of undressing together and produced a "shirtless reel".

I want to concentrate on this shirtless reel and analyse it with various tools cultural studies (and its symbiotic complementary disciplines) has to offer. This means I will look into questions of masculinity and bodies, the idea of horror and TV tropes and consider issues of sexuality as well as ethnicity both intra- and extradiegetically. *Teen Wolf* has built a specific world that is influenced by real-life developments – the movie is 26 years older – which means that the shirtless reel becomes evidence and an advertising tool of a sexualised as well as more visual youth culture and, in turn, it conditions its audience to expect certain behaviour at the same time that the show depicts it. It can be argued that the shirtless reel functions as psychological tool of manifesting and manipulating perception(s) as well as (youth) identity in order to both cater to a specific audience and create this audience at the same time. *Teen Wolf* literally creates a self-referencing circle that gazes at, produces, seduces and consumes characters intradiegetically and viewers extradiegetically. The shirtless reel becomes a teasing testament of current discourses of fantastic youth (TV) texts.

Der Alice-Modus. „Weirde“ Welten in der Fantastik

Christine Löttscher

Ursprünglich hatte John Tenniel als Coverillustration des zweiten Teils von Lewis Carrolls *Alice-Geschichte*, *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* (1871), den Jabberwock im Auge. Doch der Autor fürchtete, dass das grausige Ungeheuer die Kinder abschrecken könnte. Zur Sicherheit schickte er die Zeichnung des

Abstracts

Illustrators an dreißig Mütter und bat sie um ihre Meinung. Sie hielten das drachentartige Wesen mit den riesigen Klauen und unsympathischen Zähnen, das sich auf die tapfere kleine, mit einem riesigen Schwert bewaffnete Alice stürzt, in der Tat für ungeeignet. Also entschied sich Carroll für den Weissen Ritter, der, an Don Quijote erinnernd, in seiner Schrulligkeit freundlich neben Alice einherreitet. Den Jabberwock, schreibt Carrolls Biograph Morton N. Cohen, habe Carroll tief im Text verstaut: „[...] and tucked the Jabberwock away deep in the text.“ (Cohen 2015)

Damit wird der Jabberwock zu einem Symbol für das Ungeheuerliche, das Verstörende, das in den *Alice*-Büchern versteckt ist. Viele Adaptionen, seien sie literarischer oder audiovisueller Art, reagieren darauf; eins der eindrucklichsten Beispiele ist Jan Švankmajrs *Něco z Alenky* Stop-Motion-Film von 1988. Doch auch in Texten, Filmen und TV-Serien, die sich nicht auf die *Alice*-Bücher beziehen, lässt sich der *Alice*-Modus beobachten; als ob er sich vom Stoff gelöst und selbstständig gemacht hätte. Der spezifische Horror-Modus, der sich aus einer Lektüre bzw. Inszenierung der dunklen Seite von Carrolls Kinderbuchklassikern ergibt, lässt sich nur schwer fassen. Er kommt im Worldbuilding und in der Affektpoetik am deutlichsten zum Ausdruck; was die Genremodalitäten angeht, haben wir es mit einer Mischung aus Thriller-Elementen, Nonsense, dem Grotesken und dem Unheimlichen zu tun, die sich am ehesten mit dem englischen Begriff des *weird* fassen lässt. Entsprechend spielt der *Alice*-Modus in den Genrepoetiken des sogenannten *New Weird*

(Weinstock 2016) eine zentrale Rolle, etwa in den Erzählungen von Thomas Ligotti oder Laird Barron.

In meinem Vortrag möchte ich die Linie des *Alice*-Modus von Carroll bis in die Populärkultur der Gegenwart skizzieren und am Beispiel von Laird Barrons Erzählung *Procession of the Black Sloth* (2007) sowie anhand der Netflix-Serie *Stranger Things* (2016-) in einer intermedialen Perspektive aufzeigen, wie sich das Umkippen des viktorianischen Nonsense in einen Modus der Verstörung vollzieht.

How to Construct an Alternate History: The Y-pattern in Kingsley Amis' *The Alteration*

Francisco J. López Arias

Alternate history, defined as a literary or audiovisual work set in an alternative narrative of history caused by the author's creation of a point of divergence from the normalized narrative of history through the modification of the outcome of a given historical event, is quickly gaining notoriety as it swiftly moves, within the English language literatures, from the edges of science fiction into the mainstream of cultural production. Due to the very nature of alternate history, building new worlds is a constant of the subgenre. However, in contrast with many other kinds of science fiction, its world-building process is not anchored in technology, but in history; and, as such, it requires its own techniques and mechanisms. The Y-pattern, a visual representation of the psychological perception of Time's Arrow, overlapped by the normalized narrative of history where, starting from the

point of divergence, a new branch representing the alternate narrative of history is created, is, arguably, the most important one. Taking into account its dual representation of the sequence of contingency and necessity required in alternate history and, most importantly, its representation of the reader's response to the allohistorical facts presented in the work, the aim of this paper is to explore the role of the Y-pattern in the creation, development, and reception of alternate history worlds. In order to do so, Kingsley Amis' *The Alteration* (1976) will serve as a case study, illustrating the main resources employed to construct an alternate history world and the impact of these resources on the Y-pattern of the novel.

Final Fantasy XV: Zwischen interkultureller Kosmologie und sexueller Zweideutigkeit

Christopher Lukman

Final Fantasy ist wohl das interessanteste Fantasy-Format der Gegenwart. Während sich die sonstigen Game-Reihen noch auf die Tradition der tolkinesquen oder märchenhaften Phantastik berufen, bindet der 15. Teil der japanischen Spielreihe genrekonforme wie genreferne, moderne wie vormoderne und westliche wie östliche Elemente in seine Narration ein und entwirft dabei eine hybride Kulturencollage voller heterogener Versatzstücke.

Das Gerüst der Haupthandlung bildet zwar eine klassische Heldenreise, die den mythischen Kampf zwischen Licht und Finsternis neu auflegt, in dem der obligatorische Kristall wie auch der allseits bekannte Ring

des Fantasy-Genres von zentraler Bedeutung sind, doch nimmt sie mit einem Roadtrip vierer Freunde in einer texanisch anmutenden Wüstengegend ihren Anfang. Zu dieser Systemreferenz an das Genre des amerikanischen Roadnovels/-movies gesellen sich noch viele weitere hinzu, so etwa betont das Design der Hauptcharaktere ihre ‚campyness‘ und stellt sie als Tokioter Großstadtindividuen dar, die zwar als heterosexuelle von sich sprechen, jedoch vom Spiel häufig in latent homosexuelle Situationen gebracht werden. Überraschenderweise verklärt der Abspann des Spiels mit dem Souklassiker *Stand by me* die innige Beziehung der Männertruppe und nicht die Liebe des Protagonisten zu seiner Prinzessin. Dieser Wink an die AnhängerInnen japanischer Schwulenmangas kalkuliert gleichzeitig ihre berühmte Verlebung der Fangemeinde durch Fanfictions, -artworks und -cosplays mit ein.

Scheinbar völlig disparat, dafür aber überaus aufwendig erzählt, ist die Kosmologie der Spielwelt Eos, die Gestalten aus biblischen, muslimischen, hinduistischen, griechischen und mesopotamischen Mythen vereint. Durch die fast gänzliche Tilgung ihres Originalkontextes, löst ihre sekundäre Semantisierung eine spezielle Dynamik aus – die menschenliebende Eisnymphe Shiva ist eigentlich ein Schöpfergott des Hinduismus, kämpft jedoch gegen den menschenfeindlichen Feuergeist Ifrit, der in der arabischen Mystik als Geschöpf der Unterwelt gilt.

Vergleicht man Ifrit jedoch mit seinen narrativen wie bildlichen Darstellungen in den restlichen *Final Fantasy*-Teilen, wie auch

Abstracts

mit der muslimischen Ikonografie, so bewirkt seine neue Fassung Irritationen. Seine südasiatische Tracht, seine humanoide Darstellung und seine Opposition zu Shiva verlangen den Vergleich mit dem buddhistischen Dämon Mara, der mehr Äquivalenzen zum Ifrit aufweist: absolute Menschenfeindlichkeit, Sündhaftigkeit, die Herrschaft über Dämonen und der Zwist gegen Buddha Siddharta, die als Gegenfolie des Spielnarrativs gelesen werden kann. Die Integration dieser beiden Gestalten aus der buddhistisch-hinduistischen Mythenwelt wird angereichert mit den eigenen Verweissystemen der Spielreihe, was eine hochkomplexe und bedeutungsträchtige Konstellation erzeugt, die rückgebunden in das Gesamtnarrativ das phantastischen Schauwerk durch traditionell-kulturelle Werte potenziert. Schon in den früheren Teilen war das eklektische Zitieren von Märchen-, Mythen- oder auch Science Fiction-Welten bereits angelegt, der neuste Teil hebt das Spiel mit den Zeichen und Kulturen auf ganze neue Dimensionen.

Um diese intertextuelle Praxis methodisch in den Griff zu bekommen und ihre Ergebnisse zu beurteilen, bietet sich Moritz Baßlers Text-Kontext-Theorie (2005) an, die versucht durch einen archivimmanenten Strukturalismus die Vergleichszusammenhänge des Werks zu materialisieren und aufzuschlüsseln. Für die chaotische Hybridität Final Fantasys scheint diese Theorie wie gemacht, weil sie nicht primär auf eine holistische Exegese des Werks aus ist, sondern jene kulturpoetische Praxis des Vergleichens und Verbindens betont, die ein Spiel wie Final Fantasy XV in seiner bunten

Verknüpfung von Homosexualität und traditionellen Mythen erzeugt.

Fantastic World-Building – From Worldness to Allotopia

Krzysztof M. Maj

The paper will aim at linking a number of contemporary postclassical narrative/world-building theories (J.-N. Thon recent concept of “transmedial universe”, M.-L. Ryan’s idea of “world-centeredness”, R. Saint-Gelais’ concept of transfictionality, or L. Klastrup’s notion of “worldness”, to name just a few) with modified Umberto Eco’s approach to allotopia as an imaginary world that is fantastic even though at the same time (re)presented as “more real than our real one”. Having argued that no matter the medium, allotopias pose great relevance to the postclassical world-building and narrative theory alike, the author will consider a number of abilities a postmodern reader (viewer, gamer) manifests, such as:

1) explorability (an ability to explore a “secondary”, or “subcreated” (sensu Tolkien and Mark J.P. Wolf)—fictional world by traversing its limits, wandering and wayfaring rather than navigating alongside a linear storyline);

2) inhabitability (an ability to inhabit a fictional world by immersing in its setting and experiencing the effect of “cognitive residency”, as Lubomir Doležel terms it, or “imaginative inhabitation”, as David Herman prefers);

3) referentiability (an ability to abandon “realist imperialism” of the actual, pre-

conceived referential system in favour of affirming a second-order one that requires “xenoencyclopaedic competence” to feel the worldness of the world (understood as die Wietlichkeit der Welt).

The presentation will focus on how the content usually termed extradiegetic (physical collectibles added to video games’ collectors editions as well as maps or fictionaries—i.e. fictional dictionaries, my own term—featured in fantasy/SF books) actually expands the storyworld beyond the necessities of a storyline and allows world-building on a larger scale. An allotopian core of world-building would be investigated as such that makes the knowledge-of-the-lore a unifying experience of the worldness-of-the-world, a sense of “beingness” in an otherworld that ceases to estrange or distract from the reality—as it becomes (epistemologically) the only one true reality for the reader/gamer/viewer.

Crimson Sand: Memories and fantasies of the Soviet-Afghan War

Mykola Makhortykh

The paper examines the use of cultural memories and urban legends associated with the Soviet-Afghan War (1979-1989) in the context of the Crimson Sand project. Crimson Sand is a Russian table top role-playing game which is designed by the Eternal Order art group lead by Ilya Sadchikov, a Russian novelist and game designer. The game provides an alternative interpretation of the Soviet-Afghan war by featuring the fantastic narrative of Soviet intervention

that is influenced by Soviet war mythology and post-Soviet conspiracy theories. By examining how the extradiegetic narrative of table top guidebooks is used to structure the fantastic world of Crimson Sand, the paper asks how traumatic Soviet past is remediated through table top games and in which ways Soviet memories and post-Soviet fantasies interact with each other through popular culture. Among the questions that the paper strives to answer are the following: In which ways historical and fantastic narratives of the Soviet-Afghan War coexist within the context of the Crimson Sand world? Which memory tropes are fictionalized and what is their role in making the Crimson Sand world internally consistent? And, finally, what are the functions of the fantastic world of the Soviet-Afghan War in the context of cultural remembrance of past and present conflicts in which Russia is involved?

“[L]ong ago in the quiet of the world”: Tolkien’s World-Making and the First World War

Irene Mangoutas

In *Tolkien and the Great War: The Threshold of Middle-earth* (2003), biographer John Garth traces the influence of the First World War on J.R.R. Tolkien’s process of world-making, observing that a “taste for fairy-stories was awakened by philology on the threshold of manhood, and quickened to full life by war.” This intersection of warfare and fairy-story, which Garth identifies as pivotal to Tolkien’s construction of Middle Earth, begins in barracks in 1917, with Tolkien’s

Abstracts

conception of the sacking of the Elvish city of Gondolin by goblins. This tale, "The Fall of Gondolin," appears in *The Silmarillion*, *The Book of Lost Tales*, and *The Unfinished Tales*, and serves as an inter-text to *The Hobbit*, as Bilbo discovers the origin story of Orcrist and Glamdring—swords forged in Gondolin, named 'Goblin-cleaver' and 'Foe-hammer' "in the ancient tongue of Gondolin" (62)—and learns of the sack of the Elvish city as an early casualty in the war against the orcs. Later, *The Hobbit* credits the goblins for inventing "some of the machines that have since troubled the world, especially the ingenious devices for killing large numbers of people at once" (73-74), recalling the brutal weaponry of the First World War.

This essay addresses the influence of Tolkien's service on the Somme in 1916 on "The Fall of Gondolin," interrogating the intersection between Great War experience and fantastic narrative in this early leaf from Tolkien's tree of tales. Responding to Garth's call to apply his biographical study of Tolkien's war experiences onto specific tales from the legendarium, the essay interrogates the intersection between Gondolin's machine monsters and the Somme's monstrous machines; the intrusion of trench warfare on the depiction of the underground tunnels from which the surviving Gondothlim escape; and the significance of subsuming the Great War's historical, cultural, socio-economic, and political conflict(s) under the allegorical fairy-tale structure of the clash between Good and Evil.

The essay posits "The Fall of Gondolin" as a case study, through which it interrogates

the use of fairy-stories to narrativize the collective traumatic experience of the First World War. Using fantasy theory (Armitt; Todorov), Great War theory (Fussell; Leed; Hynes; Winter), and Tolkien's own theories on the "perilous realm" of Faerie in "On Fairy-Stories" (1947), the essay investigates the post-War fairy-story as a manifestation of nostalgia for the world before the War. It posits the idyllic universe of pastoralism, luxury, and Elvish craftsmanship, in the fair city of Gondolin, as a final bastion of the relative peace, prosperity, and progress of "the long summer of 1815-1915" (Steiner *Blue-beard* 17), whose perceived certitudes perish in the trenches of France and Flanders. This essay proposes Tolkien's world-making as a possible framework through which the War story can be told: not escapism, but deferral—a way of articulating the Great War's "[in]communicable experience" (Benjamin "The Storyteller").

Eine andere Welt? - Cyrano de Bergerac zwischen Philosophie und Fantastik

Sophie Mehrbrey

Als Cyrano de Bergerac Mitte des 16. Jahrhunderts seine fiktive Reise zum Mond und zur Sonne (Savinien Cyrano de Bergerac, *L'Autre Monde ou Les États et Empires de la Lune*, et *Les États et Empires du Soleil*, Paris, Gallimard, folio classique, 2004. Deutsche Ausgabe: *Die andere Welt, Die Staaten und Reiche des Mondes, und die Staaten und Reiche der Sonne*, Materialis, 2016. In den Fünfzigerjahren des 17. Jahrhunderts verfasst, wurde zu Cyrano de Bergeracs Lebzeiten nur der erste Teil unter dem Titel

Histoire comique des États et Empires de la Lune (1657) veröffentlicht.) verfasst, tut er dies in der Absicht, in einem literarisch konstruierten Raum, frei von einem zu großen Realitätsbezug, philosophische und wissenschaftliche Weltanschauungen zu diskutieren, die sonst der Zensur zum Opfer gefallen wären. Der heutige Leser wird über die Modernität vieler Überlegungen überrascht sein. Gleichzeitig wird er, sobald er sich an die mitunter archaische Sprache gewöhnt hat, den bemerkenswerten Unterhaltungswert dieses frühen Romans erkennen. Und weshalb auch nicht? Schließlich veröffentlichte Cyrano de Bergerac sein Werk zunächst unter dem Titel *Histoire Comique*. Sicherlich geschah auch dies unter anderem, um durch das Raster der französischen Zensur zu fallen. Trotzdem machen die vielen satirischen oder burlesken Momente sowie der ungewöhnliche Handlungsablauf den Roman nicht nur zu einem in der Literaturgeschichte einzigartigen, sondern auch zu einem sehr kurzweiligen Werk. Während der zweiteilige Roman von philosophischer Seite schon eingängig untersucht wurde, bleibt sein romanesker Aspekt bis heute weitgehend unbetrachtet, und dies obwohl er als Vorläufer der modernen Science-Fiction gehandelt wird.

Ziel meiner Kommunikation soll es sein, die romaneske Ausarbeitung der zwei Parallelwelten, Mond und Sonne, sowie deren Verstrebenungen zur literarisch konstruierten Erde zu untersuchen. Denn ein Grund für den bis heute anhaltenden Unterhaltungswert ist meines Erachtens die Vielzahl an fantastischen wie visionären Elementen. So ist die erste Reise zum Mond beispielsweise

fantastisch verankert: Eines Abends kehrt der Protagonist an seinen Schreibtisch zurück, nach einer langen Unterhaltung mit seinen Freunden über die Frage, ob es Leben auf dem Mond geben könne. Wie durch ein Wunder findet er auf seinem Tisch die Werke Cardanos vor, aufgeschlagen genau an der Stelle, an der der Philosoph berichtet, ihm seien zwei Bewohner des Mondes erschienen, die ihn zu einer Reise in ihre Heimat eingeladen hätten. Zufall oder erneute Manifestation jener Mondmenschen? In der Folge macht das Fantastische nach Todorov jedoch eher einer kuriosen Mischung aus Science-Fiction und Fantasy Platz, in der futuristische Maschinen und übernatürliche Kräfte und Erscheinungen sich abwechseln. Sicherlich ist die Erscheinung des übernatürlichen nichts Neues: Von Homer über Dante bis zum Märchen tummeln sich fantastische Kreaturen. Das Bemerkenswerte bei Cyrano de Bergerac jedoch ist, dass diese bei ihm kaum Übereinstimmungen mit dem gängigen Kanon mythologischer oder folkloristischer Gestalten aufweisen. Im Gegenteil konstruiert der Autor ein vollkommen eigenes Universum, das auch abseits der philosophischen Diskurse, rein als literarische Kreation, Wertschätzung verdient. Nicht vergessen sollte man auch, dass der moderne Leser in den retro-futuristisch anmutenden Gerätschaften à la Jules Verne einen besonderen Charme entdecken kann. Was im 17. Jahrhundert als wissenschaftliche Hypothese gelten konnte, ist vierhundert Jahre später eindeutig obsolet. So stuft der moderne Leser die geschilderten physikalischen Vorgänge direkt als unhaltbar ein und assoziiert das Beschriebene mit dem Retro-Futuristischen, wodurch die konstrui-

Abstracts

erte Wirklichkeit noch weiter in den Bereich des .bernätürlichen verschoben wird. Daher erscheint es interessant zu untersuchen, wie die Vielzahl an Elementen, die heutzutage völlig verschiedenen Genres zugeordnet werden können - Fantastik, Fantasy, Märchen, (Retro-)Futurismus, Science-Fiction – in Cyrano de Bergeracs Werk wie selbstverständlich zu einem homogenen Universum verwoben wird.

Zwischen Kanon und Fluidität – Kollektiver Weltenbau im Pen&Paper-Rollenspiel

Celina Müller-Probst

Eines der zentralen Qualitätskriterien einer jeden Erzählung ist ihre Konsistenz, also die Widerspruchsfreiheit der in der Erzählung verwendeten Elemente. Warum der Mensch nach Logik und Kausalität strebt, erklären die verschiedenen Ansätze der psychologischen Konsistenztheorie, u.a. von Klaus Grawe (2004). Demnach sei es ein zentrales Bedürfnis des Menschen, stets die Orientierung zu behalten. Widersprüche, z.B. in der menschlichen Wahrnehmung seiner Umwelt, greifen jenes Bedürfnis an, weshalb der Mensch stets bestrebt ist, diese aufzulösen. Auf Erzählungen aller Art ist dieses Prinzip ebenso anwendbar.

In vielen Texten besitzt die Erzählinstanz ein Privileg auf die absolute Wahrheit. Ausnahmen bilden Werke, in denen dieses Privileg auf die Figurenrede ausgeweitet oder in denen mit unzuverlässigem Erzähler gearbeitet wird. Um Unzuverlässiges Erzählen weiter zu präzisieren, werden in der Erzähltheorie von Martinez/Scheffel (2009)

theoretische und mimetische Sätze unterschieden. Während erstere allgemeine Aussagen treffen, beschreiben letztere explizit Sachverhalte der erzählten Welt. Nur auf letztere erstreckt sich das Wahrheitsprivileg des Erzählers. Sind seine mimetischen Sätze irreführend, weil die Erzählung beispielsweise einen Traum beschreibt, ohne es anfangs zu kennzeichnen, klassifizieren Martinez/Scheffel dies als „mimetisch teilweise unzuverlässiges Erzählen“ (Martinez/Scheffel 2009, S. 102). Sind die mimetischen Sätze des Erzählers aber widersprüchlich oder falsch, beschreiben sie keine konsistente, stabile Welt mehr, und es handelt sich um „mimetisch unentscheidbares Erzählen“ (Martinez/Scheffel 2009, S. 103).

Im Pen&Paper-Rollenspiel teilen sich eine Vielzahl von Menschen nicht nur die Vorstellung einer gemeinsamen fiktiven Welt, wie es Lucia Traut (2012) ausführlich beschrieben hat, sondern auch die Erzählerrolle. Dadurch entsteht eine interessante Diskrepanz: In ihrer Spielrunde sind die Teilnehmer auf das Wahrheitsprivileg des Erzählers (Spielleiter oder Meister genannt) angewiesen, damit das Spiel funktioniert. Die Tatsache, dass innerhalb eines Systems jedoch zeitgleich mehrere hundert bis tausend voneinander unabhängige und kenntnislose Erzähler dieselbe Welt beschreiben, führt notwendigerweise zu Diskrepanzen und Widersprüchen.

Obwohl die Spielereaktionen bemüht sind, sie zu vermeiden, sind selbst die offiziellen Publikationen, die die Spielwelt für alle einheitlich beschreiben sollen, davon betroffen. Ein gutes Beispiel ist die Kategorie „Wider-

sprüchliches“ im Wiki Aventurica mit mehreren hundert Einträgen. Aber auch Romane, die in den Spielwelten angesiedelt sind, wie Bernhard Hennens literarische Ausarbeitung seines beliebten Kaufabenteuers „Die Phileasson-Saga“, sind von diesem Problem betroffen. Besonders starke Widersprüche können in neuen Spielrunden auftreten, in denen altgediente Spielfiguren (Charaktere oder Helden) aufeinander treffen, deren Weltbilder aufgrund der bisher gemachten In-Game-Erfahrungen nicht zueinander passen.

Der Vortrag untersucht, wie weitreichend dieses Phänomen der erzählerischen Diskrepanzen ist, zeigt auf, welche Anforderungen das Erzählsystem Pen&Paper-Rollen-spiel an die Flexibilität der Vorstellungskraft der Teilnehmer stellt, und will erläutern, warum das so entstehende erzähltheoretische Problem nicht über die Aufteilung der Spielwelt in unzählige Parallelwelten gelöst werden kann. Die Lösung ist vielmehr in der Akzeptanz von notwendig unzuverlässigen Erzählern mit zeitlich begrenztem Wahrheitsprivileg zu suchen.

Creating Diverse Chronotopes in Tabletop Role-Playing Games

Dimitra Nikolaidou

Tabletop Role-Playing Games (TRPGs) are storytelling games with a strong performative element. Since their inception in 1975, they have been directly tied to the literary genres of fantasy, science fiction and horror. TRPG sessions allow players to narrate stories within chronotopes inspired by sta-

ples of speculative fiction: the first and most popular game, *Dungeons & Dragons*, takes place within a pseudo-medieval storyworld while the second most popular game, *World of Darkness*, transforms the everyday world into a storyworld through the use well-known horror tropes.

In theory, TRPGs present participants with an opportunity to create and perform their own ephemeral narratives within recognizable fantastical chronotopes. However, their worldbuilding contains the possibility to constrain narrative freedom. TRPG storyworlds were initially rooted in exclusively Western myths and narratives, while any other mythology, idea or cultural practice was presented as Other. Moreover, the games' efforts to create recognizable chronotopes reproduced certain clichés and often perpetuated the exclusion of certain groups from the landscapes of the fantastic. Thus, what Keen calls the genre's "power of implication" can limit the narratives players consider possible within a specific chronotope. However, while still influenced by the narrative constraints and conventions that accompany established storyworlds, players are still able to insert their own diverse narratives into otherwise clichéd landscapes and in the process, renew them. Moreover, the call for diversity in the fantastic genre as well as the globalization of culture in the age of the internet, has recently pushed TRPG designers into creating increasingly inclusive chronotopes, often upending existing worldbuilding clichés in the process.

The proposed presentation aims to examine, through the intersection of narrative

Abstracts

and cultural theories, how worldbuilding in TRPGs can become a factor for the further evolution of the fantastic genre instead of acting as a narrative constraint. This theoretical frame will be accompanied by examples from the continual worldbuilding of the most popular TRPGs. Given the significant influence of these storytelling games in the culture of the fantastic, this is an issue worth researching in depth.

Transfictional World-Building in *Once Upon a Time*

Ksenia Olkusz

The paper will examine TV show *Once Upon a Time* (ABC Studios 2011–now, 5th season currently on air) in terms of transfictional world-building. As Richard Saint-Gelais has observed, a transfictional relation occurs predominantly when “two (or more) texts share elements such as characters, imaginary locations, or fictional worlds”, at least as long as there are no direct intertextual indication of this connection. This “one world-many texts” relation, as Marie-Laure Ryan names transfictionality, seems to be inevitable when one can explore a fictional world in a manner proposed by the writers of OUAT who decided to take characters from a multitude of fairy tales, legends, and, particularly, Disney animations so as to assemble them all in the one coherent multiverse. What really matters in *Once Upon a Time* is a “transfictional impulse” that attracts addresses not necessarily with an engaging plot but by concealing intertextual links to the source material which remains clouded by retelling, renarration, or cross-over strategies. Therefore, ABC series clearly demands a specific

kind of foreknowledge which makes the TV series attractive mostly for seasoned (pun intended) viewers—those able and willing to enjoy retold or redefined fictional biographies, clashes of aesthetically inconsistent worlds (or word dimensions), or even mash-ups of childhood fairy tales with contemporary franchised universes.

The latter of the mentioned phenomena has even gotten beyond a TV show storyline when those transfictional qualities were embedded in posters advertising succeeding OUAT seasons—all designed to evoke a familiar aesthetics of not only Disney movies (like for instance, *Frozen* or *Brave*), but also mainstream movies (such as a *Black Swan*) or other TV shows and literature (*The Song of Ice and Fire* in particular). What links all those storyworlds is not only, therefore, a portal-quest narrative with a gating spell allowing fictional characters to enter a narrative equivalent of our contemporaneous reality, but a kind of transfictional nexus, a feeling of world-familiarity across the multiverse of fairy tales.

Imagination as Generative Matrix of Reality Experience - Voluntary and Involuntary Processes of Cognition and Cultural Expressions

Slobodan Dan Paich

In opening, the protocols and the reflective standards of this inquiry are stated. Issues surrounding bridging the *perceived* and *imagined* are approached. Examples for reflection on phantasmagorical contents and needs are introduced. Followed by a

brief comparative look at contemporary responses to the concept of Mimesis (life mirroring-imitation) in Aristotle's *Poetics* (Oatley 2011) and current findings of cognitive neuroscience and developmental psychology in the field of mirroring and imitation that may have relevance for imagination development, creative expression, esthetic thought and theory making (Meltzoff 2003). Continued by brief discourse on the differences between *reflecting* and *simulating*, *conception* and *representation* (Halliwell 2002). The four general topics are based on examples from *Cultural history* and *Literature*, along with the concluding thoughts, they represent the paper's main interest in construction, reconstruction and envisioning reality in tandem with the role of phantasy and imagination as formative factors.

Mythological structuring of geography and duration

Mare Tenebris and *Golden Apples of Hesperides* are cultural starting points for exploring the *real* and *imaginary*. The mythic *sunset garden's* uncertain geography and contradictory historic records offer basis for understanding narrative gaps filled by imagination. Also possible-overlapping sites of devotional and symbolic pilgrimage to the Atlantic coast that were intentionally visited and collectively envisioned as "the end of the world" since prehistory presents opportunity for reflection on the *time/duration* aspects of inner experiences.

Imagination and Geometry - Reality of allegories and Emblematic Communication

Botticelli - Ficino partnership evident in the painting *Primavera* is explored through and with the Renaissance re-interpretation of imaginative and intended practice of *Classical Art of Memory* and cultivation of partly visual language of symbols.

Narrative function and Imaginative Expression

Karen Blixen's short story *Blank Page* is subject in this paper of a literary analysis of linguistic means of representing and evoking *pleroma of images* as means of furthering the narrative and eliciting possible layers of meaning and sharing.

Roshak Test and Coffee Reading - Meaning Making of *Phantasy Function*

Exploration of Hermann Rorschach's psychological work with inkblots and traditions of coffee cup readings contextualize multiple issues raised by a contemporary performance of *Story of Mira*. The story is told by using specially created hand drawn images to portray diverse responses to coffee cup readings. This imaginative synthesis of image and language helps this paper's reflection on instances of loose boundaries between real and imaginary.

In closing the paper points to aspects of the psychological inner world of voluntary and involuntary imagining: *the imaginative function*. It is a reflection on human ability to nurture oneself through phantasy, compensation, sublimation and dreaming, which in turn informs, motivates and enriches cultural expressions. A discreetly unifying concept

Abstracts

for the examples cited is the traditional notion of *genius loci - spirit of place* that depends entirely on imagination is evaluated. Observing this relationship of *Topos and Numen* may offer observable links to daily processes and archaic layers of socialized self and shed some light on culturally shared and imagined *personifications and enactments*. The personal and communal relationship of *story, place/object and imagination* are explored as concluding remarks.

Fantastic tropes and post-modern sensibility in Jonathan Lethem's short story collection "The Wall of the Sky, The Wall of the Eye" (1996)

Patrycja Podgajna

The appearance of non-mimetic elements in postmodern literature has been widely addressed in the literary criticism. In delineating the affinities between the fantastic and the postmodern, a number of theorists, such as Christine Brooke-Rose and Donald Morse, have gone so far as to equate the postmodern and the fantastic. While Brooke-Rose advocates that the mutual conversion of real/unreal typical of both the postmodern and the fantastic problematizes the seeming unreality of the late twentieth-century experience, in which "the 'real' has come to seem 'unreal'" (4), Morse points to epistemological uncertainty and improbability as the shared qualities of both the postmodern and the fantastic texts (70). The compatibility of the fantastic with postmodern poetics has been also addressed by Brian McHale, who claims that these are ontological confrontations and hesitations

inscribed in the structure of the fantastic genre that become a vehicle for postmodern ontological poetics (79).

The penchant for the fantastic and post-modern genre-blending resonates notably in Jonathan Lethem's fiction, which, as he attests in one of his interviews, raises questions "about what happens to a given story when a fantastic element intrudes into it, and this becomes a parallel interrogation into the question of what happens to a human existence when fantastic elements intrude" (Peacock 427). Analyzing the fantastic *topoi* in Lethem's short story collection "The Wall of the Sky, the Wall of the Eye", the aim of this paper is to demonstrate that rather generating cognitive dissonance and estrangement, the intrusion of non-mimetic elements in Lethem's short stories does not only problematize postmodern poetics of ambiguity and uncertainty, but the banalization of the fantastic (*sensu* McHale) leads to generic indeterminacy in the vein of slipstream fiction.

Works Cited:

- Brooke-Rose, Christine. *A Rhetoric of the Unreal*. Cambridge: Cambridge UP, 1981.
- Lethem, Jonathan. "The Wall of the Sky, the Wall of Eye." New York. Harcourt Brace & Company. 1996.
- McHale, Brian. *Postmodernist Fiction*. London and New York. Routledge. 1987.
- Morse, Donald. "Postmodernism, Modernism, Premodernism, and the Fantastic Meet the American Consciousness and Literature Midway in the Twentieth Century." *Studies in English and American Culture*. Ed. Lehel Vadon. Eger: Esterhazy Karoly Tanarkepzo Foiskola, 1989.
- Peacock, James. "Jonathan Lethem's

Genre Evolutions." *Journal of American Studies*. Volume 43, Issue 3, December 2009. Pp. 425-440.

From Fantastic to Darkness: The Dark Ladies's World in Edgar Allan Poe

Jaqueline Pierazzo

My purpose with this paper will be to consider the relation between the fantastic and the terror in Edgar Allan Poe's Dark Ladies. For this end, I will consider four of Poe's short stories, or tales, as he prefers to call them: "Berenice" (1835), "Morella" (1835), "Ligeia" (1838) and "The Fall of the House of Usher" (1839), paying special attention to the female characters. Edgar Allan Poe is a writer well known for both his fantastic tales and his terror ones. Furthermore, it is exactly the presence of fantastic elements that guarantees the tales to remain within the domains of the gothic terror instead of the gothic horror, as described by Ann Radcliffe in her article "On the Supernatural in Poetry". Considering Tzvetan Todorov's ideas regarding the duality reality-imagination, the fantastic plays an essential role in the achievement of the effect of terror, especially in the stories of Berenice, Morella, Ligeia and Madeline Usher. Keeping this in mind, this paper will analyze how fantastic elements cooperate to the creation of the Dark Ladies's world, which is a world consistently marked by terror.

I shall make use of names such as the already mentioned Tzvetan Todorov, Adam Roberts, and Roz Kaveney, in regards to fantastic literature and to its relation to gothic terror; Ann Radcliffe, H. P. Lovecraft and Da-

vid Punter, regarding their works on terror literature, and Eric W. Carlson, considering his studies of the selected short stories. I will also consider Edgar Allan Poe's theoretical texts such as "The Philosophy of Composition" and "The Poetic Principle" to demonstrate the intrinsic relation between fantastic and terror in these tales.

Sci-fi meets Aboriginal Dreaming: Paradoxical smartness of *Cleverman*

Iva Polak

2016 saw the releasing of *Cleverman*, the first sci-fi TV series based on Aboriginal Dreaming. This big-budget international coproduction became an instant success after it aired on Australian ABC network and American Sundance TV. The series appropriates the usual paraphernalia that the international audience may find appealing: an urban dystopian near-future setting marked by troubled coexistence of several groups that need to face an uncanny evil force, which calls for the arrival of a superhero (cleverman from the title). In that respect, *Cleverman* stays in line with the recent developments within contemporary SF which is continually moving closer to fantasy (D. M. Hassler) causing the two genres to permutate. Moreover, due to a growing number of "popular commodity forms of SF", the scholars growingly use the term "sci-fi" (Csicsery-Ronay) for works such as *Cleverman*. However, this claim makes *Cleverman* quite unremarkable even though the original idea behind it should make it a sci-fi series unlike any other. Namely, Ryan Griffen, who undersigns the original concept, had to go

Abstracts

through specific cultural protocols in order to obtain permission to use “traditional” stories for *Cleverman*.

Hence, the presentation shall explore the paradox embedded in *Cleverman* based on the viewer’s ability to decode variously encoded culture-specific structures. In other words, what happens when the viewer interprets, for example, *Cleverman* as an Aboriginal Gandalf-like character, or “hairies” as apes from *Planet of the Apes* (1968)? Alternatively, how is the viewer supposed to process the fact that *Cleverman* and other “supernatural” entities depicted in the series do not come from a common depository of fantasy and SF, but rather from a cultural source where those categories are alive and should not be labelled as supernatural? In the latter respect, the key paradigms of scholars into the rhetoric of fantasy and SF are turned upside down. So, famous attestations that fantasy is not a “separate or indeed a separable strain” of realism (K. Hume), that SF needs “concealed past” enabling the reader to jump back and forth “between the fictive world and consensus reality” (Csicsery-Ronay), or that SF needs the known and the unknown (G. K. Wolfe) become problematic since the notion of consensus reality may become unstable. Hence, it will be argued that *cleverness* of *Cleverman* lies in its subversion of the referential code by recreating “unreal as real” and “real and unreal”, the two concepts used by Christine Brooke-Rose to blur Todorov’s marvellous and uncanny “genres”.

DEADLINE SIEBTER TAG. Die beste aller möglichen Welten in einer Woche? 25 Jahre Weltenbau in der Praxis

Heinz Praßl

Der freie Zugang zu allen Arten von Medien macht es heute einfach, mit Hilfe theoretischer Abhandlungen und Anleitungen den Bau fiktiver Welten professionell umzusetzen. Wie aber sieht die Praxis aus – ohne Ratgeber und Schritt für Schritt-Bauanleitung? Welche Probleme treten auf und wie helfen sie dabei, konsistente und vor allem vollständige Welten zu kreieren? Wenn man eine Millionenstadt unter Berücksichtigung der Geografie, des Klimas, der Ökologie, der Technologie, der Religion, der Kultur und der Architektur entwickelt und am Ende feststellt, dass man den Friedhof vergessen hat, kann man zweierlei tun: Frustriert von vorne beginnen, oder sich die Frage stellen, was ein fehlender Friedhof für Konsequenzen nach sich zieht. Oder anders, welchen kulturellen Hintergrund er haben könnte. Man beginnt in der Geschichte der realen Welt zu stöbern und siehe da – im alten Rom verliefen die Gräber entlang den Hauptstraßen außerhalb der Stadt. Man recherchiert und beginnt die römische Kultur zu verstehen. Man findet eine Lösung und gleicht alle Faktoren mit der eigenen fiktiven Welt ab. Man ändert, was geändert werden muss und bringt alles in einen stimmigen Zusammenhang. Und am Ende hat man einen Stadtstaat geschaffen, der zwar rein fiktiv ist, aber genug der Assoziationen zur Realität weckt, um einen Leser von seiner Wahrhaftigkeit zu überzeugen. Die experimentelle Art des Weltenbaus ohne

Anleitung bietet dem individuellen Schöpfergeist die Freiheit, die Saat zunächst so zu streuen, wie er es intuitiv für richtig hält, um im Anschluss die beste aller Möglichkeiten zu finden, diese gedeihen zu lassen. Es ist ein gemeinsames Wachsen von Schöpfer und Schöpfung zum Erhalt der Einzigartigkeit und zur Entwicklung von Authentizität, Konsistenz und Vollständigkeit. Dieses Prozessieren im Bau einer Welt zeigt Heinz Praßl anhand von Beispielen aus der Welt der *Chroniken von Chaos und Ordnung*. *Amalea* hat eine mehrere Jahrtausende alte Geschichte. Unter dem Gesichtspunkt kultureller und ethnologischer Konflikte, Kriege, politischer Intrigen und sozialer Differenzierung ist die Welt im Laufe von 25 Jahren Schöpfungsgeschichte allmählich gewachsen. Währenddessen wurde sie von Spielern eines Pen&Paper-Rollenspiels erprobt und schlussendlich in einen Romanzyklus übertragen. Dabei ist es häufig die Welt selbst, die Geschichte schreibt und ganze Storylines hervorbringt, noch bevor man sich über ein mögliches Romankonzept den Kopf zerbrochen hat.

„Der Tod wäre erfreut Euch zu sehen“, begann sie forsch, was Thorn leider nicht besonders komisch fand.

„Wollt Ihr mir drohen?“

„Vergebung. Das ist nur eine Begrüßungsfloskel. Ich bin eine Monoch-Gläubige.“

Sie lächelte entschuldigend. „Ihr seid nicht der einzige, der auf diese Art der Begrüßung befremdlich reagiert.“

(Aus Band 3 der *Chroniken von Chaos und Ordnung*)

Alternate World Building: Retrofuturism in Steam/Dieselpunk Narratives

Iolanda Ramos

This paper aims to underline the blurring of genres in steampunk and dieselpunk narratives within speculative fiction. It begins by providing a background for the analysis of the concept of genre blending and the merging of pre-determined tropes and topics within the scope of science fiction, fantasy, adventure and mystery plots. It proceeds by focusing on *The Difference Engine* (1990) as a steampunk and alternate history novel set in a technologically developed Victorian Britain. This leads to a discussion of Len Deighton's dieselpunk and alternate history thriller *SS-GB* (first published in 1978 and produced for the BBC as a drama series in 2017), which examines alternate history events during World War II. Ultimately, this paper seeks to address retrofuturism within an alternate world building framework.

Fantastische Welten in der Zauberkunst

Katharina Rein

Ab der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts etablierte sich moderne Zauberkunst in Europa als bürgerliche Unterhaltungsform, die sich bewusst von früherer Scharlatanerie, Straßen- und Jahrmarktszauberei abgrenzte. In dieser Zeit entstanden Großillusionen, d.h. Bühnenillusionen vor großem Publikum, die Menschen, Tiere oder raumgreifende Apparate bzw. Requisiten involvieren. Sie zeigen den Zuschauenden eine alternative Welt, in der die Naturgesetze ihres

Abstracts

Alltags außer Kraft gesetzt scheinen – hier erscheinen Gespenster, Menschen können schweben oder werden in der Mitte durchgesägt und anschließend wieder „zusammengesetzt“. Tom Gunning hat Zaubertricks mit Todorovs Theorie des Fantastischen in Verbindung gebracht und dabei, unter Rückgriff auf Sigmund Freud, den Begriff des optical uncanny eingeführt (GUNNING, Tom: „Uncanny Reflections, Modern Illusions. Sighting the Modern Optical Uncanny.“ In: Collins, Jo / Jervis, John (Hrsg.): Uncanny Modernity. Cultural Theories, Modern Anxieties. New York, NY et al.: Palgrave Macmillan 2008, S. 68–90.): Ähnlich wie bei fantastischer Literatur werden Konsumierende mit der Möglichkeit des Unmöglichen konfrontiert, allerdings betrifft diese keine imaginäre, sondern die eigene Lebenswelt. Dadurch provoziert Zauberkunst, laut Gunning, einen Zweifel an der Verlässlichkeit der Sinneswahrnehmung, die im Widerspruch zu dem steht, was rational möglich ist. Anknüpfend an Gunning und weitere Theorien, wie z.B. Pfallers „Zweite Welten“, denkt dieser Vortrag Zaubertricks, speziell Großillusionen um 1900, als Medium des Fantastischen. Viktorianische Zauberkunst etabliert mit ihrer von Romantik und Gothic inspirierten Ästhetik eine Welt magischer Möglichkeiten. Beispielsweise kann die Schweben als eine Übersetzung des Traums vom Fliegen gedeutet werden, wenn hier die Gravitation scheinbar auf Wunsch aufgehoben wird. Dabei fungiert moderne Zauberkunst als Kippstelle zwischen Magiegläubigkeit und Rationalismus: Vor einem sich als aufgeklärt verstehenden Publikum werden scheinbar magische Effekte präsentiert. Die Inszenierung baut dabei eine Ambiguität

auf, die immer die Möglichkeit offenlässt, es könnte sich doch um übernatürliche Phänomene handeln, auch wenn moderne Zaubertricks immer wieder den Illusionscharakter ihrer Vorführungen betonen. Was geschieht aber, wenn Zuschauende, beispielsweise bei der „Zersägten Jungfrau“, gezwungen werden, einen Tabubruch – die brachiale Gewalt am Körper einer Frau – mit anzusehen? Anhand ausgewählter Beispiele möchte ich in diesem Vortrag das Fantastische auf Zauberbühnen um 1900 beleuchten.

Remixing the Building Blocks of Transmedial Worlds: The Case of the Lego Franchise

Hanns Christian Schmidt

According to the philosopher Nelson Goodman, “worldmaking as we know it always starts from worlds already at hand; the making is a remaking,” (1978, 6-7) a statement that also applies quite well to (trans-)medially depicted storyworlds. In order to make a world (that is, putting together a mental model of certain qualities in a network of relationships (Eder 2012)), we always rely on past experiences – building a cognitive framework of narrative and aesthetic expectations before encountering new medial texts (a process also echoed in Genette's theory of paratexts, 1989). Especially in franchises with a relatively long history (for example, STAR WARS, BATMAN or the ALIEN-franchise), this also results in a constant struggle for meaning by the producers. By foregrounding and expanding certain qualities of a mythos while also repressing others (Brooker 2012), license holders

try to offer a kind of construction manual to our cognitive frameworks. But due to the rampant nature of serialized franchise worlds and the sprawling wealth of material that tends to overflow our convergent media landscape, it is also highly uncertain how worldbuilding and worldmaking really works (Grabes 2013). Instead of offering yet another taxonomy, this paper takes a look at a franchise which constantly addresses those questions on a meta-level: the LEGO Franchise. By having a closer look at the toy/video game-hybrid "LEGO: DIMENSIONS", the film "LEGO: THE MOVIE" and a Lego-crossover-episode from the popular animated sitcom "THE SIMPSONS" ("BRICK LIKE ME"), it is argued how a narrow essentialist view at transmedial worlds and their given core elements (Klastrup/Tosca 2004) may be expanded through an audience oriented approach by looking at how a "model reader" (Eco 1990, 76) is constantly encouraged to re-appropriate and to re-arrange the building blocks of licensed franchise worlds over time. This results in a rather subversive, ironic, playful and self-reflexive way of worldmaking – one that offers an alternative to make sense of our current media culture.

The World Is Not Enough: Theorizing World-Building as a Dynamic Gamic Experiencing in *World of Warcraft*

Thomas Scholz

Many theories of world-building (Wolf 2012; Ryan 1991; Malmgren 1991) take it to be a creative act leading to a static product, i.e. an abstract concept of a fictional environment that, once conceived, is "downloaded"

to the audience through a narrative without further modification. Though this understanding might be productive in the case of stand-alone novels with a single author, it is misleading for other forms of narration, especially transmedia franchises. The James Bond franchise and the Marvel Universe are but two examples of what I would like to call "contested world-building". Different authors build partly contradicting worlds in various media (sometimes even in the same), at the same time claiming to be part of an identical narrated universe. Surprisingly, the audience is neither confused, nor does what Tolkien dubs the Secondary Belief disappear. These franchises, however, are not the most complex examples of world-building. Not only did they originate in linear, non-interactive media; but they are also still heavily rooted in these classical forms, i.e. film, novel and comic book. Interactive media, such as video games, bring again a different approach to world-building, though. One that current world-building theories do not cover.

This paper argues that the gamer's perception of an interactive world differs tremendously from that of audiences of traditional media, requiring us to form theories on world-building that incorporate the gamer's criteria for perceiving a narrated world. Choices in games' secondary world design, therefore, do not only depend on the relation to the actual world, or Primary World, and genre conventions, but also heavily on the diachronic development of the gamer's perception through gameplay. Gaming mechanisms, gamer's choices and his/her gaming experience change the perception of the

Abstracts

narrated world; designers anticipate this change and build these worlds accordingly. Mark Wolf's taxonomy of "world structures" (nature, culture, language, mythology and philosophy (*Building Imaginary Worlds*, 172–193)) might be fitting for analysing Tolkien's Arda, but it is not fit for Azeroth, the world of the *Warcraft* franchise.

By taking a look at some sequences of the multi-massive online role playing game *World of Warcraft*, I would like to theorize on the diachronic aspects of gaming and the gamer's perspective and to show how we need to adapt current theories of world-building to cope with forms of ludic narratives. We need to think of world-building less as a rigid and concluded act, but as an ongoing, interactive process. If we do so, we are not only able to understand interactive worlds properly, but also to read the non-interactive narratives of such franchises, which require knowledge on the gamer's perspective, properly.

Die Welt als Puzzle und Vorstellung

Peter Seyferth

Im realen Alltag nehmen wir unsere Umwelt in unzähligen kleinen Sinneshäppchen wahr, die wir in unserer Vorstellung zu einem Modell der Welt zusammensetzen. Unser Handeln orientiert sich nicht an der realen Welt, sondern am mentalen Modell, das freilich durch ständige Prüfmessungen aktualisiert und verbessert wird. Das gilt auch fundamental beim Lesen, das ein Zusammensetzen von kleinen Textbrocken ist, die bei den Sakkaden des Auges der Reihe

nach eingesammelt werden; das Ergebnis der Synthese ist das Verständnis des Textinhalts. Nun können auch in Texten Welten beschrieben werden. Anders als die reale Welt kann die beschriebene Welt gleich als Modell vorliegen: eine systematische Aufzählung der relevanten Eigenschaften in möglichst übersichtlicher Form. Aber häufig ähnelt der Erkenntnisprozess des Welterlesens dem realweltlichen Welterfahren: Die Welt wird als Erfahrungsinhalt eines Protagonisten beschrieben, der sich (sozusagen mit dem Leser auf der Schulter) erst einen Überblick verschaffen muss. Alle realweltlichen Probleme der Erschaffung eines Weltmodells in der Vorstellung können auch in der Literatur auftauchen: Lücken, Unzuverlässigkeiten, Irrtümer, Widersprüchlichkeiten. Als kompetente Weltbewohner können Leser mit diesen Schwierigkeiten gut umgehen; gerade diese Schwierigkeiten erzeugen ein Gefühl der Authentizität, das modellhaften Beschreibungen fehlt, obwohl diese mit größerer Autorität auftreten. Utopische Literatur tritt in beiden Modi auf: Klassisch als diskursive Modellbeschreibung einer besseren Welt; insbesondere in den Dystopien und kritischen Utopien als narrativ erlebte Zusammensetzung einer besseren Weltvorstellung. Am Beispiel der Science-Fiction-Literatur Ursula K. Le Guins stelle ich die Ebenen der Weltvorstellungen vor, die beim Puzzlespiel mit fantastischer Literatur entstehen können: 1. die individuelle Perspektive auf ein Gesellschaftssystem (Anarres in *The Dispossessed*); 2. die vielstimmige Perspektive auf ein gesamtes Universum (Kosmologie und Chronologie des Hainish-Universums), in das Ebene 1 eingebettet ist; 3. die metafiktionale Perspektive

auf alternative Welten an sich (utopische Texte außerhalb des Hainish-Kanons sowie nichtfiktionale Texte), in die Ebene 2 eingebettet ist. Damit will ich die These vertreten, dass sowohl fiktionale Welten als auch die reale Welt ausschließlich als mehrschichtiges Puzzle erfahrbar sind, das höchst interpretationsbedürftig ist. Ich würde gerne daran anschließend die Unterschiede herausarbeiten: a) zwischen Modellen der Realwelt und Modellen fiktionaler Welten und b) zwischen fiktionalen Weltmodellen, die „realistisch“, und solchen, die „fantastisch“ sind. Zum jetzigen Zeitpunkt weiß ich aber noch nicht, wie diese aussehen. Mein Vortrag wird also ein Schnappschuss meines Forschungsprozesses.

The Unique Character of World-Building and Parallel Universe of *Fringe*

Agnieszka Smoręda

Using parallel universes, alternative realities, and “what if...” scenarios is one of the most popular tropes in Science Fiction Television Series, and even proliferated into the mainstream television, bending and expanding beyond the borders of The Fantastic. This paper is to thoroughly examine how *Fringe* (2008—2013) conveys meanings through the world-building of its parallel universe.

Fringe uses multiple alternative realities to create a coherent world, but the most prominent is by far the parallel universe first introduced in the penultimate episode of the first season („The Road Not Taken,” S01E19). It is inhabited by similar, yet different set of characters, doppelgangers to the protagonists of

the series. I will analyze how *Fringe*’s creators use character development and narrative strategies to change viewers’ perception of the alter egos from the villains of the story to protagonists’ partners and fully-developed characters. Furthermore, I will analyze how the parallel universe was built and diverged from ours, using pop cultural and political references peppered throughout the series in form of the Easter Eggs.

What is unique about *Fringe* is the prominent status of its parallel universe in the narrative: it is not used as a simple exemplification of how different choices influence our own personality, or as a source of easily-definable villains. On contrary, the parallel universe and its characters are far from marginal in *Fringe*. Fauxlivia (alternative Olivia) or Walternate (doppelgänger of Walter) are the characters on their own, the reality of parallel universe is detailed, and the moral questions asked by the series’ creators are complicated, thanks to – among others – awarding equal time to both worlds, especially in the third season, when episodes take place in both, interchangeably. I will try to prove the thesis of the unique employment of world-building and parallel realities in *Fringe* by thorough analysis of the series’ five seasons.

Defa futurum – der Versuch, die Utopie zu dokumentieren

Simon Spiegel

In den 1970er Jahren produzierte die Arbeitsgruppe futurum der DEFA eine Reihe nichtfiktionaler „Zukunftsfilme“, deren Ziel es war, „sozialistische Zukunftsvorstellungen

Abstracts

gen“ mit den Mitteln des „Nichtspielfilms“ darzustellen. Dabei war das Verhältnis des orthodoxen Marxismus zur Utopie nie unproblematisch; Karl Marx und Friedrich Engels standen zwar zweifelsohne in einer utopischen Tradition, setzten ihren „wissenschaftlichen Sozialismus“ aber explizit von der utopischen Literatur ab. Die defa-futurum-Filme bewegen sich somit in einem komplizierten Spannungsfeld, denn sie haben einerseits die Aufgabe, eine (bessere) sozialistische Zukunft zu entwerfen, dürfen andererseits aber nicht zu utopisch resp. zu aktivistisch sein.

Was das defa-futurum-Projekt aus theoretischer Sicht besonders interessant macht, ist, dass seine beiden Initianten, der Filmemacher Joachim Hellwig und der Literaturwissenschaftler Claus Ritter, 1975 gemeinsam eine Dissertation verfassten, in der sie die theoretischen Grundlagen ihres Projekts entwickeln und die bis zu diesem Zeitpunkt realisierten Filme aus utopie- wie filmtheoretischer Sicht diskutieren. Hieraus ergeben sich interessante Überschneidungen mit meinem aktuellen Forschungsprojekt, das sich der Utopie im nichtfiktionalen Film widmet.

Das Spiel als Prinzip der Schöpfung: Kritische Mythenvergegenwärtigung in der fantastischen Literatur am Beispiel von Lord Dunsanys „The Gods of Pegāna“

Dana Steglich

Lord Dunsanys Pegāna-Geschichten präsentieren den Glauben einer fiktiven

menschlichen Kultur, festgehalten in Berichten von der Schöpfung des Universums, Begegnungen zwischen Göttern und Propheten und Visionen vom Ende der Welt. Der Realismus des erfundenen Universums, den Dunsany seinen frühen Texten (1905/06) selbst unterstellt – „I did not feel in the least as though I were inventing, but rather as though I wrote the history of the lands that I had known in forgotten wanderings.“ (Dunsany, Lord [Edward John Moreton Drax Plunkett]: Patches of Sunlight, New York 1938, S. 124) –, lässt die Pegāna-Geschichten zwar nicht wie die Geschichtsschreibung, aber doch wie die Mythologie einer verlorenen Kultur erscheinen, deren Schöpfungsszenario im krassen Unterschied zu den mythologischen Texten Europas eine religions- und glaubenskritische Weltsicht offenbart.

Als „Arbeit am Mythos“, im Sinne Blumenbergs, verleiht diese Mythenvergegenwärtigung der fiktiven Welt des Textes dabei Tiefe – und verdeutlicht Dunsanys Vorbildfunktion für das später entstehende Genre der Fantasy. Die Präsentation der Welterschöpfung in Dunsanys Pegāna-Geschichten gibt so auf Mikroebene wesentliche Auskünfte über die fiktive Welt und das Weltverständnis der auf ihr lebenden Kultur, gleichzeitig dient sie Dunsany jedoch zur Kritik.

Denn das Grundprinzip von Dunsanys Schöpfung ist das des Spiels: Noch bevor in den Pegāna-Geschichten überhaupt von Göttern, geschweige denn von Menschen die Rede ist, treffen Schicksal und Zufall aufeinander, um per Losverfahren zu bestimmen, wer von ihnen über das kommende

Spiel herrschen darf. („In the mists before the Beginning, Fate and Chance cast lots to decide whose the Game should be; and he that won strode through the mists to MANA-YOOD-SUSHAI and said: ‘Now make gods for Me, for I have won the cast and the Game is to be Mine.’ Who it was that won the cast, and whether it was Fate or whether Chance that went through the mists before the Beginning to MANA-YOOD-SUSHAI – none knoweth.“ Dunsany, Lord [Edward John Moreton Drax Plunkett]: The Gods of Pegāna, in: Dunsany, Lord [Edward John Moreton Drax Plunkett]: Time and the Gods, London 2000, S. 535) Der Gewinner wendet sich an den obersten Gott und verlangt nach kleineren Göttern, welche wiederum zu ihrer eigenen Erheiterung die Welt erschaffen und mit ihr, aber vor allem auch den Menschen auf dieser Welt, spielen.

Auf allen Ebenen von Dunsanys Universum lässt sich im Anschluss daran auch im weiteren Textverlauf das Prinzip des Spiels als Hintergrund göttlichen Handelns erkennen und so wird stets ein Fehlen von Ernst sowie Intention der Schaffenden und der Notwendigkeit dieser Schöpfung offensichtlich. Über Dunsanys Kosmos herrscht kein allmächtiger Gott, der sieht, „daß es gut war“. (Bibel, Übersetzung: Martin Luther, 1912: 1. Mose 1,10)

Aus menschlicher Perspektive wird in Dunsanys Welt daher jede Suche nach Sinn sinnlos. Nicht nur ist die Schöpfung grundlos und zufällig passiert, auch das Leben der Menschen hat aus theologischer Sicht keinen höheren Sinn als den des Zeitvertreibs. Durch die Analyse der Rolle

des Menschen in dieser Schöpfung aber auch des menschlichen Verständnisses und ihres narrativen Umgangs mit der Schöpfung der Welt will ich in meinem Vortrag daher die grundsätzliche Glaubenskritik der Pegāna-Geschichten aufzeigen und so das Spiel als Prinzip der Schöpfung als Beispiel kritischer Mythenvergegenwärtigung in der fantastischen Literatur zur Diskussion über „Wirklichkeiten und Weltenbauen“ beitragen.

Aspects of Transmedia World-Building in *Twin Peaks*

Bartosz Stopel

The Twin Peaks storyworld has been famous for the notorious elusiveness of its fantastic component or, at least, that was taken for granted before the announcement of the upcoming continuation of the series. So far, the core elements that significantly shaped the contents of the storyworld included the original tv show along with the feature film and apart from that, the franchise includes minor, related narratives in other media, including a fictional autobiography of agent Cooper along with an audiobook of his messages to Diane, and Laura Palmer’s secret diary. Although, they provided some details concerning character background and psyche, they contributed little when it comes to understanding the mysterious nature of Twin Peaks storyworld. This changed with the publication of Mark Frost’s *The Secret History of Twin Peaks* in late 2016 which significantly alters our understanding of it. In my presentation I would like to review and analyze the function of some of the storytelling strategies Frost employs, highlighting

Abstracts

their worldbuilding-related, narratological and aesthetic significance for the understanding of the Twin Peaks storyworld along with its fantastic component. I will try to demonstrate how Frost's dossier-like narrative balances between expansion and modification of the original storyworld by attempting to employ retroactive continuity between the particular stories within it. Frost's endeavor to enmesh numerous loose or seemingly redundant plots from the original tv show appears to be a bold bottom-up worldbuilding strategy where he attempts at eliminating redundancies and character or plot-related loose ends, thus increasing the level of storyworld's internal consistency and thematic unity that might lead to an enhancement of its aesthetic experience. At the same time, due to Frost's meddling with the mysterious nature of the fantastic in Twin Peaks, which he tries to explain away in an increasingly rational manner, the storyworld of the tv show is perhaps a witness to a process similar to that of thinning, where the supernatural is at risk of being rolled back and eliminated.

Hamlet und Harry: Schein oder Nicht-Schein? Wirklichkeit, Schicksalsthematik und Selbstbezüglichkeit bei Shakespeare und Rowling

Anja Stürzer

In einem Interview verglich der Medienanalytiker und Germanist Jochen Hörisch vor einigen Jahren „Harry Potter und Bayreuth“ und stellte fest: „Es könnte ja sein, dass das Fantastische das Reale, das Reale fantastisch ist, dass das Transzendente immanent,

das Immanente transzendent ist; es könnte sein, dass die Bösen die Guten sind. Der Binarismus von „bad guy“ und „good guy“ wird aufgebrochen.“ Dieses Aufbrechen von Oppositionen, insbesondere der Opposition von Wirklichkeit und Fiktion, Sein und Schein findet sich schon bei Shakespeare, und zwar insbesondere in „Hamlet“, einem Stück, das sowohl strukturell als auch in Bezug auf den Helden erstaunliche Parallelen zu Rowlings Harry Potter aufweist und mit der Erscheinung des Geistes auch fantastische Züge trägt.

In meinem Vortrag möchte ich einerseits auf die Opposition von Schicksal und freiem Willen am Beispiel der selbsterfüllenden Prophezeiung und andererseits auf die Bedeutung des Stücks im Stück in beiden Texten eingehen. Diese Selbstbezüglichkeit verweist auf die Gleichsetzung von Leben und Kunst und den Anspruch der Fiktion, die Realität zu verändern. Wenn das Leben Theater ist und Kunst die Wirklichkeit verändern kann, dann bedeutet das, dass Fiktion und Realität austauschbar sind – d.h. das Realität auch nur eine Fiktion ist, eine „Wahrheit“ von vielen.

Time in Fantastic World-Building

Audrey Taylor

In the article entitled “Notes Toward a Critical Approach to Worlds and World-Building” Stefan Ekman and I began to build a critical framework from which to examine worldbuilding. Within this we named the various elements that might be studied, but one that we did not focus on was time. Time is an

inherent part of the real world, and people's views differ on it from culture to culture and time period to time period. My aim in this paper is to explore how time interacts with place to impact the world-building of fantasy literature. Is there an influence at all? Combining Bakhtin's conception of the chronotope, that space/time are intrinsically connected, I will examine what this might mean for the world of a fantasy text. As Neel Bemong and Pieter Borghart argue "Bakhtin's basic assumption is the idea that narrative texts are not only composed of a sequence of diegetic events and speech acts, but also — and perhaps even primarily — of the construction of a particular fictional world or chronotope." (4) If a world is "constructed" with old-fashioned contrivances like horseback transport and monarchies, does this influence how time as a whole is presented? Similarly, if there is bureaucracy and mass transport, what does that say about the sort of time and place involved in that world? In this paper I aim to explore this by examining three of the questions we put forth in the article: 1. What does [time] do? 2. How does it do it? And 3. What is the effect of this element? (12).

Subversion of Myth in *American Gods* by Neil Gaiman as a Tool/Method of Depicting Contemporary Multicultural Society in the USA

Natalia Tolstopyat

This examination of *American Gods* argues that myths and legends of different belief systems work as a creative device in the contemporary novel. Neil Gaiman's unique style

employs the fairy tales, myths and folklore to recreate the contemporary reality that includes traits of the magical and surreal and through this juxtaposition he connects the reader to the complex inner spiritual world of the heterogeneous multicultural population of the United States.

The discussion investigates the variations of myths used to depict the diverse society in the USA and how the subversion of the mythical elements conveys the metaphorical adapting of native belief systems of immigrants and [indigenous] inhabitants to new order and set of values. This transition is reflected in the opposition between the "old gods" that immigrants "brought" with them and the "new gods" of media, money and internet that are described to be the gods of American nation. As immigrants become native to the land, the incarnations of old gods weaken as weakens their connection to the roots of culture from country of origin.

The above mentioned transition is an allegory that reflects the change in belief system of immigrants and native residents of the territory of the US at the arrival and as a result of forming the heterogeneous nation that it is today. The religious beliefs, that diasporic communities tend to hold into, differ from those left in the country of origin, so the American gods in the novel only stand for one of the forms of the deities, with their original counterparts still existing elsewhere.

Abstracts

Worldbuilding Across Role-Playing Media

Evan Torner

The word “role-playing game” (RPG) actually describes multiple, often radically different objects: tabletop RPGs, live-action role-playing games (larps), solo computer and console RPGs, and of course massively multiplayer online games (MMORPGS). To build a world for each is an autotelic task. Tabletop RPGs concern themselves with ink art, randomized charts, printed fiction, and encyclopedic prose. Live-action role-playing games require convincing props, costumes, and a healthy imaginative commitment from the players toward certain fictional realities. Console RPGs not only contain virtual environments in which even the way grass bends conforms to a pre-conceived aesthetic, but also require considerable prose in diegetic and extra-diegetic documents to establish worlds players can feel comfortable in. For example, *Dark Souls* (2009) derives its very mystery from a well-established visual aesthetic contrasted with scant and obtuse world documentation. Finally, MMORPGs rely on meta-level player worldbuilding through instruments such as guilds coming in contact with relatively inflexible world designs to be trodden by millions of users. The talk draws on collective work by myself, Karen Schrier Shaenfield and Jessica Hammer on the topic of RPG worldbuilding and the requirements each RPG medium has for a successfully convincing (“immersive”) world to be constructed. I argue that the surprising exteriority of RPGs—normally classified as “interior” media concerned with identification—is why media plasticity matters in our ongoing evaluation of RPG settings.

Reality Shifters in Narratives of the Fantastic

Maria-Ana Tupan

Our paper sets out from Nelson Goodman’s allegation (1978), that “Worldmaking [...] always starts from worlds already on hand; the making is a remaking” which is put to the test in a discussion of Gilliam’s *The Fisher King* (1991) and of some of the best pieces of fantasy written by Washington Irving, Jorge Louis Borges, Ursula Le Guin, and Harlan Ellison. The common element of this apparently heterogeneous mixing pot of paper and celluloid is the presence of reality shifters, a role played by the narrator, the camera, narrative structure or the superposition of opposite conceptual frames. The sleepy hollow is the trope for the self-exclusion from history of those Americans who remain loyal to the ancient regime of kignship and colonial status at the time of the War of Independence. Borges uses a sort of light cone structure to fork out his fictional space into past, future and possible worlds, so that the story of the Library of Alexandria, for instance, could only be repeated as theme and variations. Ellison’s *Deathbird* is a foil to the Holy Ghost, while Gilliam’s New York is made to fit into the pattern of medieval romance. On the contrary, in “The Garden of Forking Paths”, Borges reconnects speculation on the forking of time and multiple worlds to the foul and narrow agenda of a real war spy. Although Quantum Physics has rendered irrelevant Caillois’s definition of the fantastic as infringement on the laws of reality as we know it, the encounter between ontologically distinct worlds has remained its defining feature.

Gemachte Geschichte, gemachte Nationen. Erinnerungskultur und der Kampf um die Weltenordnung in Anthony Ryans *Raven's Shadow Trilogie*

Anika Ullmann

Hans-Heino Ewers gibt für die Fantasyliteratur an: „Fantasy handelt vom Kampf der Heroen um den Bestand einer Nation, von der Errichtung einer neuen Weltordnung und von der Niederwerfung all der Mächte, welche diese Ordnung bedrohen oder deren Errichtung zu verhindern suchen.“ Dieser Befund ist für die mythopoetische Fantasy zwar weitestgehend zutreffend, greift für viele gegenwärtige Fantasyromane jedoch zu kurz. In diesen Texten wird nicht nur die Errichtung einer neuen Weltenordnung thematisiert, sondern diese, in postmoderner Manier, als konstruiert herausgestellt.

Am Beispiel von Anthony Ryans *Raven's Shadow Trilogie* zeichnet der Vortrag nach, wie innerhalb der erzählten Welt Geschichtsschreibung und Erinnerungsmedien zum integralen Bestandteil eines Kampfes um die Weltenordnung werden. Momente des Aufschreibens von Geschichte werden reflektiert und das Geschehene wird simultan in archivierbare Geschichte übersetzt. Diese kann je nach Perspektive, als vorurteilsbehaftet oder gezielt manipuliert ausgestellt werden. Die Verhandlung von Erinnerungsprozessen und dem Erzählen davon setzt sich in der Figurendarstellung fort, so gibt es Gelehrte, die sich aktiv mit Geschichtsschreibung auseinandersetzen oder Maler, die Zeitgeschehen bildlich einfangen

und den Gründungsmythos stilisieren. Die Romane sind somit auf einer Meta-Ebene als Reflexionsraum des Konnex von Erinnerung, Medien und Geschichtsschreibung zu lesen. Im Zentrum steht das Bewusstsein einer, von Pierre Nora in *Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire* attestierten, nötigen „commemorative vigilance“ (12), mittels derer die errungene Weltenordnung stabilisiert werden muss.

Biopolitical and Romantic: A Study of Mary Shelly's *Frankenstein*

Fateme Vafajoo-Dianati

As a romantic piece of work, Mary Shelley's *Frankenstein* pivots around the matter of life as its prominent concern. However, in this story, life as the art of vitality and survival creates the scene for the existence of a creature whose biological essence does not yearn for vitality. As a collage of the dead body parts, Victor Frankenstein's creature/monster is alienated for his very unnatural being. Abandoned by his own maker/creator, he sets out to confront the outside world. Therefore, his fantastic coming into being, is to a large extent foreshadowed by a sociological concept known as 'biopolitics.' In other words, this creature is given a biopolitical existence in the course of journeying around the world of humans. What intensifies the notion of biopolitics in Shelly's work, is the very dichotomy of life and death and more specifically the power over life and death. In this regard, the current study will concentrate on Michel Foucault's concept of 'bio-power.' Additionally, since the creation of a human like monster is in conflict with the

Abstracts

natural order, the clash of science and nature is another biopolitical element. Moreover, the following study will discuss that artificial creation disregards the significance of subjectivity due to the objectification of the technological and scientific methods

The Fantastic in Vasile Voiculescu's Stories

Iuliana Voroneanu

In his book *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*, Todorov sets out to define what he calls "the fantastic" - a subjective term referring to a very small canon of literary works. This term stands between two other literary genres: the uncanny and the marvelous. The first is experienced upon encountering something that is at once both strange and familiar. The marvelous, by contrast, is the more traditional view of fantasy. Todorov argues that the uncanny is characterized by a character's response - often fear - towards something seemingly inexplicable, or impossible. He argues that the marvelous does not require a response from a character, only that the fantastic event occurs. The fantastic is defined as a moment of hesitation between belief and disbelief of the supernatural that can all too easily swing from one side to the other. Only that suspension between the two makes the literature fantastic. The fantastic is that hesitation experienced by a person who knows only the laws of nature, confronting an apparently supernatural event" (Todorov 25). Either total faith or total incredulity would lead us beyond the fantastic: it is hesitation which sustains its life" (Todorov 31).

Associated to a knowledge crisis and a state of confusion, uncertainty, anxiety or fear, the concept of fantastic constantly expresses a 'break in the order of the significance'. The boundaries have expanded till the inclusion of the miraculous, fabulous, esoteric, enchanting, supernatural, strange, frenetic or bizarre, and then to restrict to the scope of aesthetization of fear that is induced to the other world.

If related to the semantic content the fantastic kept the purity, connected to the expression it evolved determined by cultural models and aesthetic conventions that marked the various moments of the history of literature.

It has been written and talked a lot about the fantastic in Vasile Voiculescu's work. He advocates for the restoration of the intimate connection between man and nature, which marked the existence of the Romanian people and was gradually destroyed by modern civilization.

Voiculescu's stories close inside of their lines a world of meanings in which the real coexists with the fantastic and miraculous in a stunning alternation plans. The writer takes the readers into his universe in such a way that they waking us in fantastic atmosphere, haven't known when and how they have passed the boundaries of the reality. Voiculescu decripts the meanings of mythical symbols and structures, magical practice joints. The space where supernatural manifests is highly delineated: an isolated space from the influence of civilization and any form of social life, represented by wildlife

(forest, water, mountain) and sometimes hardly accessible and an indefinite time at night.

Reading his stories reveals the writer's aesthetic option for a deep inspired fantastic folklore, supported by a strong archetypal substrate. The influence of traditionalism is evident in the choice of themes and literary reasons stemming from the magical experience of the Romanian village or adapted to this experience.

But originality is defined by the author's own way of structuring the imaginary universe of his prose, the composition and narrative strategies through expressive writing. Excelling in descriptive passages, the author creates ambiguity by superimposing fantastic plans and intensified observation. The condition of participation in the fantastic event is represented by the separation from the civilized world. Confusion, indecision (specific to the gender) are the result of the adoption of narrative strategies and compositional appropriate. The option of the writer is evident for his preference for magical theme, whose variants are found almost everywhere in his stories.

As Tzvetan Todorov has proved, fantastic is an experience of the limits and it must be sought in those segments of the literary work which highlights a particular perception of strange events and ways of expression able to maintain ambiguity. Sometimes the landscape itself has a touch of strangeness, making noticeable the break with the civilized world in which the heroes lived under the sign of normality saturated bore-

dom. Detaching (with difficulty or not) of the civilized world is a condition of living fantastic event. Archetypal intentions are visible but they are not sufficient to explain the fantastic thrill but only to build the framework of manifestation and to clarify the sources.

The invasion of the supernatural in nature is a source of confusion, anxiety and fear, this state is possible because of the deep soul reaction that reflects the undermining universal terror.

Das Unheimliche des Erlebens/ das Unheimliche der Fiktion. Das Fiktive, Fingierte und Imaginäre als realitätstrans- formierende Elemente in Kurz- geschichten von Steven Mill- hauser.

Stephanie Weber

Der Beitrag möchte das Erschaffen, Darstellen und Erfahren von (un-)heimlichen Welten auf der Bühne in ausgewählten Kurzgeschichten von Steven Millhauser untersuchen.

Das Unheimliche lässt sich mit Sigmund Freud (*Das Unheimliche* 1919) als etwas begreifen, das im Verborgenen hätte bleiben sollen und wieder aufgetaucht ist, als etwas, das an verborgene Ängste und Wünsche rührt. Das Unheimliche kann sich aber auch als Ausdruck zeitlich-räumlicher Desorientierung manifestieren und zwar beispielsweise dann, wenn eine Vermischung von realen und fantastischen Elementen den gegebenen narrativen Kontext aufbricht, wodurch nicht länger eine Zuordnung in die scheinbar vorherrschende Realität möglich

Abstracts

ist. Freud geht von einem Unterschied der unheimlichen Erfahrung aus, je nachdem ob sich das Phänomen im Alltagsbereich oder in einer fiktionalen Verarbeitung manifestiert. Demnach sei das Unheimliche in zwei Kategorien unterteilt, die sowohl in Ursache und Wirkung unterschiedliche Merkmale aufweisen. Obschon Freud bereits bei der Untersuchung von Alltagsphänomenen auf eine Art des Unheimlichen stößt, welches die Grenzen von Phantasie und Wirklichkeit vermischt, indem die psychische Realität gegenüber der materiellen überbetont wird, so argumentiert er, dass das Unheimliche der Fiktion gänzlich der Realitätsprüfung enthoben ist. Der Leser lässt sich auf die vom Autor vorgegebene Realität ein, ohne diese zu hinterfragen. Dabei eröffnen sich dem Autor aber auch Möglichkeiten zur Manipulation: er kann unheimliche Elemente je nach Belieben steigern, kann den Leser im Unklaren über die Bedingungen seiner Welt lassen oder die Bedingungen plötzlich, ohne Vorwarnung abändern.

Während eine Trennung von Alltag und Fantastik für diese Annahmen zentral zu sein scheint, argumentiert der Beitrag jedoch, dass gerade im Bereich der Fantastik das Unheimliche in einer Art Mischform auftauchen kann, welche in Darstellungen und Aufführungen des Unheimlichen gezielt Realität und Fiktion, Illusion und Imagination kombiniert und vermischt, wodurch die vom außenstehenden Rezipienten angenommene Realität aufgebrochen wird. In Kurzgeschichten wie „The Knife Thrower“ (1998) oder „Eisenheim the Illusionist“ (1990) wird das Unheimliche so inszeniert, dass nicht mehr zwischen Innen und Außen, Realität und Fiktion, Subjekt und Objekt

unterschieden werden kann. Das Fingieren ist nicht länger ein Akt der Fiktion, der als Imaginiertes ein fiktives Bild der Realität erstellt (vgl. Wolfgang Iser: *Das Fiktive und das Imaginäre* 1993). Das Spiel mit Illusionen entpuppt sich als eine Verletzung der Realität, als eine unmittelbare Transformation der Welt, die für die Zuschauer in einer unheimlichen Desorientierung endet. Durch eine Analyse dieser Darstellungsmodalitäten in Millhausers Kurzgeschichten will der Beitrag untersuchen, wie sich diese Mischform des Unheimlichen – zwischen Fantastik und Realität – verhält, wie sie die Wahrnehmung verändert und stört und welche Auswirkungen das auf das Identitätsempfinden der Figuren (zum einen als Künstler, zum anderen als Zuschauer) hat.

LARP als Fernsehereignis. Die utopische Welt historischen Alltags.

Monika Weiß

Konstruierte Zeitreisen des Realitätsfernsehens in die Vergangenheit wecken die Idee eines besseren, weil einfacheren und entschleunigten Alltags. Zur Jahrtausendwende entsteht mit dem 1900 HOUSE (1999) des britischen Senders Channel 4, in Deutschland mit dem SCHWARZWALDHAUS 1902 – LEBEN WIE VOR 100 JAHREN (SWR 2001) oder auch in den USA mit dem FRONTIER HOUSE (PBS 2002) eine internationale Welle von Living History-Fernsehformaten, die die utopischen Welten einer ‚guten alten Zeit‘ erschaffen: Gruppen ausgewählter Personen verlassen jeweils ihre gegenwärtigen Lebenswelten, um für einige Wochen im Live-Rollenspiel ein Leb-

en ihrer Vorfahren-Generationen zu führen. Das jeweilige Projekt wird im Anschluss für das Medium Fernsehen aufgearbeitet und als Doku-Soap episodisch ausgestrahlt. Dadurch können die Fernsehzuschauer letztlich über ihre Bildschirme am ‚medialen LARP‘ rezeptiv teilhaben.

Angelehnt an Reinhart Koselleck (2000) sind die dadurch erschaffenen Welten als verzeitlichte Utopien zu verstehen. Da die historischen Zeiten prinzipiell außerhalb der Lebensspanne derer liegen, denen jene Welten medial geschildert werden, ähneln sie durchaus solchen, die in der Zukunft angesiedelt sind. Eine tatsächliche ‚berprüfbarkeit‘ ist grundsätzlich zu verneinen, wodurch der hier konstruierte historische Alltag zur fantastischen Utopie generiert. Es bietet sich für die jeweiligen Protagonisten (über die Erfahrbarmachung im Spiel) sowie für die Zuschauer (über die rezeptive Teilhabe) ein Ausflug aus der eigenen, gegenwärtigen Lebenswelt. So erschaffen televisuelle Zeitreiseexperimente einen „anderen Raum, einen anderen wirklichen Raum, der so vollkommen, so sorgfältig, so wohlgeordnet ist wie der unsere ungeordnet, mißraten und wirr ist“ (Michel Foucault 1992). Die Regeln sowie die Rahmung des Spiels erschaffen eine Gegenwelt zur heutigen Gesellschaft mit einer vereinfachten und imaginierten Struktur vergangener Gesellschaftsformen. Interessant erscheint daher neben der Untersuchung der Logiken und Merkmale dieses für das Reality-TV erschaffenen historischen Alltags – der gemäß obigen Ausführungen als utopisch oder gar als fantastisch bezeichnet werden muss – die Frage, wie diese insze-

nierten Gegenwelten zur jeweils außermedialen Gegenwart, unserer vermeintlichen ‚Wirklichkeit‘, in Beziehung stehen.

Zombie Preppers

Tyrone Thomas White

This presentation will examine the phenomenon of zombie preppers (people who prepare themselves for an impending zombie apocalypse) and its often times reciprocal relationship with apocalyptic and/or zombie media. In particular, this presentation will locate the phenomenon of zombie preppers within the realms of conspiratorial thinking and agency. Timothy Melley has linked conspiratorial thinking to what he calls agency panic, or the anxiety brought on by the loss of autonomy—the notion that our actions are being controlled by external agents. Whether it be the government, multinational corporations, a global capitalist system, or theorizations on the postmodern subject (the shift of autonomy from individuals to systems), there indeed exists an anxiety that we are being controlled; that our thoughts are not our own, etc. In fantasizing about an apocalyptic world where the dead come back to life, we are creating a narrative where we do have control. In this imagined apocalyptic world, the prepper has control because they know what needs to be done in order to survive; they have the necessary tools, training, and mindset (a fantasy with extremely masculine overtones). This prepper mentality will be explored in popular culture via television shows such as National Geographic’s reality program *Doomsday Preppers* and Syfy’s *Z Nation*, and especially zombie readiness blogs that discuss topics

Abstracts

ranging from firearm preferences to survival techniques. What these cultural productions have in common is that they are all symptomatic of agency panic and analyzing them is productive in revealing aspects of American cultural identity.
