



Eine Veranstaltung des Instituts für Medienwissenschaft in Kooperation mit der GfF

Vom Suchen, Verstehen und Teilen... Wissen in der Fantastik.

Sechste Jahrestagung der Gesellschaft für Fantastikforschung e.V.
Eberhard Karls Universität Tübingen
24.-27. September 2015 | Neue Aula | Tübingen

Abstracts

KEYNOTES

KEYNOTE I

Donnerstag, 24. September | 14.45 – 16.00
Uhr | HS 4 | Vera Cuntz-Leng

Jeffrey Andrew Weinstock,
Prof. Dr. *(Michigan)*

Blasphemous knowledge

Professor Dr. Jeffrey Andrew Weinstock ist Professor am English Department der Central Michigan University, Mt. Pleasant USA, Autor und weltweit einer der führenden Experten im Bereich Gothic-Forschung. Mit seinem Vortrag über "Epistemic Thinking, Weird Fiction, and Lovecraft's Blasphemous Knowledge" gibt er auf der Jahrestagung in seiner Keynote einen Einblick in seine vielfach ausgezeichnete Forschung, die neben Gothic unter anderem auch Cultural Studies, Ansätze zu Popkultur sowie amerikanische Literatur umfasst.

weins1ja@cmich.edu

KEYNOTE II

Samstag, 26. September | 16.00 – 17.30 Uhr
| HS 4 | Lars Schmeink

Steffen Hantke, Prof. Dr. *(Seoul)*

Everything you always wanted to know about the bomb and never dared to ask: Learning about the bomb from 1950s horror and science fiction films

Professor Dr. Steffen Hantke ist Professor am American Studies Department der Sogang University in Seoul, Südkorea und einschlägiger Experte im Bereich des Science-Fiction- und Horrorfilms. Unter seinen Veröffentlichungen finden sich Standardwerke der Fantastikforschung. In seinem Vortrag mit dem Titel „Everything you always wanted to know about the bomb and never dared to ask: Learning about the bomb from 1950s horror and science fiction films“ wird er sich mit den reziproken Einflüssen von Fiktion und Weltgeschichte befassen.

steffenhantke@gmail.com

Donnerstag, 24. September | 16.30 – 18.00 Uhr | HS 4 | Manuela Kalbermatten

Frank Weinreich, Dr. (Bochum)

To boldly go where no thought has gone before: Figurationen des Wissens in der Science Fiction

Science Fiction als phantastisches Genre zeichnet sich durch einen besonderen Realitätsbezug aus, der oft auch Definitionsgrundlage ist. So zieht sich durch die zweiundzwanzig Definitionen von Science Fiction, die im Artikel "Definitions of SF" der *Encyclopedia of Science Fiction* behandelt werden, der Tenor, dass das Genre seine phantastischen Inhalte vor dem Hintergrund wissenschaftlicher Plausibilität entwickelt und diese auf dem Boden wissenschaftlicher Fakten stehen, anders als etwa die Fantasy. Dies führt zu der Arbeitsdefinition, dass Science Fiction ein Genre ist, dessen phantastische Anteile dem wissenschaftlichen Erkenntnisstand ihrer Entstehungszeit nicht widersprechen. Damit ist Wissen als zentrale Kategorie des Genres bestimmt. In dem hiermit vorgeschlagenen Vortrag möchte ich das spezifische, in der Science Fiction thematisierte Wissen in zwei Schritten zunächst erfassen und dann kategorisieren.

Wissen wird in den Genrewerken nicht isoliert thematisiert, sondern immer im Zusammenhang mit Handlungen und deren ethisch relevanten Folgen dramatisiert. Wissensthematisierungen in der SF lassen sich dementsprechend als Komplex von Epistemē, Technē und Ethos beschreiben. Die Wissensthematisierungen in der SF treten sodann in mindestens zwei Figurationen auf, mit deren Hilfe die Funktion sowie eventuell die Wirkung (in Form der Wissensverbreitung) von Genrewerken beschrieben werden können.

Zum einen finden sich projizierende Ausblicke, zum anderen reflektierende Übertragungen. Vortrag und Publikation werden diese Kategorisierung einerseits als Projektionen, die über die Folgen von technischen, psychischen oder politischen Entdeckungen oder Entwicklungen spekulieren, und andererseits als Reflexionen, die phantastische Szenarien aufstellen, um aktuelle reale Sachverhalte zu problematisieren, anhand idealtypischer Beispiele analysieren. Als Beispiele bieten sich etwa an Buzz Aldrins/John Barnes' "Begegnung mit Tiber" als exemplarische optimistische Geschichtsprojektion, oder Daniel Keyes "Blumen für Algernon" als idealtypisch

zeitlos gültige Reflexion des menschlichen Wesens anhand einer technologischen Spekulation; wobei die Beispielsauswahl derzeit aber noch offensteht. Durch die Beschreibung des sf-typischen Wissenskomplexes und der Figurationen, in denen dies Wissen auftritt, wird der genre-besondere befruchtende Zusammenhang von Realität und Fiktion beleuchtet, und eine theoretische Unterfütterung existierender Forschungsarbeiten geleistet, die diesen Zusammenhang praktisch untersuchen, etwa das Projekt "Future Life" der Phantastischen Bibliothek Wetzlar.

Literatur:

Clute, John, Nicholls, Peter. *The Encyclopedia of Science Fiction*. London: Orbit 1993.

Frank Weinreich, Jg. 1962, lebt als freier Lektor, Autor, Übersetzer und unabhängiger Gelehrter in Bochum. Studium zum Magister Artium in Publizistik, Philosophie und Politik an der Ruhr Universität Bochum, Promotion zum Dr. phil. mit einer Arbeit über Ethik im Fach Philosophie an der Universität Vechta. Vielfältige Publikationen über die Phantastik. Mitherausgeber der jährlichen wissenschaftlichen Publikation der Deutschen Tolkienengesellschaft „Hither Shore“, Mitherausgeber der „Edition Stein und Baum“ für neuere phantastische Literatur, Gewinner des Deutschen Phantastik Preises, Rubrik Sekundärliteratur, Scientific Advisor für „Walking Tree Publishers“, Reviewer für die „Zeitschrift für Fantastikforschung“.

(vollständige Publikationsliste unter:

<http://textarbeiten.com/--schreiben.html>)

fw@textarbeiten.com

Tobias Eder (München)

„The key to the future lies in the past“: Mythos, Rätsel und Mystifikation als Wissensprinzipien im Cyberpunk

Das Cyberpunk-Genre wird seit jeher von einem dystopischen Wissensgefälle zwischen den Mächtigen und den Machtlosen dominiert. Die Settings leben von den Machtstrukturen einer Informationsgesellschaft, in denen der Einzug des digitalen sowohl die Bedingungen, als auch die Brennpunkte der modernen Welt verändert hat. Nicht umsonst sind die Protagonisten des Cyberpunk eigentlich immer Kriminelle, Aus-

Donnerstag, 24. September | 16.30 – 18.00 Uhr | HS 4 | Manuela Kalbermatten

gestoßene oder Einzelgänger, die als David gegen Goliath im Konflikt mit übermächtigen Konzernen, NGOs und der Staatsgewalt stehen. Im Kern geht es oft um eine Form von Geheimwissen, denn Wissen, Information und ihre Verbreitungs-kanäle sind die zentralen Machtmechanismen der digitalen Welten.

Der Zugriff auf Wissen folgt jedoch im Cyberpunk gerade nicht allein einem strikt rational technischen Prinzip. Im Gegenteil: Fast schon als Antithese zur dystopischen Technikversessenheit der Welt, entdeckt der Cyberpunk das mythische Potential vergangener Kulturen wieder. In Neal Stephenson's *Snow Crash* wird so zum Beispiel der Code der Programmierung zur Metapher für die Sprache der Schöpfung der Welt, während in der Rollenspielwelt von *Shadowrun* Mystik und Magie in einer direkten Verbindung zu Technik und Wissenschaft stehen und eine Welt erschaffen in der Schamanen-Hacker die Geister alter künstlicher Intelligenzen beschwören. Die Mysterien der Cyberpunk-Welt vermitteln damit auch, ganz nach dem Vorbild ihrer vorchristlichen Ursprünge, Macht über den Kosmos, der nicht mehr allein durch eine reine Technikbeherrschung erschlossen werden kann. Damit ist auch die Figur des Hackers die eines Vermittlers, der zu den heiligen Mysterien der Informationen eines Firmenservers vordringt, um diese an eine breitere Öffentlichkeit Preis zu geben.

Der Vortrag soll dabei genauer untersuchen nach welchen ökonomischen und mythischen Strukturen Wissen und Wissenserwerb im Cyberpunk verhandelt wird und wo sich die beiden Bereiche überschneiden. Zur Untersuchung sollen dabei William Gibsons *Neuromancer*, Neal Stephenson's *Snow Crash* das Videospiel *Shadowrun: Dragonfall* von Harebrained Schemes und das von Fantasy Flight Games entwickelte Kartenspiel *Android Netrunner* herangezogen werden.

Tobias Eder, geboren 1986 in Augsburg. Studiert seit 2008 Neuere Deutsche Literaturwissenschaft, Politikwissenschaft und Rechtswissenschaft an der LMU München und Queen Mary University of London. Arbeitet derzeit an einer Magisterarbeit zum Thema *Selbstreflexion und intermediale Adaption im Videospiel*. Abschluss des Magisterstudiums voraussichtlich Juli 2015.

airymon@gmail.com

Petra Schrackmann, lic. phil.

(Zürich)

„If you'd seen the things I'd seen, if you knew half of what I knew“: Wissen als weltbildende Konstante der Urban-Fantasy-Literatur

Die in den 1980ern erstmals verwendete Bezeichnung Urban Fantasy hebt ursprünglich den Kontrast zur ländlich geprägten, in diffuser Vergangenheit situierten (High) Fantasie¹ hervor. Durch die Wiederaufnahme und Neukombinierung bekannter Motive aus Mythen, Märchen und Sagen wird die moderne Großstadt zur fantastischen Welt, was auch Kritik an der zeitgenössischen Gesellschaft ermöglicht (etwa anhand der gesellschaftlichen Position von Außenseitern). Auf dem Buchmarkt wandelte sich der Begriff ab den späten 1990ern zu einem wenig konzisen Genre-Label, das eine breite Palette an Werken umfasst, die u.a. von Vampiren, Werwölfen und Feenwesen bevölkert sind und durch Figuren und Erzählschemata weiterer Genres (z. B. Horror, Krimi, Romance) ergänzt werden.

Trotz großer Disparität lässt sich bei den meisten dieser Vertreter (etwa Neil Gaimans *Neverwhere*, Jim Butchers *Dresden Files*-Reihe, Patricia Briggs' *Mercy-Thompson*-Reihe etc.) die Thematisierung und sukzessive Neuschreibung einer nur vermeintlich realistischen Normrealität erkennen, welche nicht selten auch das Realitätsverständnis der Rezipienten explizit anzweifelt: Denn Fantastisches ist grundsätzlich nicht in eigenen fantastischen Räumen verortbar, sondern stellt sich als der Alltagswelt schon immer inhärent heraus, kann von uneingeweihten Menschen jedoch nicht wahrgenommen werden oder wird bewusst vor ihnen geheim gehalten.

Insbesondere das Erlangen von Wissen über die Existenz des Fantastischen und dessen Beschaffenheit prägt das gezeigte Weltbild entscheidend und kann – etwa als neu erlangte Form des Sehens – als eigentliche Schwelle ins Fantastische verstanden werden.² Während die

¹ Geprägt wurde der Begriff von Charles de Lint und Terri Windling. Vgl. de Lint, Charles: *A Personal Journey into Mythic Fiction*. In: Peter S. Beagle/Joe R. Lansdale (Hg.): *The Urban Fantasy Anthology*. San Francisco: Tachyon 2011, S. 15–21.

² Vgl. meinen Aufsatz zu „Wissen als Schwelle“ mit Schwerpunkt auf den Verfilmungen von Kinder- und Jugendliteratur. (Schrackmann, Petra: *Wissen als Schwelle*.)

Panel I: GENRE & WISSEN

Donnerstag, 24. September | 16.30 – 18.00 Uhr | HS 4 | Manuela Kalbermatten

Protagonisten dieser Werke über das entsprechende Wissen verfügen – denn nicht selten sind es Zauberer, Hexen, Gestaltwandler oder Nekromanten, die als Ich-Erzähler mit ironischem Ton in und durch diese urbanen Fantasywelten führen – bedarf der Rest der Menschheit erst einer Initiation in diese „neue Welt“. So gibt es Buchreihen, in denen das Geheimwissen bereits Jahre vor Beginn der Romanereignisse gelüftet wurde; in anderen ist nur die Existenz bestimmter Wesen öffentlich bekannt, oder dies wird als eine Form des „magischen Coming-Outs“ erst noch erfolgen.

Der Beitrag möchte aufzeigen, wie Wissensbestände in ganz unterschiedlicher Weise weltbildenden Charakter in zeitgenössischer Urban-Fantasy-Literatur annehmen. Von Interesse sind u.a. der Kontrast von Wissen und Nicht-Wissen über die „wahre“ Beschaffenheit der Welt sowie das damit verbundene Realitätsverständnis; intertextuelles Genre-Vorwissen und Genremischungen; sowie Wissen auf Plot- bzw. Erzählebene, zumal viele Protagonisten Züge von (hard-boiled) Detektiven haben und entsprechend auch (fantastisches wie kriminalistisches) Ermittlerwissen sammeln müssen.

lic. phil. Petra Schrackmann studierte Deutsche Sprach- und Literaturwissenschaft, Europäische Volksliteratur und Englische Literaturwissenschaft an der Universität Zürich. 2008-2013 arbeitete sie als Assistentin am Institut für Populäre Kulturen (heute: Teil des Instituts für Sozialanthropologie und empirische Kulturwissenschaft) der Universität Zürich, wo sie noch immer als Lehrbeauftragte tätig ist. Ihre Lizentiatsarbeit über Adaptionen des Peter-Pan-Stoffes wurde 2009 veröffentlicht. Ihr Dissertationsprojekt befasst sich mit dem Fantastischen in neueren Verfilmungen von Kinder- und Jugendliteratur und ist Teil des SNF-Projekts «Übergänge und Entgrenzungen. Welt, Wissen und Identität in fantastischer (Kinder- und Jugend-)Literatur und ihren Verfilmungen». Forschungsinteressen: Fantastik (u.a. Götter, Vampire, Zombies, Werwölfe), Adaption, Kinder- und Jugendmedien, Comics, Fanfiction.

petra.schrackmann@uzh.ch

Urban Fantasy für Kinder und Jugendliche im medialen Transfer. In: Lars Schmeink/Hans-Harald Müller (Hg.): Fremde Welten. Wege und Räume der Fantastik im 21. Jahrhundert. Berlin/Boston: De Gruyter 2012, S. 271–285.)

Donnerstag, 24. September | 16.30 – 18.00 Uhr | HS 5 | Thomas Wilke

Dorothea Schuller (Göttingen)

The company of witches: Disney's maleficent and feminist rewritings of fairy tales

Promoted with the tag line "You know the tale – now find out the truth", the 2014 live-action fantasy film *Maleficent*, told from the perspective of the witch-like "dark fairy", is a revisionist take on the animated Disney classic *Sleeping Beauty* (1959), which is itself an extended adaptation of the Charles Perrault variant of the fairy tale (1679). Even this brief description hints at the dense intertextual space within which this recent version of one of the best-known European fairy tales is situated, both in terms of narrative and aesthetics. While many reviewers have focused on Gregory Maguire's *Wicked* (and the successful Broadway musical based on his 1995 novel) as an obvious precursor of the film, my paper argues that *Maleficent* harkens back to earlier feminist rewritings of canonized fairy tales such as Angela Carter's seminal short story collection *The Bloody Chamber* (1979) and texts by writers like Margaret Atwood and Tanith Lee. With its grim look at the politics of patriarchal power structures, its focus on (sexualized) violence used against a woman perceived as monstrous, its depiction of a complex emotional relationship between its two main female characters and its emphatic visual celebration of *Maleficent*'s otherness, the film not only deals with a number of corresponding themes but, by reintroducing motifs found in earlier fairy tale variants, also adopts a similarly palimpsest-like approach to negotiating the misogynist aspects of the authoritative fairy tale versions by Perrault and the Grimms as well as, perhaps most crucially, those of earlier Disney films. *Maleficent* is both a direct response to one specific Disney fairy tale adaptation and a more general deconstruction of tropes at the core of the Disney mythology such as the transformative power of 'true love' and the strict binary of heroes and villains. Playing with audience expectations derived from their knowledge of fairy tales via popular culture, *Maleficent* is a Disney film trying to interrogate genre limitations and to subvert central ideas set out by its source text(s) in ways comparable to

the techniques employed by postmodern feminist rewriting.

Dorothea Schuller studierte Englische und Amerikanische Literatur, Kunst- und Medienwissenschaft und Deutsche Literatur an der Universität Konstanz. Sie arbeitete als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Seminar für Englische Philologie der Georg-August-Universität Göttingen und ist nun Fachreferentin für Anglistik, Amerikanistik und Keltische Philologie an der Niedersächsischen Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen, wo sie die Bereiche Sprache und Literatur des DFG-geförderten Sondersammelgebiets 'Anglo-Amerikanischer Kulturraum' betreut. Sie promoviert über das Prosawerk von H.D. (Hilda Doolittle) und hat Aufsätze zu Richard Mathesons Vampirroman *I Am Legend*, zum Motiv des Crossdressing in Shakespeares Komödien und zur Filmadaption von *Trainspotting* publiziert. Für die von Robin Anne Reid herausgegebene Enzyklopädie *Women in Science Fiction and Fantasy* hat sie den Artikel zu Angela Carter verfasst, deren Texte sie in mehreren Seminarveranstaltungen unterrichtet hat.

schuller@sub.uni-goettingen.de

Stefanie Giebert, Dr. (Reutlingen)

The book and the sword: The dichotomy of knowledge and action in (young adult) fantasy novels

A number of (young adult) fantasy novels containing quest-elements construct a dichotomy of knowledge and action, which needs to be balanced if the hero(es) are to succeed. In my talk I would like to look at three aspects of this phenomenon:

1)'Bridging the dichotomy': In my examples, knowledge without action is usually portrayed as useless as action without knowledge. Thus, to master the quest, the hero needs to acquire knowledge. Sometimes, the author assigns this to a companion character, such as Hermione in the *Harry Potter* series, who is 'off to the library' as soon as a potential quest looms on the horizon. Often laughed at by the more more action-oriented characters Harry and Ron, her knowledge nevertheless usually proves crucial later on. More often, the protagonist has to acquire knowledge on his/her own, such as Patrick Rothfuss's Kvothe

Donnerstag, 24. September | 16.30 – 18.00 Uhr | HS 5 | Thomas Wilke

or Garth Nix's Lirael, who spend considerable time in libraries before setting out on their quests.

2) 'Fantastic libraries': How are they described and what is fantastic about them and what mundane? How are the librarians portrayed and what is the significance of descriptions ranging from grumpy old maids over sword-wielding amazons to accidentally ape-shaped wizards who refuse to be turned human again?

3) 'Ignorance and intuition?': While knowledge is valued in many quest-narratives, this can be undercut by the notion that too much knowledge might be harmful. Therefore, mentor-figures might withhold knowledge because the heroes either have to 'figure it out themselves' or even need a certain ignorance, often equated with innocence, in order to complete the quest. This motif occurs for instance in *Harry Potter* or Phillip Pullman's *Dark Materials* but also— often in satirised form – in some of Terry Pratchett's *Discworld* novels.

In sum, it could be asked how these aspects of knowing and not-knowing play out against each other and what their role is in these novels that are typically also coming-of-age stories.

Stefanie Giebert graduated with a PhD thesis on medieval fairy narratives in YA fantasy novels from Trier University and now works at Reutlingen University of Applied Sciences. Her research interests include fantasy, folklore and fairy tales as well as EFL teaching approaches, especially drama-pedagogy.

stefanie.giebert@reutlingen-university.de

Christina Schneider, M.A.

(Würzburg)

Knowledge and the wizard

For many years the wizard in fantasy literature has been portrayed as a source of knowledge. The wizard is the one who passes on his knowledge – and consequently a certain amount of power – to those, who are worthy of receiving knowledge. In recent fantasy books, such as Abercrombie's *The First Law Trilogy* (2006-2008), however, the figure of this wise mentor has been subverted into a power-hungry tyrant. Instead of passing on knowledge he withholds it from others and

actively hinders them from gaining knowledge, fully aware that a lack of knowledge leads to conflicts. Although this wizard, Bayaz, wields immense knowledge, he does not rely solely on his knowledge but has founded a bank, using his vast knowledge, and rules with the help of money in addition to knowledge. The figure of Bayaz underlines the fact that knowledge is closely connected to power and that with power and money on one's side it is possible to rule the world. His knowledge enables Bayaz furthermore to manipulate others and generate weapons of a hitherto unknown level of destructiveness. This shows that knowledge and the gaining of knowledge are quite important, in a story as well as in real life.

Since Bayaz is not one of the focal characters, the reader's knowledge is as restricted as the knowledge of the main characters and unfolds slowly over the course of the trilogy. Furthermore, the reader is also restricted in his knowledge by the assumption that the wizard is normally benevolent. Thus, the knowledge of the reader and that of the focal characters dependent on Bayaz is the same. By demonstrating the importance of knowledge in a story, I will try to emphasize the importance of knowledge in everyday life. Considering the discourses surrounding the wizard in fantasy literature, my analysis will demonstrate how the lack of knowledge holds the potential for serious conflict and why curiosity might solve this. The realisation of the importance of knowledge can serve to encourage interest in gaining knowledge in real life and also serve to illustrate the difficulty of such an endeavour.

Christina Schneider is a PhD student at the Graduate School of the Humanities of the Julius-Maximilians-University Würzburg. She received her M.A and her first state examination at the Julius-Maximilians-University Würzburg in 2013 and is currently working on her PhD thesis "The Deconstruction of the Figure of the Hero in Contemporary American and English Fantasy Literature". Apart from fantasy, she is also interested in Gothic novels and the Victorian era. In 2011/2012, Miss Schneider spent a year studying abroad at the Teesside University Middlesbrough.

christina_schneider86@gmx.de

Freitag, 25. September | 9.30 – 11.00 Uhr | HS 4 | Hanne Detel

Friedhelm Schneidewind *(Hemsbach)*

Magie lernen und lehren: Methoden, Techniken, Didaktik

Es gibt sowohl in den Kulturen unserer Welt wie in denen der Fantasy grundlegend unterschiedliche Vorstellungen, wie Magie/ Hexerei/Zauberei funktionieren (könnten): Sympathie-/ sympathische Magie, Weissagung/ Divination, Wunderwirken/ Thaumaturgie und Anrufung/ Beschwörung/ Advocatio/ Incantatio. Hierbei kann die Sprache eine wesentliche Rolle spielen, aber auch Rituale, Zaubersprüche und vieles mehr kommen zum Einsatz. Um welche Variante(n) von Magie es sich auch handeln mag: Immer muss der/die Anwendende lernen, damit umzugehen, sie zu verwenden, zu steuern, zu kontrollieren, evtl. einzugrenzen – selbst wenn die »Kraft« in der Person liegen sollte oder gar als »wilde Magie« im Überfluss vorhanden ist.

Es geht also um Vermittlung und Erwerb von Wissen wie auch um das Erlernen bzw. Einüben von dessen praktischer Nutzung, bis hin zur Berücksichtigung rechtlicher, gesellschaftlicher und ethischer Aspekte.

Alle mir bekannten Beschreibungen eines solchen Lernprozesses in der Fantasy lassen sich jenen Methoden zuordnen, die in der ADA-Schulung (»Ausbildung der Ausbilder/innen«) zur Erlangung der Ausbildereignung nach der AEVO (Ausbildereignungsverordnung) gelehrt werden. Von psychomotorischen Techniken und Handlungen über die Beherrschung affektiver und kognitiver Verfahren und Methoden bis hin zum Planen, Steuern und Kontrollieren komplexer Prozesse – alles Unterrichten und Lehren führt in der aktuell europaweit bevorzugten Didaktik zum Erreichen von Handlungskompetenz, die sich wiederum in bestimmte Kompetenzbereiche aufteilen lässt.

In diesem Vortrag erläutere ich anhand ausgewählter Fantasy-Werke (u. a. von Donaldson, Duncan, Foster, Le Guin, Rothfuss und Rowling), wie sich die Auffassung von Magie/ Zauberei/ Hexerei auf die Vermittlung des nötigen Wissens auswirkt, welche Kompetenzen dabei jeweils erworben werden (müssen bzw. sollten), was besonders das Scheitern in letzterem Bereich bewirken kann und welche Techniken bzw. Lehrmethoden zum Einsatz kommen. Es wird sich

erweisen: In der Fantasy gibt es viel Phantasievolles, aber im Lehren und Lernen nur Bekanntes und Bewährtes!

Friedhelm Schneidewind, geboren 1958, lebt nach Stationen in Berlin und Trier und mehreren Jahrzehnten im Saarland seit 2003 am Rande des Odenwaldes als freiberuflicher Autor, Journalist, Verleger, Musiker und Dozent. Seit 1992 bildet er aus: Büro-, Verlags- und Medienkaufleute, Mediengestalter/innen, Industrie-meister/innen, Fach- und Betriebswirte/-wirtinnen sowie Ausbilder/innen nach der AEVO. Er publiziert zu Mythologie, Magie und Phantastik seit 1988, u. a. die Sachbücher „Mein Mittelalter“. „Artikel und Essays zu Tolkien und seinem Werk“ (2011), „Spiegel, Muschelklang und Elbenstern“ (2009), „Mythologie und Phantastische Literatur“ (2008) sowie die Lexika „Drachen“. „Das Schmöcker-Lexikon“ (2008), „Das grosse Tolkien-Lexikon“ (2001, Spanisch 2003), „Das ABC rund um Harry Potter“ (2000), „Das Lexikon von Himmel und Hölle“ (2000) und „Das Lexikon rund ums Blut“ (1999), außerdem Anthologien, Story- und Essaybände, Liederhefte, Artikel und Essays sowie Beiträge für Fachbücher, u. a. im Bereich Pädagogik/ Wissensvermittlung, Wissenschaft und Ethik.

autor@friedhelm-schneidewind.de

Klaudia Seibel, Dipl.-Angl.

(Wetzlar)

Fantastische Bibliotheken: Vom Wandel der Wissensräume im digitalen Zeitalter

Bibliotheken gelten als die klassischen Wissensspeicher der Buchkultur. In ihnen wurde in Buchform kondensiertes Wissen gehortet, strukturiert und – je nach Bedarf – zugänglich gemacht oder vor den Augen der Leser verborgen. Sie sind Reflex der Wissensordnungen ihrer jeweiligen Zeit. Durch die zunehmende Digitalisierung unserer Wissensbestände haben nicht nur viele Bücher ihre Materialität verloren, sondern auch die Funktion von Bibliotheken als Wissensort steht zur Disposition. In Florida wurde die erste buchlose Universitätsbibliothek eröffnet, der vom britischen Kulturministerium im Dezember 2014 herausgegebene „Independent Library Report“ konstatiert, dass sich öffentliche Bibliotheken in England am Scheideweg befinden.

Freitag, 25. September | 9.30 – 11.00 Uhr | HS 4 | Hanne Detel

Diese Umbruchsituation gilt nicht nur für reale Bibliotheken, sondern schlägt sich auch in der Darstellung fiktionaler Bibliotheken nieder. Doch im Gegensatz zu den physisch und finanziell limitierten Büchertempeln der realen Welt können fiktionale Bibliotheken ein deutlich breiteres Spektrum von möglichen Wissensordnungen imaginieren. Dies gilt insbesondere für Texte der fantastischen Genres, in denen häufig nicht nur einzelne Bücher eine prominente Rolle spielen, sondern auch ganze Bibliotheken als Heterotopien innerhalb und zugleich auch außerhalb der fantastischen Welt inszeniert werden. Inwiefern sich dieser Wandel in fantastischen Texten der letzten Jahre niederschlägt, soll anhand von Texten von Juan Villoro, Jim C. Hines und Kai Meyer untersucht werden.

Dipl.-Angl. Klaudia Seibel hat Anglistik, Hispanistik und Wirtschaftswissenschaften an den Universitäten Gießen und St. Andrews (Schottland) studiert; 1998 bis 2003 Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Anglistik der Justus-Liebig-Universität Gießen (Lehrstuhl Prof. Nünning), zur Zeit Promotion über „Hybride Genres“; seit 2010 Sprecherin der Sektion „Phantastische Welten“ des Gießener Graduierten-zentrums Kulturwissenschaften; seit 2014 Mitarbeiterin der Phantastischen Bibliothek Wetzlar im Projekt „Future Life“; Publikationen zu Gattungstheorie, Erzähltheorie und zu Themen der Phantastik.

Klaudia.Seibel@anglistik.uni-giessen.de

Laura Zinn, M.A. (Gießen)

Illusionsbildung und Desillusionierung über Wissensvermittlung in Goethes, Schillers und Kai Meyers Cagliostro- Darstellungen

Goethe und Schiller beobachteten beide gleichermaßen misstrauisch den kometenhaften Aufstieg des wohl berühmtesten Scharlatans des ausgehenden 18. Jahrhunderts: des Pseudo-Grafen Alessandro di Cagliostro, (vermutlich) alias Giuseppe Balsamo (1743–1795). Nicht nur in Zeitschriftenartikeln äußerten sie sich über die für sie fragwürdig und gefährlich erscheinende Prominenz des angeblichen Alchimisten, Propheten, Geisterbeschwörers und Wunder-heilers, der

die Kultur der europäischen Freimaurer durch die Gründung ägyptischer Logen in seiner Funktion als ‚Groß-Cophta‘ beeinflusste und an etlichen europäischen Fürstenhöfen zu Gast war, sondern auch in ihren literarischen Werken. Goethe wollte mit seinem Drama *Der Groß-Cophta* ein „Wahrzeichen“ setzen, das seine Zeitgenossen vor der Einflussnahme Cagliostros warnen und zu diesem Zweck wenigstens einmal jährlich aufgeführt werden sollte,³ in der Realität aber beispielsweise in Leipzig noch vor der zweiten Aufführung von der Bühne gebuhrt wurde.⁴ Auch Schiller widmete sein finanziell sicher erfolgreichstes, heute allerdings als ‚Brotwerk‘ verpöntes Werk – das Romanfragment *Der Geisterseher* – den um Cagliostro und ähnlich schillernde Persönlichkeiten der Zeit rankenden Verschwörungstheorien, das im Lauf der Zeit etliche Fortsetzungsversuche erfahren hat. Die jüngste, als Fortsetzung des Romanfragments zu wertende Adaption von Schillers Roman stammt von Kai Meyer, der mit *Die Geisterseher* eine Auflösung der Verschwörungen und Intrigen zu leisten sucht.

Gemeinsam ist diesen Werken neben der fiktionalisierenden Thematisierung Cagliostros vor allem das oszillierende Persönlichkeitsprofil der Figur, das zwischen Scharlatanerie und mystischer Übersinnlichkeit schwankt. So wird über mehr oder weniger lange Strecken der Werke eine Unschlüssigkeit (*hésitation*), ob es sich um eine wunderbare oder unheimliche Geschichte handelt, aufrechterhalten, die die Werke (zumindest zeitweise) in den Bereich des Fantastischen nach Todorov überführt. Die Beurteilung Cagliostros wird dabei entscheidend von den den Werken immanenten Strategien der Wissensvermittlung, denen in diesem Vortrag nachgespürt werden soll, beeinflusst, die über Illusionsbildung bzw. Desillusionierung sowohl die Positionierung der Figuren gegenüber Cagliostro als auch dessen Wahrnehmung durch den Rezipienten lenken.

³ Vgl. Goethes Werke, Weimarer Ausgabe, 4. Abtheilung, Briefe, 18. Juni 1788 – 8. August 1792. Herausgegeben im Auftrag der Großherzogin Sophie von Sachsen. Weimar: Böhlau Nachfolger 1999. Unveränderter Nachdruck, Bd. 9, S. 283.

⁴ Vgl. Herbert Kraft: „... alle Jahre wieder als ein Wahrzeichen“. Goethes Lustspiel ‚Der Groß-Cophta‘. In: Wilfried Barner, Eberhard Lämmert, Norbert Oellers (Hg.): Unser Commercium. Goethes und Schillers Literaturpolitik. Stuttgart: Cotta 1984. 275–288, hier S. 288.

Panel III: FANTASTIK LEHREN, WISSEN, VERMITTELN

Freitag, 25. September | 9.30 – 11.00 Uhr | HS 4 | Hanne Detel

Laura Muth hat an der Justus-Liebig-Universität Gießen Allgemeine und vergleichende Literatur- und Kulturwissenschaft auf Magister studiert. 2011 begann sie mit ihrer Promotion zum Thema "Fiktive Werkgenesen ? Autorenbiographien im Spielfilm". Zurzeit arbeitet sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl von Prof. Dr. Annette Simonis an der Justus-Liebig-Universität Gießen. Seit 2010 ist sie Mitglied der GfF. Schwerpunkte in Forschung und Lehre sind phantastische Elemente in Aufklärung und Klassik, Phantastik und Fantasy in Literatur und Film der Gegenwart, Formen des intermedialen Zusammenspiels sowie Mythenrezeptionen.

Laura.M.Muth@germanistik.uni-giessen.de

Freitag, 25. September | 9.30 – 11.00 Uhr | HS 5 | Isabella van Elferen

Sarah Faber, M.A. (Mainz)

Extending the canon: Fields and fluctuation of shared knowledge in the *Harry Potter* internet fan community

As shared knowledge and shared enthusiasm are conducive to forming social communities, it is not surprising that, in the digital age, fan communities have taken on an animated life of their own on the internet. Via forums, chat rooms and platforms for the exchange of fan art and fan fiction, videos and music, fans of a specific piece of entertainment culture communicate, speculate and share their expert knowledge. However, these fan cultures or “fandoms” do not simply reproduce or discuss knowledge contained within the original book, film, tv series or game, etc., i.e. material that can be regarded as the fandom’s canon. They create an additional wealth of knowledge that is well-known among the fan community, though external to the original work, sometimes referred to as the “fanon”. This may include theories on backgrounds or future developments that are not made explicit in the original work, ‘fixes’ for incoherent or contradictory information, as well as alternate-universe scenarios. While fandom as such is necessarily tolerant of conflicting alternate universes, pairings, etc. – many of which coexist peacefully in the fanon, known, if not always supported, by a large part of the community –, Busse and Hellekson point out that the free flow of shared knowledge among a tightly interwoven community can nevertheless make the group of “creator[s] of meaning” in a fandom seem homogenous, like “a collective entity” (6).

The fanon is often informed by additional fields of knowledge, which are not present within the source text, but topically similar and thus serve to fill gaps. For the *Harry Potter* fandom, these additional fields of knowledge include (among others) esotericism and biblical texts, as well as broader fantasy genre knowledge, all of which offer perspectives on magic and the supernatural that fans may turn to when their fan-made product requires background information the original work does not provide.

As fandoms usually find expression in various media, the fanon, too, is a transmedial reservoir of tropes, topics and loose concepts. Members of the community are often recipients as well as creators

in different fan media, so elements of the fanon, such as specific romantic pairings, often make an appearance in fan fictions, videos and comic strips alike.

This presentation will examine the extension of shared knowledge in fan cultures, working with the example of the *Harry Potter* internet fan community, “currently one of the biggest and most productive fan fiction communities on the Web” (Cuntz-Leng). It will offer an analysis of how shared knowledge about the original work – in this case, the book series – is extended by the community to create the fanon, which fields of knowledge inform the fanon, and how certain concepts become fanonised.

Literature:

- Busse, Kristina and Hellekson, Karen. “Introduction: Work in Progress”. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Eds. Karen Hellekson and Kristina Busse. Jefferson: McFarland, 2006. 5-12.
- Cuntz-Leng, Vera. “Twinship, Incest, and Twincest in the *Harry Potter* Universe”. *Transformative Works and Cultures* 17 (2014).
<http://dx.doi.org/10.3983/twc.2014.0576>

Sarah Faber, geboren 1989, Studium der Germanistik und British Studies an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Bachelor-Arbeit in British Studies zum Thema „Queerness in Contemporary Fantasy Literature“ (2011), Master-Arbeit über „Narrative Structures in Video Games“ (2013). Derzeit Doktorandin an der JGU Mainz, Thema „Narration in Performative Multiplayer Environments“. Forschungsinteressen sind spielerische Erzählformen, fantastische Literatur, so wie das lange 19. Jahrhundert.

fabers@uni-mainz.de

Vera Cuntz-Leng, Dr. des (Marburg)

Tolkien’s middle-earth meets the fannish middle-earth

Although the *The Lord of the Rings* (*LotR*) fandom dates back to the early 1960s, the large amount of fan responses we can see on the Internet today is directly linked to the release and the success of Peter Jackson’s movie adaptations (2001-3). The moment of the saga’s theatrical release has been chosen perfectly because they came out when recipients on a grand scale began to embrace the new possibilities of participation, expression, and

Panel IV: PARTICIPATORY CULTURES

Freitag, 25. September | 9.30 – 11.00 Uhr | HS 5 | Isabella van Elferen

interaction that came with the social media revolution. The new digital technologies changed the forms and faces of fandom substantially. Due to this media shift, participants in the *LotR* movie fandom of the early 2000s got the opportunity to actively develop, share, and articulate their own perception of the fictional storyworld and its inhabitants in a time-independent, cheap, and hardly control- or marketable manner, forming a large, global, diverse community of individuals that is still highly visible, non-hierarchical, and mostly non-commercial. Some fans share videos about their fandom, make art, or become writers.

Writers of *LotR* fanfiction have published their stories on several blogs and special-interest websites but, at the time being, the multifandom fanfiction online archives *fanfiction.net* and *archiveofourown.org* are the most popular gathering points for fanfiction writers. Currently, there are more than 7,400 items on *archiveofourown.org*, which are as diverse as the fan community itself. Some fans feel devoted to the canon; others transfer the hobbits to outer space or place them into other franchises.

The aim of this talk is a textual comparison between *LotR* fanfiction and the original text by Tolkien. With scraping tools for quantitative analysis that have been developed at the Berkeley Center for New Media, we will be able to compare the full text of all *LotR* fanfiction on *archiveofourown.org* with the novels in order to understand how closely related source and fan texts in fact are, hoping to identify certain tropes that fans ignore, pick up, rather borrow from the movies, or add to the fictional universe. In addition, the different status of certain characters and interpersonal relations in both sources will be shown and critically discussed.

Vera Cuntz-Leng is a postdoctoral research fellow at the department of media studies at the Philipps-Universität Marburg and the chief editor of the academic journal MEDIENwissenschaft. She studied film and theatre science in Mainz, Marburg, and Vienna. Further, she was a visiting researcher at the Berkeley Center for New Media of UC Berkeley. She received her Ph.D. from the department of media studies at the Eberhard Karls Universität Tübingen with a thesis about the intersecting relations between queer reading, slash fandom, and the fantasy genre in Harry Potter.

cuntzlen@staff.uni-marburg.de

Christopher Leslie, Dr. (*New York*)

The cosmos serial and the shared construction of hyperspace

As scientific romance and space opera had reached a stage of maturity, a 1933 round-robin story of interplanetary intrigue published in a fanzine signaled a transition into what would become the golden age. Although the serial contains many memorable features, the one that interests me most is its description of faster than light travel. The first installment contains an extended description of the transition into hyperspace, and, as might be expected, the serial throughout depends on FTL. Given the fairly short time that the science of relativity had been available, the fact that the authors who collaborated on *Cosmos* were able to agree in the main on what it meant for the future and for fiction is remarkable. Using this serial, collectively called *Cosmos*, as a touchstone, this paper considers how sharing the consequences of new scientific theory, questions concerning the philosophy of science, and the basic parameters of collaborative creation in fanzines served to develop community standards that would become stable generic conventions. This serial can be compared to the FTL travel in *Skylark of Space*, written shortly after the popularization of relativity, which is more defensive about the science of hyperspace and also to later stories of the 1960s that shorthand any discussion of the science or technology. In doing so, we can see how authors tested each other's assumptions and built on each other's work. It is my contention that this group knowledge creation is one of the reasons science fiction serves as an important introduction to the scientific method. The process of sharing knowledge with the intention of considering the implications of scientific advance resembles the early stage of multiplicity noticed by scholars of the social construction of scientific knowledge. Likewise, the stabilization of a technology into a "black box" that usually does not need to be rethought is an important quality of technical and scientific communities. Thus, the sharing of knowledge needed to make the transition from fan to writer is also an important phase in the development of a scientist or engineer.

csl261@nyu.edu

Freitag, 25. September | 11.30 – 13.00 Uhr | HS 4 | Ingrid Tomkowiak

Tim Glaser, B.A. (Konstanz)

Philosophische Aliens: Die N=1 Problematik & Lems Die Stimme des Herrn als Gedankenexperiment

Die Philosophie der Biologie gilt als eine Unterkategorie der Wissenschaftstheorie. Eine zentrale Frage innerhalb der Disziplin ist die nach biologischem Leben, also der Definition, sowie Grenzen, Extremfällen und Ausnahmen. Mein Versuch wäre Stanisław Lems Schriften dazu in Relation zu setzen. Insbesondere geht es dabei um die so genannten N=1 Problematik. Diese besteht daraus, dass Biologie – im Gegensatz zur Physik und Chemie – nicht ohne weiteres universelles Wissen generieren kann, da nur eine einzige Form von Leben bekannt ist, vgl. "But all the life on Earth is tenable the widest generalizations about life currently hinge on a sample size of one" (Bedau 2008: 456).

Sciencefiction ist oft nicht sehr aufschlussreich, was andere Lebensformen betrifft, den die meisten Aliens gleichen entweder Menschen oder Tieren (manchmal auch Pflanzen und Robotern). Lem ist jedoch nicht nur ein außergewöhnlich kreativer Schriftsteller, sondern auch ein futurologischer Philosoph, der selbst aktiv über dieses Dilemma nachgedacht hat, beispielsweise in seinem theoretischen Werk *Summa technologiae* und seiner Antwort auf das Fermi-Paradox.

Vorstellen würde ich aber gerne den Roman *Die Stimme des Herrn* (1968). Da Lem hier mit dem Beispiel einer möglichen (oder nur erhofften) Kontaktaufnahme spielt ohne das sich endgültig klären lässt, ob es nun einen Sender/ eine Botschaft gibt oder welche Kriterien für dieses Wissen erfüllt werden müssten. Diese Unentscheidbarkeit tritt aber nicht einfach als hinderliches Problem im Roman auf, sondern als Ausgangspunkt für verschiedene Experimente und Interpretationen. Genau hier entsteht verschiedenes Wissen: keines, welches endgültig feststellt, sondern bewegliches Wissen, das immer nur ein Bruchteil abdecken kann. Die Objekte der Begierde, im Roman der Neutrinostrahl oder die synthetisierten Substanzen – genannt Froschlauch & Herr der Fliegen – lassen sich nicht essentialistisch in die Kategorie Leben überführen, aber rückwirkend lässt sich beobachten welche

Wissenschaftler_innen sich damit beschäftigen. Auch wenn die Forscher_innen – in Lems literarischen Gedankenexperiment – kein gesichertes Wissen findet, so doch vielleicht immerhin Erkenntnis darüber wo die Grenzen der menschlichen Begriffen liegen. Ziel des Vortrages soll sein den literarischen Sciencefiction ernst zu nehmen darin, dass er den Leser_innen fantastische Möglichkeiten eröffnet über Leben, Wissen und Vermittlung als Kategorien nachzudenken.

Tim Glaser, Jahrgang 1986, ist zurzeit Masterstudent der Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaften an der Universität Konstanz und Mitarbeiter im Zebra-Kino, dem Kommunalen Kino Konstanz. Akademisch und privat interessiert er sich für Comics, Computerspiele, digitale Medien, Sciencefiction und japanische Horrorfilme.

Tim.Glaser@uni-konstanz.de

Markus Reitzenstein, Dr. (Giessen)

Mehr wissen, länger leben: Wissen, Vorwissen und Erwartungshaltung in Michel Fabers Roman *Under the Skin*

Der Beitrag diskutiert Michel Fabers Roman *Under the Skin*⁵ als manipulatives Spiel mit den literatur- und genrespezifischen Wissensständen des Rezipienten und der an dieses Wissen geknüpften Erwartungshaltung hinsichtlich des Plots.

Hans Georg Gadamer zufolge präformieren das allgemeine *Wissen* und *Vorwissen* des Rezipienten sowie die in den Lektüreprozess eingebrachten gattungsspezifischen *Vor-Urteile* maßgeblich den Deutungszugang des Lesers zum literarischen Text.⁶ Dieser Gedanke strukturiert implizit die formale Konzeption von Michel Fabers phantastischem Science Fiction-Roman *Under the Skin*, der durch Vorenthaltung und sukzessive Freigabe von handlungskontextuellem Wissen angelegt ist als Manipulation der Erwartungshaltung des Rezipienten.

⁵ Faber, Michel: *Under the Skin*. Edinburgh: Canongate Books 2000.

⁶ Vgl. Gadamer, Hans-Georg: *Sprache als Medium der hermeneutischen Erfahrung*. In: *Texte zur Literaturtheorie der Gegenwart*. Hrsg. v. Dorothee Kimmich u.a. Stuttgart: Reclam Verlag 1996. S. 17-40. Hier S. 37 f.

Panel V: WISSEN ODER MANIPULATION?

Freitag, 25. September | 11.30 – 13.00 Uhr | HS 4 | Ingrid Tomkowiak

Im Mittelpunkt der Handlung steht eine Frau, die auf Schottlands Landstraßen nach gut gebauten männlichen Anhaltern Ausschau hält. Doch der Leser weiß zunächst nicht – genauso wenig wie die männlichen Opfer – dass die vermeintliche Frau eine durch chirurgische Eingriffe zum Menschen gewandelte Angehörige einer außerirdischen Rasse ist und die eingesammelten menschlichen Exemplare als Delikatesse an die Bewohner ihres Heimatplaneten verschickt. Zentral für den Spannungsaufbau ist die zunächst erfolgreiche Täuschung des Rezipienten durch Zurückhaltung von Information. Der Text evoziert das Setting der „Road Novel“ und inszeniert einschlägige „realistische“ Handlungsmuster, nur um sukzessive mit ihnen zu brechen und die Erwartungshaltung des Rezipienten zu dekonstruieren, denn an die Stelle des „Road Novel“-Handlungsmusters tritt jenes des phantastischen Science Fiction-Romans. Die Textstruktur ruft das Wissen des Lesers bezüglich genrespezifischer Muster lediglich auf, um die damit aufgebaute Antizipation zu enttäuschen. Ziel des Beitrags ist es, die Verlaufskurve des rezipientenseitigen Wissensstands heraus-zuarbeiten und damit die Textstruktur in ihrer Wirkung auf den Leser sichtbar zu machen.

Markus Reitzenstein studierte von 1999 bis 2005 deutsche und englische/amerikanische Literaturwissenschaft. In der Folge arbeitete er als wissenschaftlicher Mitarbeiter und zurzeit als Lehrkraft für besondere Aufgaben am Institut für Germanistik der Justus-Liebig-Universität Gießen, wo er 2010 mit dem Thema „Abhängigkeit – ein zentrales Motiv der Literatur nach 1945“ zum Dr. phil. promovierte. Ein Habilitationsprojekt mit dem Arbeitstitel „Der trauernde Text – Depression in der Literatur der Moderne und Postmoderne“ ist in Bearbeitung.

Markus.Reitzenstein@germanistik.uni-giessen.de

Christine Lötscher, Dr. (Zürich)

Die bizarren Wissenswelten des Ted Chiang

In seinen Erzählungen gelingt es dem amerikanischen Science Fiction Autor Ted Chiang innerhalb von wenigen Sätzen, seine Leser_innen in fremdartige Welten hineinzulocken. Ob er nun

vom Durchbruch ins Himmelsgewölbe am Ende des Turms von Babel (*Tower of Babylon*), von den Kommunikationsversuchen einer Sprachwissenschaftlerin mit Ausserirdischen (*Story of Your Life*) oder von einer Welt, in der ständig Engel erscheinen (*Hell Is the Absence of God*), erzählt – immer schafft es Chiang, das Bekannte und das Unbekannte so im Gleichgewicht zu halten, dass wir sozusagen ideale Voraussetzungen haben, uns auf die epistemologischen Expeditionen seiner Texte einzulassen. Formal bedient er sich bei der klassischen Short Story, um sie mit spekulativen Stoffen zu neuem Leben zu erwecken.

In meinem Vortrag möchte ich die Bedeutung von Wissen im kleinen, aber feinen Werk von Ted Chiang nicht nur auf der Ebene der Repräsentation untersuchen, sondern sein Spiel mit Wissen am Konvergenzpunkt von Mythopoesie und extrapolierte Technologie als ästhetische Erfahrung zu verstehen versuchen. Chiang setzt gekonnt literarische Verfahren ein, um Verwunderung oder Entsetzen bei seinen Leser_innen hervorzurufen, und schafft dergestalt die Voraussetzungen für das, was ich mit Hans Ulrich Gumbrecht Präsenzerfahrungen nennen möchte: Was wir beim Lesen erleben, lässt sich hermeneutisch nicht ganz auflösen, es oszilliert zwischen Sinn- und Präsenzeffekten. Es gibt einen Überschuss, den man mit Dieter Mersch ein „Unverfügbares“ oder mit Martin Seel ein „Gewaltsames“ in der Ästhetik nennen könnte. Das Besondere an Chiangs spekulativem Erzählen ist – und das möchte ich in meinem Vortrag zeigen –, dass in seiner Inszenierung von fremdem, bizarrem Wissen das Unverfügbare des Ästhetischen immer mit der Erfahrung des radikal Anderen zusammenfällt – das Ästhetische und das Epistemologische nähern sich in einer asymptotischen Kurve an.

Christine Lötscher ist wissenschaftliche Mitarbeiterin (Post Doc) im SNF-Projekt „Poetik des Materiellen“ am Institut für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft/Populäre Kulturen der Universität Zürich und befasst sich mit Fantastik, Nonsense sowie Materialitäts-/Präsenztheorie. Außerdem arbeitet sie als Literatur- und Filmkritikerin und ist unter anderem Mitglied im Kritikerteam der Sendung „Literaturclub“ im Schweizer Fernsehen/3Sat. Im Dezember 2014 erschien ihre Dissertation „Das Zauberbuch als Denkfigur. Lektüre, Medien und Wissen in der zeitgenössischen Fantasy für Jugendliche“ im Chronos-Verlag.

christine.loetscher@uzh.ch

Freitag, 25. September | 11.30 – 13.00 Uhr | HS 5 | Lars Schmeink

Leonardo Nahoum Pache de Faria, M.A. *(Rio de Janeiro)*

Counterculture, resistance and child-young adult literature in times of dictatorship: Carlos Figueiredo and the 70's Brazilian science fiction pulp series *Dico & Alice*

One of the last series published by Ediouro in its *Mister Olho* collection – an umbrella name that encompassed several series by different authors, aiming at the growing market for child literature in 70's military-ruled Brazil – *Dico & Alice* was written by Carlos Figueiredo, poet and writer born in Maranhão province in 1943, in spite of the pseudonym José M. Lemos stamped on the 11 volumes published between 1976 and 1977 and sold as unpretentious pocket books in newspaper stands, book stores and mail order catalogues.

Along the many hundreds of pages of the 11 published books and another 8 manuscripts discovered by us in the publishing house archives, the 13-year old twins Dico and Alice travel around Brazil and the globe onboard sailboat *Fuwalda* in fantastic adventures filled with plain weird elements (from giant ants and plastic mermaids to old civilizations and radio-controlled cyborg apes) that allowed their author to promote his own philosophies and critical positions against the totalitarian regime of Brazil in the 70's, not to mention the imperial totalizing capitalism that was on the brink of becoming global (Hardt; Negri, 2001) and the mass culture itself.

These stories revolving among survivors from Atlantis, stone brains, evil artificial intelligences, Yetis and even alien Phoenicians, situated both in Brazil and other countries, although apparently escapist and *éphémère*, just like many pulp literature, surprise the keen reader with a strong and always present undertext which is political and engaging: the author is using the fantastic genre context and aesthetics to convey plots attacking the lack of freedom and democracy in Brazil or more general issues such as the pollution and degradation of the environment and the exaggerated consumerism of the 70's, while also promoting oriental philosophies, yoga and even macrobiotic food.

Virtually forgotten by nowadays canonical history of Brazilian child literature, Carlos Figueiredo and

his *oeuvre*, including the mentioned unearthed unpublished originals, deserve this inaugural exam proposed, in which we intend to appreciate the serie's main aspects and bring to light the writer "subversive agenda" in plain military dictatorship era.

Leonardo Nahoum Pache de Faria has a Master degree in Literary Studies (2015, Universidade Federal Fluminense), a Bachelor degree in Journalism (1995, Universidade Federal Fluminense) and is now pursuing a PhD degree in Literary Studies (2015-2019), focusing on child literature, mass and genre fiction and its production during the mid-years of Brazil's military regime (1964-1985). As a writer, he had science fiction short stories published by GRD and Devir publishing houses, a book encyclopedia on progressive rock (1994) on GSA publishing house and coauthored Tagmar, the first Brazilian role-playing game (1991).

leonahoum@gmail.com

Iveta Leitane, Dr. *(Bonn)*

The interplay between Jewish theology, cognitive sciences, and political reflection in Jewish science fiction after the WWII

Science fiction after WW II integrated and refined a set of thought experiments which were made possible as the outcome of the development of cognitive sciences and came close to some ideas actualized in religious philosophy discussed in those years. The game theory with its various applications and some paradoxes it put forward set the framework for thought-experiments in science fiction. Jewish secular authors like Isaac Asimov and Robert Sheckley advanced this line of reasoning, fleshing out in their fictions the major themes of Jewish religious and social philosophy. Five of them are especially worth considering: 1) the creation narratives and their relatedness to game theory, involving agency and God's likeness issues; 2) the debate on providence and prophecy in classical Jewish philosophical sources and both rational choice and rational divination theory; 3) the discussion of Law, authority and authenticity in Judaism and anti-utopian trends (with a pronounced diagnosis in idolatry) in social and literary modeling; 4) the confronting of the

Panel VI: UNDER PRESSURE

Freitag, 25. September | 11.30 – 13.00 Uhr | HS 5 | Lars Schmeink

notion of evolution with the elusiveness of the Jewish concept of God; and 5) the conceiving of possible worlds' speculation in cognitive sciences and contemporary religious studies as supported and amalgamated by theologumenon exile. I shall characterize this interesting branch of Jewish secular thought, represented by both authors, as responding to contemporary scientific developments, reflecting on burning political issues (referents being cold war enemies), and last but not least implementing significant speculative traits of Jewish tradition.

Iveta Leitane, Dr.phil. (University of Tuebingen, University of Latvia, 1997), currently research fellow, Bonn University, Germany. Fields of interest: the Bible and related literature, history of the Jewish people, Jewish thought and philosophy, religion and literature, law and literature.

ileitane@uni-bonn.de

Anya Heise-von der Lippe, **M.A. (Tübingen)**

„All it takes ... is the elimination of one generation“: Bodies of knowledge and narrative hegemony in post-apocalyptic texts

Contemporary western culture is obsessed with its own end, our imagination running rampant with ever more innovative ways for us to perish. Dystopian and post-apocalyptic narratives in various media reflect the current zeitgeist like few other popular genres. It seems, as Fredric Jameson has argued, “easier for us today to imagine the thoroughgoing deterioration of the earth and of nature than the breakdown of late capitalism.” (Jameson 1994, xii). Post-apocalyptic narratives describe how whole societies seem to abandon cultural values and human rights left and right, in favor of hegemonic structures based on the survival of the strongest and fittest. But are gender equality, disability rights and the declaration of human rights just ‘nice-to-haves’, easily abandoned by the roadside when fighting over the last resources? And why do these texts imagine the human and humanism as obsolete,

only to frequently reintroduce them as the only viable narrative constructs?

In the light of technological specialization and the digitalization of knowledge, dystopian narratives of the decline and the end of humanity frequently imagine information as technologically inaccessible, easily controllable by totalitarian governments or anything from easily perishable to completely obsolete. But how is the loss of human knowledge and information after an apocalyptic event depicted as affecting the ways in which stories can be narrated? Who gets to tell their story and in what medium? What role do embodied knowledge and the narrative structure of post-apocalyptic texts play in the production of dystopian knowledge? And how can we interpret our own consumption of post-apocalyptic narratives of the end of humanity in the light of recent theoretical shifts toward the non- and posthuman?

My paper will focus on structural aspects of post-apocalyptic narrative production in a number of recent texts and how they reflect questions of knowledge distribution and narrative hegemony. In this context, I will look specifically at how post-apocalyptic narratives imagine the de-/reconstruction of our current information-based human societies and how they trace the discursive construct that is “the human” through a number of scenarios no longer controlled or dominated by humanism and humanity.

*Anya Heise-von der Lippe is an assistant lecturer in English Literature with the chair of Anglophone Literatures and Cultures (Prof. Dr. Dr. West-Pavlov) at the University of Tübingen. She is currently in the process of completing her PhD in English Literature at the Freie Universität in Berlin. Her research focuses on Gothic bodies and narrative structures in postmodern texts by Margaret Atwood, Toni Morrison and Angela Carter, particularly on the parallels between monstrous corporeality and monstrous textuality. She has been teaching English literature and cultural studies both on B.A. and M.A. level in Berlin and Tübingen for a number of years, with a special focus on the Gothic and monstrous, deviant corporeality, posthumans, post-apocalyptic and dystopian texts. Her publications focus on monstrous corporeality and the Gothic. She has edited the conference volume *Dark Cartographies – Exploring Gothic Spaces* (Interdisciplinary Press, 2013) and she is currently in the process of compiling an edited volume on the *Posthuman Gothic*.*

anya.heise-von-der-lippe@uni-tuebingen.de

Freitag, 25. September | 14.30 – 16.00 Uhr | HS 4 | Robin Junicke

Markus Janka, Prof. Dr. (München)
& Michael Stierstorfer (Regensburg)

„Pythia, quetsch endlich den Apollo aus!": Fantastische Quellen des Wissens im antiken Epos und in postmodernen Mythenadaptionen

Die international überaus erfolgreichen aktuellen Jugendbuchreihen *Percy Jackson* und *Helden des Olymp* von Rick Riordan, *Bund der Vier* von Julia Golding, *Die sagenhaften Göttergirls* von Suzanne Williams und Joan Holub, *Die Irrfahrer* von Gerd Scherm und *Schwein gehabt, Zeus!* von Paul Shipton bezeugen die bemerkenswerte Dominanz der griechisch-römischen Mythologie in der gegenwärtigen fantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Der Vortrag fokussiert in interdisziplinär angelegten Motiv- und Textanalysen die Neubelebung von mythischen Vermittlungsweisen übernatürlicher Erkenntnis in der postmodernen KJL und im Film. Das für antike Epen seit Homer typische Spannungsverhältnis zwischen prinzipiell begrenzter heroischer Erkenntnis und göttlicher Allwissenheit wird als Erbstück der griechisch-römischen Sagenwelt in postmoderne Plots implementiert. In diesem Zusammenhang lohnt eine Untersuchung der Frage, auf welche Weise das archaisch-göttliche Wissen und dessen Vermittlungsinstanzen in aktuellen literarischen Werken transformiert und funktionalisiert werden. Der Fokus soll dabei auf übernatürlichen Wissensquellen wie Götter(-boten), Orakeln, Geister- und Traumerscheinungen, Propheten, Prophezeiungen und Prodigien liegen, die den heroischen Erlebnis- und Bewährungsraum um phantastische Dimensionen erweitern. Dabei ist zu berücksichtigen, durch welche Verfahren die für die antike Mythologie spezifischen Wissensquellen jeweils durch moderne kulturelle Situierung neu akzentuiert resp. umgedeutet werden. Damit geht häufig auch eine Aktualisierung der Werte- und Normvorstellungen einher, die dem antiken Kontext nicht selten entgegensteht respektive eine anachronistisch-ironische Fallhöhe erzeugt. Im Rahmen dieses Beitrags werden u.a. Sibyllen, Pythien, Apollo- und Hermesfiguren sowie die Graien und Parzen als fantastische Wissensvermittler vorgestellt.

Markus Janka, geboren 1969, Studium der Klassischen Philologie, Geschichte, Germanistik und Rechtswissenschaften ab 1988 an der Universität Regensburg. 1997 Promotion (Regensburg), 2003 Habilitation (Regensburg). 2003–2006 Lehrstuhlvertretungen in Konstanz, Heidelberg, Frankfurt a. M. und Salzburg. Seit 2007 Mitherausgeber der Zeitschrift *Gymnasium* sowie seit 01.04.2007 Professor für Klassische Philologie / Fachdidaktik der Alten Sprachen an der Ludwig-Maximilians-Universität München.
Forschungsschwerpunkte: Antikes Drama; Ovid; Mythologie; Rhetorik und Erotik der Antike; Wirkungsgeschichte der antiken Literaturen; Didaktik der Klassischen Sprachen und Literaturen.

janka@lmu.de

Michael Stierstorfer, geboren 1985, Studium der Klassischen Philologie, Germanistik und Erziehungswissenschaften (Regensburg) ab 2006. Seit 2012 Doktorand am Lehrstuhl für Didaktik der Deutschen Sprache und Literatur der Universität Regensburg in Kooperation mit dem Lehrstuhl für Fachdidaktik der Alten Sprachen der Ludwig-Maximilians-Universität München sowie seit 2014 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Didaktik der Deutschen Sprache und Literatur der Universität Regensburg.
Forschungsschwerpunkte: Adaption und Transformation antiker Mythologie in fantastischen Kinder- und Jugendbüchern und Filmen.

Michael.Stierstorfer@sprachlit.uni-regensburg.de

Denise Fleckenstein, M.A. (München)

Addit venenis verba: Untersuchungen zu real-magischer Praxis und Fantastik in der Hexenszene in Senecas *Medea*-Tragödie

Eine besondere Art von Wissen in der fantastischen Literatur stellt die Zauberei dar. Für gewöhnlich benötigt man hierfür ein Geheimwissen, das die Kenntnis spezieller Zauberformeln und das Verfügen über exotische Zutaten voraussetzt. In der antiken Literatur stellt Zauberei zwar kein typisches Thema dar, dennoch gibt es seit Homers Kirke in der Darstellung zauberkundiger Frauen und magischer Rituale eine gewisse Tradition. Die Figur der Medea in der gleichnamigen Tragödie des Seneca ist in Bezug auf geheimes Zauberwissen ein besonders gutes Beispiel. Auf spektakuläre Weise vergiftet Medea

Freitag, 25. September | 14.30 – 16.00 Uhr | HS 4 | Robin Junicke

ein Kleid mit einem tödlichen Kontaktgift, um sich ihrer Nebenbuhlerin zu entledigen, sie ruft die schauerlichsten mythologischen Gestalten und Gottheiten herbei und belegt das Geschenk mit einem todbringenden Fluch. Einige der exotischen Zutaten erinnern an reale antike Zaubersprüche, die Anrufungen der Unterweltsgötter ähneln den Invokationen in den Zauberpapyri und Medeas Fluch könnte man als *defixio* (Bindezauber) verstehen. Da das römische Volk sehr abergläubisch war und auch magische Handlungen und Verwünschungen durch die zahlreich gefundenen Bleitafelchen belegt sind, stellt sich nun die Frage: Ist die Hexenszene in Senecas *Medea* als ein Abbild real-magischer Praxis zu verstehen oder handelt es sich um einen (zwar mythologischen aber) vor allem fantastischen Text? Um diese Frage zu beantworten, werde ich Senecas Hexenszene genau analysieren und zum einen mit historischen Quellen vergleichen, zum anderen werde ich den Text nach den Maßstäben der modernen Fantastikforschung betrachten.

Denise Fleckenstein, M.A.

2007–2013 *Studium Latinistik, Neuere Deutsche Literaturwissenschaft, Theaterwissenschaft an der LMU München.* 2010–2012 *Leitung einer selbstgegründeten lateinischen Theatergruppe (Aufführungen: Senecas Medea (2010), Bühnenaaption Ovids Metamorphosen (2012)).* Seit 2014 *Volontärin Heyne-Verlag.*

denisefleckenstein@web.de

Meret Fehlmann, Dr. (Zürich)

König Artus, die Tafelrunde und der Kampf gegen den Krieg

Auf den ersten Blick mag es als Widerspruch erscheinen, die Artussage, die stark von Kämpfen und Schlachten lebt, als Mittel oder Plädoyer gegen den Krieg zu verstehen. Aber genau diese Tendenz ist in einigen Bearbeitungen des 20. Jahrhunderts auszumachen.

Der Hauptfokus liegt auf T. H. Whites *The Once and Future King* (1958). Dieser vierteilige Roman stellt ganz zentral die Frage, wie Krieg und Blutvergießen verhindert werden können. Im Wissen darum entwickelt der junge König Artus angeleitet von seinem magischen Mentor Merlin die Idee der Ritterlichkeit und der Tafelrunde als

Friedenshoffnung; im Sinne eines Einstehens für die Erkenntnis, dass „Might for Right“⁷ nur Unrecht gebiert.

Daneben hat sich auch eine durch biographisches und entwicklungs-psychologisches Wissen angeleitete Lesart des Zyklus breit gemacht. In den ersten Bänden wird die Vorgeschichte – Kindheit und Jugend – der wichtigsten Figuren verhandelt: Artus, Gawain und seine Brüder sowie Lancelot. Dabei werden ebenfalls Aspekte des Erlangens von Wissen und Einsicht verhandelt – oder das Scheitern daran durch falsche Erziehung und Pädagogen. Dass die Erziehung auf das Wesen der Person einen entscheidenden Einfluss ausübt, ist eine zutiefst vom 20. Jahrhundert geprägte Erkenntnis.

T. H. Whites *The Once and Future King* gilt gemeinhin für den angelsächsischen Sprachraum als eine der bedeutendsten und innovationsreichsten Bearbeitungen der Artussage des 20. Jahrhunderts. Reflexe auf White und sein zentrales Thema der Verhinderung des Krieges finden sich auch in Donald Barthelmes *The King* (1990), das die Handlung in die Zeit der 1940er Jahre verlegt und quasi mit der Idee des Wiederkommens von König Artus, was in seinem Namen als *rex quondam et futurus* bereits enthalten ist, spielt. Dieser postmoderne Roman kann auf der Folie von Whites Vorbild ebenfalls als eine Meditation über die Verhinderung des Krieges gelesen werden.

Dr. Meret Fehlmann: Seit 2012 Arbeit als wissenschaftliche Bibliothekarin und Leiterin der Bibliothek Populäre Kulturen am Institut für Sozialanthropologie und empirische Kulturwissenschaft der Universität Zürich. 2009–2011 Ober-assistentin am Institut für Populäre Kulturen der Universität Zürich. Ebenda Studium der Volkskunde, Europäischen Volksliteratur und Germanistik. Die Dissertation zum Thema Matriarchat erschien 2011 unter dem Titel «Die Rede vom Matriarchat. Zur Gebrauchsgeschichte eines Arguments». Tätigkeit als Lehrbeauftragte sowie als Mitherausgeberin der Open Access-Zeitschrift «kids+media». Verschiedene Veröffentlichungen und Lehrveranstaltungen zum Thema Artusepik, Prehistoric Fiction, Hexen, Matriarchat etc.

Weitere Informationen unter:

<http://www.ipk.uzh.ch/aboutus/people/fehlmann.html>

fehlmann@isek.uzh.ch

⁷ White 2013 (1958), 230.

Panel VIII: SMALL SCREEN HAUNTINGS

Freitag, 25. September | 14.30 – 16.00 Uhr | HS 5 | Erwin Feyersinger

Isabella van Elferen. Prof. Dr.

(London)

Liminality, Moebius Time, and Music in David Lynch's *Twin Peaks*

David Lynch's TV series *Twin Peaks* (1990-1991) is a Gothic rewriting of the trope of the American home. The nostalgic American smalltown of Twin Peaks reveals itself as a borderland where the real and the imaginary, good and evil, and past and present dwell side by side. Without warning, moral judgment or mercy, the series takes the viewer into a liminal zone of radicalized ambivalence. One of the ways in which Lynch establishes such liminality is through temporal destabilisation. Time appears in the series as alternatively chronological, condensed, and reversed, so that the viewer becomes immersed in a story that destabilizes not only the morality of good and evil, but also that of linear time. Time and reality in *Twin Peaks* unfold like a Moebius Strip: characters, plot, and the audience move through time in a circular way—but end up at the reverse side of the beginning.

Angelo Badalamenti's soundtrack strongly underlines *Twin Peaks's* temporal liminality. creates two new musical ways of interfering with the narrative's chronology: 1) Non-diegetic, non-linear soundscape compositions undermine the flow of time; 2) Diegetic dance music engenders another type of chronological disorder, functioning as the liturgy to physical transgressions of time and space. Deleuze and Guattari argue that music is "on the side of the nomadic" because the moment it is activated it challenges existing spatial and temporal constellations (1987): music creates lines of flight opening liminal spaces of temporality and locality. In the case of *Twin Peaks*, it opens up the way to the flip side of morality, reality, and chronology. Music, in other words, is the Moebius strip that underlies *Twin Peaks* liminality.

Isabella van Elferen is Full Professor of Music and Director of Research of the School of Performing and Screen Studies. She publishes on film and TV music, video game music, music philosophy, Gothic theory and subcultures, and baroque sacred music. Her most recent book is the award-winning *Gothic Music: The Sounds of the Uncanny* (2012). Her forthcoming book *Goth Music: From Sound to Subculture* (was cowritten with Dr

Jeffrey Weinstock of Central Michigan University. Isabella is Division Head for the International Association of the Fantastic in the Arts, member of the advisory boards of Horror Studies and Aeternum, member of the AHRC-funded network Music-based Games, Creativity and Music Education, and member of the Advisory Panel of the EC-funded project Europeana Sound.

i.vanelferen@kingston.ac.uk

Aileen Pinkert, M.A. (Hamburg)

Freaks, ghosts and witches: The abnormal and the fantastic in *American Horror Story*

Film genres have always played with the appeal of unpleasant affects, often evoked by shocking images. Worth mentioning though is the current increase of films that intend to trigger physical reactions during the screenings. The seasonal anthology TV series „American Horror Story“ not only combines and transforms types of horror and historical myths, it also experiments with atmospheres and presentabilities that seem fantastic and at times may even be difficult to stand. My paper discusses the series, diverse typologies of fantastic and unpleasant imagery including body horror, vertiginous choreographies of tracking shots and extreme perspectives of fisheye lenses. Narration and aesthetics drawn together build exceptional and unpleasant images that viewers may detest and long for at the same time. How does the series deal with the viewer's expectations and change throughout the continued seasons? Do the viewers suffer unpleasant images and do they miss them if they are being left out?

Aileen Pinkert studied Media Culture in Weimar and Utrecht (focus areas: film and television studies). After her studies she worked as a research assistant at the IKKM in Weimar, as a production manager at a film production company and as a contributing editor. She has lectured at the Hochschule für Musik und Theater Leipzig. Currently, she is working as a research associate at the Institute for Media Communication at the University of Hamburg.

aileen.pinkert@uni-hamburg.de

Panel VIII: SMALL SCREEN HAUNTINGS

Freitag, 25. September | 14.30 – 16.00 Uhr | HS 5 | Erwin Feyersinger

Christian Knöppler, M.A. (Mainz)

True Detective and the futile search for knowledge

It is perhaps not surprising that the HBO miniseries *True Detective* received considerable attention when it was broadcast in 2014, given its cast of Hollywood stars and production values in line with the peak of prestige television dramas. While well executed, its convoluted narrative of two contrasting detectives investigating a strange ritual murder largely relied on familiar genre tropes. Yet, the series managed to incite a remarkable investigative fervor in parts of its audience, and even months after its conclusion, competing theories and interpretations keep appearing on blogs and discussion boards. This paper seeks to examine the ontological uncertainty at the core of *True Detective*'s narrative and the way it fuels and ultimately frustrates its audience's search for knowledge. It will argue that the fantastic, as defined by Tzvetan Todorov, plays a key role in this phenomenon, enhanced by an internet-enabled culture of media reception and communal interpretation.

In the second episode of the series, "Seeing Things," the narration of protagonist Rust Cohle establishes the tension between two possible realities that would persist throughout the series. Either his "visions" indicate that he has "lost it," or he is instead "main-lining the secret truth of the universe." Thus, Rust's mind is either suffering the debilitating consequences of years of drug abuse, or actually gaining insight into the existence of supernatural forces. Todorov describes the fantastic as a moment of uncertainty, situated on the edge between the genres of the uncanny, which relies on rational explanations, and the marvelous, which relies on supernatural explanations (25). According to Todorov, murder mysteries commonly approach the fantastic, but usually end up dismissing the supernatural (49-50). *True Detective*, however, remains on the edge between these two options beyond its conclusion. Due to the unreliability of Rust's point of view, both explanations remain valid, arguably turning the series into an example of what Todorov terms the "pure fantastic" (52). The series' refusal to provide definite answers

thus leaves a gap, to be filled by interpretive communities. As the fictional detectives fail to achieve total closure, an active and well-connected audience steps up to resolve the fantastic by gathering, ordering, and distributing knowledge. Whether or not these attempts have a chance of succeeding, the analysis of *True Detective* and its reception promises insight into the potentials of the fantastic as well as strategies and cultures of media reception.

Literature:

Todorov, Tzvetan. *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. Trans. Richard Howard. Ithaca: Cornell UP, 1995 [1975].

Christian Knöppler is currently a doctoral candidate at the Research Center of Social and Cultural Studies Mainz (SoCuM) and has recently submitted his PhD dissertation in American Studies. Previously, he taught at the English Department at Johannes Gutenberg University Mainz. In 2007 and 2008, he was a visiting instructor at Florida Gulf Coast University, Fort Myers, USA. He received his M.A. in American Studies from University Mainz in 2007. His research interests include culture studies, American cinema, horror and cultural trauma, comics and ideology.

chris.knoeppler@gmail.com

Freitag, 25. September | 16.30 – 18.00 Uhr | HS 4 | Petra Schrackmann

Michael Baumann, M.A. (München)

Phantastische Kolonien: Geschichtsbewältigung im spanischen Groschenroman

José Mallorquís „El Coyote“ und die 191 Folgebände (1944-53) sind die mit Abstand kommerziell erfolgreichste, in zahlreichen Ausgaben und Neuauflagen erschienene Groschenromanreihe Spaniens, die sich bis heute großer Beliebtheit erfreut. Don César de Echagüe alias *El Coyote* ist, 100 Jahre nach Zorro und explizit in dessen Tradition, bei Tage dekadenter, sich der verhassten Yankee-Besatzung Kaliforniens andienender Großgrundbesitzer aus uraltem spanischen Adel, bei Nacht jedoch maskierter Rächer, Kämpfer für Recht und Gerechtigkeit, Beschützer der Schwachen.

Wiewohl der maskierte Rächer per se schon weiteren Phantastikdefinitionen genügen würde, weist die Reihe doch vor allem Momente der phantastischen Unschlüssigkeit in für das Genre der *Novelas del Oeste* bemerkenswerter Dichte auf, wenngleich ausgesprochen trivial: Elmsfeuer oder Warnung indianischer Geister? Pfeifen des Windes oder Chor dahingemetzelter Franziskanermönche? Erdbeben oder Rache des Landes an den Yankees? Nicht nur, aber insbesondere anhand dieser genuin phantastischen Elemente wird alternatives Geschichtswissen vermittelt – während, mit Uwe Dursts Terminologie, im R-System unwahrscheinlichste Zufälle dem Protagonisten zu Hilfe kommen, so wird im W-System das Bild eines Landes und einer Geschichte deutlich, die *El Coyote* hervorbringen und aktiv fördern:

Der Spanier, insbesondere der Spanier alten christlichen Blutes (Die Tradition der *limpieza de sangre* schimmert immer wieder durch) ist der überlegene Kolonialherr, der Land und Bewohner aus edlen Absichten heraus zivilisiert und fördert. Sein Gegenpart, der gierige, verschlagene, kulturlose, als Protestant quasi areligiöse Yankee, wird vom Land als Fremdkörper abgelehnt. Der Verlust des Kolonialreiches ist auf schädliche äußere Einflüsse zurückzuführen, wurde von den Kolonien und ihren Bewohnern nicht gewünscht und stellt einen Fehler der Geschichte dar.

Diese geschichtsklitternde Weltsicht, ja Alternativwelt entspricht der spanischen Sichtweise vor,

aber vor allem auch unter Franco. Die weitgehend unleugbaren historischen Fakten kann „El Coyote“ meiden, muss sie aber im chronologischen Lauf der Reihe doch berücksichtigen. Die phantastischen Elemente jedoch vermitteln das Wissen, wie es angeblich eigentlich, im Sinne einer tieferen Wahrheit, sein sollte – und machen die Reihe somit zu Tröstelliteratur eines mit seiner Marginalisierung kämpfenden ehemaligen Weltreiches.

Michael Baumann, geb. 07.09.83. M.A Romanistik 2007 an der LMU. 2012-2014 Wissenschaftliche Hilfskraft Germanistik an der LMU, derzeit promovierend in NDJ an der LMU.

baumann.83@gmx.de

Arne Sönnichsen, B.A. (Bochum)

Interstellar Relations? Star Trek als Spiegel US-amerikanischer Politik

In ihrem Artikel hat Jutta Weldes am Beispiel von Star Trek die Bedeutung von Populärkultur als Diskursort für die politische Kultur und insbesondere die US-Außenpolitik herausgearbeitet. Demnach verbindet die Popkultur Eliten und Bürger und hilft auf diese Weise, einen Konsens für politische Positionen herbeizuführen.⁸ In der Populärkultur findet sich Weldes zufolge ein diskursives, dem Zeitgeist entsprechendes Wissen einer Gesellschaft – Foucault würde vom ‚Archiv‘ sprechen. Auf Basis dessen, den sagbaren und unsagbaren Dingen, werden die Reaktionen der Gesellschaft auf die an sie herangetragenen Herausforderungen von der Populärkultur entweder unkritisch übernommen oder aber kritisch hinterfragt bzw. wie in Star Trek in utopisch-idealisierte Weise kontrastiert.

Tatsächlich lässt sich feststellen, dass jede Star Trek Generation den jeweiligen Zeitgeist der US-Gesellschaft aufgenommen hat. Die jeweiligen Crews, als Mikrokosmos der Föderation, reagieren auf die an sie herangetragenen gesellschaftlichen, philosophischen und interstellar-politischen Herausforderungen in einer ihrem Zeitgeist entsprechenden Manier. So überrascht nicht, dass

⁸ Weldes, Jutta (1999): Going Cultural: Star Trek, State Action, and Popular Culture. In: *Millenium* (28), S. 117–134.

Freitag, 25. September | 16.30 – 18.00 Uhr | HS 4 | Petra Schrackmann

Kirk als kalter Krieger, Picard als Diplomat, Sisko als Vermittler, Janeway als resolute Forscherin und Archer als Rebell gegen die vulkanische Bevormundung auftreten. Doch die traumatischen Terrorangriffe von 9/11 und ihre fiktionale Deutung in *Star Trek: Enterprise* bedeuten eine Zäsur der utopischen Erzählung von Star Trek. Für J.J. Abrams' Serienreboot von 2009 ergibt sich damit die Frage, welcher Zeitgeist mit welchen innen- sowie außenpolitischen Herausforderungen und Diskursen an den jungen Kirk als Identifikationsfigur für das Publikum herangetragen werden und wie provokant Star Trek mit seinem Publikum umgeht.

Meine These: *Star Trek XI* und *Into Darkness* rezipieren die Ereignisse und das resultierende Trauma von 9/11 sowie des Krieges gegen den Terror. Die Katharsis des jungen Kirk wird zur Allegorie der US-amerikanischen Katharsis. Erst durch diese Reinigung wird es wieder möglich „mutig dorthin zu gehen, wo nie ein Mensch zuvor gewesen ist“.

Arne Sönnichsen - 2009-2012 Studium der Sozialwissenschaft an der Universität Siegen (B.A.), seit 2012 Student der Sozialwissenschaft, Schwerpunkt Internationale Politik und Politische Theorie an der Ruhr-Universität Bochum (M.A.) sowie WHF an der FernUniversität Hagen, Lehrgebiet Internationale Politik. Forschungsinteresse: Politische und Soziale Theorie, Popkultur und Gesellschaft, Popkultur und Weltpolitik, Utopien, Science Fiction.

arne.soennichsen@rub.de

Jacek Rzeszutnik, Prof. Dr. (Wrocław)

Wissenstransfer als Moralfrage Zu einem ethischen Dilemma in Sebastian Uznańskis Alternativweltenroman *Herrenvolk*

Das Thema der sechsten Jahrestagung der Gesellschaft für Fantastikforschung 2015 lautet *Vom Suchen, Verstehen und Teilen...*, und gerade die letztgenannte Komponente steht im Zentrum des Vortrags, der über das ethische Problem und die moralischen Kosten des Wissenstransfers im alternativgeschichtlichen Roman des polnischen SF-Autors Sebastian Uznański *Herrenvolk* reflektiert. Der partizipatorische Aspekt ist hierbei intradiegetisch zu verstehen: Ein misslungenes

Experiment reißt den Protagonisten, einen jungen Polen, aus „unserer Gegenwart“ und expeditiert ihn in eine alternative Zeitlinie der Vergangenheit kurz vor Ausbruch des Zweiten Weltkriegs. Die Nazis erkennen schnell seinen Wert als potenziellen „Informationslieferanten“, wobei sie erstaunlicherweise Interesse nicht so sehr am technischen Know-how aus der Zukunft, als vielmehr an seiner Kenntnis „zukunftshistorischer Fakten“ (also ihnen noch unbekannter Situationsentwicklungen und Handlungskonsequenzen) signalisieren (diese spezifische „Interessenselektivität“ ist aber durchaus sinnvoll begründet). Ihre Erwartungen stürzen den Polen in ein moralisches Dilemma: Weigert er sich „Zukunftsinfos“ preiszugeben oder beliefert er seine „NS-Betreuer“ als polnischer Patriot ausschließlich mit falschen Angaben, droht sich das blutige Szenario aus seiner Zeitlinie zu wiederholen, in dem Polen zunächst das Opfer eines nazideutschen Überfalls und dann das Opfer der bolschewistischen „Befreiung“ wird, und er selbst bringt sich dabei auch noch in Todesgefahr; kooperiert er hingegen mit den Nazis uneingeschränkt, so degradiert er sich in seinen eigenen Augen zu einem verachtungswürdigen Kollaborateur, dessen besondere Schuldschwere aus seiner „sicheren Zukunftsperspektive“ erwächst. So verdeutlicht der Roman die innere moralische Zerrissenheit eines „Wissensträgers“ in einer Zwangslage, in der er zwischen Szylla des Sicherheitswunsches (Unterstützung des totalitären NS-Repressionssystems durch die Preisgabe wichtiger Informationen) und Charybdis des um Schadensbegrenzung bemühten Reststands (Wertherabsetzung preisgegebener Informationen bzw. zeitweises Notlügen) zu lavieren versucht. Die Ambiguität der preisgegebenen Informationen verdrängt nämlich das Gefühl der ethischen Ambivalenz einer solchen Vorgehensweise keineswegs und ebnet somit den Boden für eine moralische Krise. Die umso schärfer ausfällt, als er schließlich herausfindet, welchen immensen Einfluss seine wohl dosierten „Informationshäppchen“ auf die Geschichte der Alternativwelt in Wirklichkeit ausgeübt und in welchen unerwarteten Bahnen sie die Entwicklung des Großdeutschen Reiches gelenkt haben.

Sebastian Uznańskis Roman *Herrenvolk* stellt sich insgesamt in die Reihe fantastischer Werke, die die seit einigen Jahren in Polen mit hoher Intensität geführte Diskussion über verschiedene (darunter politische, ökonomische, militärische, moralische)

Panel IX: WISSEN IST MACHT

Freitag, 25. September | 16.30 – 18.00 Uhr | HS 4 | Petra Schrackmann

Aspekte von Wert oder Unwert einer nazideutsch-polnischen Allianz literarisieren.

Jacek Rzeszotnik (*1967), Prof. Dr., Germanist, Leiter der Forschungsstelle für Literatur und Medien am Germanistischen Institut der Universität Wrocław/Breslau (Polen). Hauptforschungsgebiete: Literaturwissenschaft (deutsch-, englisch- und polnischsprachige Unterhaltungsliteratur im 19. und 20./21. Jh.; literarische Kommunikations-strategien; Rezeption spekulativer Literatur in Polen und im deutschen Sprachraum; Rezeption von Stanislaw Lem im deutschen Sprachraum; Komparatistik: Imagologie/interkulturelle Hermeneutik) und Medienwissenschaft (intermediale ästhetische Transformations-prozesse; Neue Medien; Internetliteratur). Ca. 200 wissenschaftliche Publikationen. Neueste Buchveröffentlichung: „Die Persistenz des Stereotypen. Zum Deutschenbild in der polnischen nichtrealistischen Kurzprosa der Nachwendezeit (1990-2010). Eine imagologische semi-anthologische Studie“ (Dresden-Wrocław/Breslau 2013).

jacekrz@ifg.uni.wroc.pl

Panel X: „THE KIDS ARE ALRIGHT“

Freitag, 25. September | 16.30 – 18.00 Uhr | HS 5 | Aleta-Amirée von Holzen

Manuela Kalbermatten, lic. phil. (Zürich)

„Was hat die Freiheit uns gebracht?“: Imaginationen weiblicher Zukunft in Future Fiction für Jugendliche

(Post)apokalyptische bzw. dystopische Future Fiction für Jugendliche lebt nicht allein von der Ästhetik der Schreckensvisionen, die sie heraufbeschwört, oder den utopischen Gegenentwürfen, die sie diesen Visionen in der Gestalt jugendlicher ProtagonistInnen gegenüber stellt. Zahlreiche Texte der auf dem jugendliterarischen Markt nach wie vor erfolgreichen Gattung weisen darüber hinaus einen kultur- bzw. machtkritischen Impetus auf, der eng mit aktuellen Geschlechterdiskursen verknüpft ist. Insbesondere die Zukunft des Geschlechterverhältnisses und des weiblichen Handlungs- und Identitätsspielraums werden stets als prekär inszeniert; Frauenrechte erweisen sich angesichts der Katastrophe als besonders fragil, und nicht selten wird der weibliche Körper zum eigentlichen Kampfschauplatz.

So unterschiedliche Texte wie Veronica Roths *Divergent*- und Suzanne Collins' *Hunger Games*-Trilogie, Scott Westerfelds *Uglies*-Serie, Jennifer Benkaus *Dark Canopy/Destiny*-Romane und John M. Cusicks *Girl Parts* imaginieren junge Frauen als die am stärksten gefährdeten Subjekte dystopischer Szenarien. Der Beitrag will zeigen, wie diese Imaginationen desaströser weiblicher Zukunft

- 1) mit einer narrativen Restauration traditioneller Geschlechterverhältnisse und -rollen einhergehen kann, wobei die Katastrophe eine Re-Essentialisierung von Geschlecht legitimiert und die Protagonistin als kulturkritische Projektion fungiert;
- 2) in postfeministisch-neoliberale Diskurse einstimmen kann, in denen die (gefährdete) junge Frau jenseits sozialkritischer Analysen als Leistungssubjekt angerufen wird und sich ihre Teilhabe innerhalb des neuen Geschlechterregimes mittels spezifischer Technologien des Wissenserwerbs und der Individualisierung aktiv zu sichern hat;
- 3) aber auch Räume für eine Reflexion und Dekonstruktion traditioneller wie gegenwärtiger und zukünftiger Geschlechter-

regimes öffnen und der Idee einer grenzüberschreitenden Bündnispolitik verpflichtet bleiben kann.

Aufbauend auf meinen bisherigen Überlegungen zu Identität, Geschlecht und Gesellschaft in Future Fiction für Jugendliche sowie speziell auf Angela McRobbies Studien zu post-feministischen Geschlechterregimes (v.a. *Top Girls*, 2010), soll hier explizit auf jugendliterarische Verhandlungen von Weiblichkeit, Geschlechterverhältnis und Geschlechterwissen fokussiert werden.

Manuela Kalbermatten, lic. phil., studierte Germanistik, Europäische Volksliteratur und Publizistikwissenschaft. Sie arbeitet als wissenschaftliche Assistentin und Lehrbeauftragte am ISEK - Populäre Kulturen der Universität Zürich am Schwerpunkt Kinder- und Jugendmedien.

manuela.kalbermatten@uzh.ch

Ingold Zeisberger, Dr. (Dortmund)

Sind phantastische Kreaturen die besseren Menschen? Zweifel am Humanismus Anfang des neuen Jahrtausends in der Kinder- und Jugendliteratur

In den ersten Jahren des neuen Jahrtausends erscheinen (auch) in Europa im Zuge einer neuen Phantastik-Welle zahlreiche Veröffentlichungen dieses Genres im Bereich der Kinder- und Jugendliteratur. So vielfältig diese sind, gibt es dennoch gewisse Tendenzen, die unabhängig von der Textform immer wieder auftreten. Diese möchte ich am Beispiel von drei Texten vorstellen: *Artemis Fowl* (Eoin Colfer 2001/Phantastik), *Die Fließende Königin* (Kai Meyer 2001/Fantasy) und *Die wilden Hunde von Pompeii* (Helmut Krausser 2004/Animal Fantasy). Obgleich diese Texte in Inhalt, Ideologie und Erzählform stark voneinander differieren, lassen sich wiederkehrende Elemente in ihnen ausmachen.

Gemeinsam ist ihnen die grundsätzlich negative Inszenierung der menschlichen Spezies. Sie erscheint als Ansammlung rücksichtsloser und ignoranter Lebewesen, die mit ihrem Verhalten die Lebenswelt der phantastischen Sphäre bedrohen. Nur die Außenseiter und Abweichenden sind

Panel X: „THE KIDS ARE ALRIGHT“

Freitag, 25. September | 16.30 – 18.00 Uhr | HS 5 | Aleta-Amirée von Holzen

positiv gezeichnet und in der Lage den Wert der tendenziell moralisch überlegenen phantastischen Welt zu erkennen. Diese dient gleichzeitig als eine Spiegelung der textexternen Wirklichkeit.

Zudem führen die Bücher Wissens- und Erkenntnisprozesse der Protagonisten und damit implizit ihrer Leser vor. Diese Phänomene korrespondieren mit den Annahmen von Abraham und Kaulen, dass Entwicklungsaufgaben in der modernen Kinder- und Jugendliteratur zunehmend in phantastische Settings übertragen werden.

Gleichzeitig greifen die Texte in hohem Maß auf ein (mediales und literarisches) Wissensreservoir ihrer Leser zurück, das sich vom modernen Actionfilm bis hin zu den Sagen der klassischen Antike erstreckt und von den Rezipienten decodiert werden muss.

Durch diese Elemente wird ein intellektueller und emotionaler Pakt mit dem Leser geschlossen. Die Bücher bieten sowohl postmoderne Unterhaltung als auch Werteerziehung ex negativo. Besonders die deutschsprachigen Texte vertreten dabei, zumindest unterschwellig, die These, dass die Menschheit eher eine bedrohliche Gattung sei. Stattdessen wird die phantastische Welt, als Identifikationsfolie für die jugendlichen Leser, zum Vorbild stilisiert, auch wenn diese nicht frei von „menschlichen“ Unarten ist.

Dr. Ingold Zeisberger, Magisterstudium (Germanistik, Didaktik, Geschichte) an der Uni Passau, dort auch Promotion, seit 2008 Lehrbeauftragte an der Uni Passau, seit 2009 FSK Prüferin, 2012 wissenschaftliche Mitarbeiterin für NDL in Passau, 2013 wissenschaftliche Mitarbeiterin für NDL und Didaktik an der TU Dortmund, derzeit Lehrkraft für besondere Aufgaben mit Schwerpunkt Kinder- und Jugendliteratur/-medien und deren Didaktik sowie NDL an der TU Dortmund.

ingold.zeisberger@tu-dortmund.de

Maxi Steinbrück (Paderborn)

„Abenteuer des Wissens‘: Zur Relevanz des Wissenserwerbs und der Wissensvermittlung im phantastischen Schulroman

NON VITAE (scholae?), SED SCHOLAE (vitae?) DISCIMUS?! Was ist das (für ein) ‚Leben‘, auf das die ‚phantastische Schule‘ vorbereitet: Ist es der Showdown im Kampf gegen das omnipräsente Böse? Oder lässt sich die Wissensaneignung, das (Sich-)Bilden und das schulische Lernen als Kampf des (kindlichen) Individuums mit sich selbst, seiner Umwelt und den Lerninhalten verstehen, sodass der Erkenntnisprozess seinerseits das ‚wahre Abenteuer‘ darstellt? Wie vollziehen sich die hierfür erforderlichen Wissenserwerbs- und Wissensvermittlungsprozesse im phantastischen Schulroman und welche Relevanz hat dabei das sich angeeignete Wissen für ‚das Leben‘, also insbesondere für die Abenteuer und Herausforderungen, vor die die Protagonisten regelmäßig gestellt werden?

Oder provokanter gefragt: Lehrt uns Harry Potter die Sinnlosigkeit der formalen Leistungs- und Wissensüberprüfung am Schuljahresende, weil ein Überleben in der magischen Welt ohne die Beherrschung des schulisch vermittelten Fakten-, Struktur- und Handlungswissens ohnehin nahezu unmöglich zu sein scheint? Nach dem Motto: Wer nicht tot ist, wird auch versetzt? Welches Gegenmodell schulischen Lernens entwirft dagegen Boris Pfeiffer in seiner bislang vierteiligen Romanreihe Die Akademie der Abenteuer, wenn er – im Gegensatz zu den an die britische Internats-tradition angelehnten, konservativen Schulstrukturen und Vermittlungsformen in Hogwarts – das forschende Lernen im Sinne einer eigenständigen, aber begleiteten Wissensaneignung und der Befähigung zur selbstständigen Problemlösung in den Mittelpunkt des Schulunterrichts rückt? Lassen sich hieraus auch Aussagen über zugrundeliegende Bildungsideale ableiten, die als Grundlage und Anregung für aktuelle schul- und bildungspolitische Debatten (z. B. „Was soll/muss Schule leisten – und was nicht?“) in der ‚realen‘ Welt dienen können?

Diese Fragen sollen anhand eines exemplarischen Vergleiches der Schul-konstruktionen in den

Panel X: „THE KIDS ARE ALRIGHT“

Freitag, 25. September | 16.30 – 18.00 Uhr | HS 5 | Aleta-Amirée von Holzen

phantastischen Schulromanreihen J. K. Rowlings (Harry Potter, 1997-2007) und Boris Pfeiffers (Die Akademie der Abenteuer, 2010-2014) vor dem Hintergrund einer erziehungswissenschaftlichen Perspektive auf Wissensvermittlung und Wissenserwerb, Bildung und Selbstbildung sowie grundlegende Funktionen und Aufgaben der Institution Schule im Vortrag diskutiert werden.

Maxi Steinbrück, Universität Paderborn Promotionsstipendiatin der Studienstiftung des deutschen Volkes; seit 2013 Promotionsstudium im Fach Erziehungswissenschaft zum Thema „Schule in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur aus schul- und bildungstheoretischer Perspektive“ (Arbeitstitel) sowie Projektmitarbeiterin am Institut für Erziehungswissenschaft an der Universität Paderborn; 2008-2013 Studium der Fächer Deutsch und Pädagogik für das Lehramt an Gymnasien und Gesamtschulen an der Universität Paderborn; 2010-2012 Studentische Mitarbeiterin im Fachbereich Neuere deutsche Literaturwissenschaft und Literaturdidaktik an der Universität Paderborn.

maxis@mail.upb.de

Samstag, 26. September | 9.30 – 11.00 Uhr | HS 4 | Steffen Hantke

Michael Brodski, M.A. (Mainz)

Uncanny children: Die Bedeutung von Kindern als soziokulturelle Wissensvermittler im Horror- und Sci-Fi-Film

Hinsichtlich einer Einstellung aus Stanley Kubricks *THE SHINING* (USA 1980), in der die beiden ermordeten, als bewegungslos erstarrt inszenierten kindlichen Zwillinge gezeigt werden, spricht die Filmwissenschaftlerin Vicky Lebeau von einem durch diese evozierten Schockeffekt als „uncanny domain of the photograph that threatens to bring the illusion of the moving image to a halt“. Auf Lebeaus Feststellung aufbauend, soll dieser Vortrag veranschaulichen, inwieweit die Ursachen für das durch die ontologische Beschaffenheit der Fotografie nachahmende Inszenierung eines solchen Stillstands von filmischen Kinderfiguren entstehende Unbehagen und der damit korrespondierende Bruch mit dem Kino als Apparatus-Illusionsmaschinerie, in einem breiteren soziokulturellen Kontext verortet werden könnten. Anhand von ausgewählten Horror- und Sci-Fi-Filmen sowie Serienepisoden, in welchen Kinder wie in *THE SHINING* als Geister und insbesondere in *THE VILLAGE OF THE DAMNED* (DAS DORF DER VERDAMMTEN (R: Wolf Rilla, USA 1960), *THE CHILDREN* (R: Tom Shankland, GB 2008), *TORCHWOOD: CHILDREN OF EARTH* (*TORCHWOOD: KINDER DER ERDE*, R: Euros Lyn, GB 2009) und *DOCOTOR WHO: THE EMPTY CHILD* (R: James Hawes, GB 2005) als von einer unbekannt unheimlichen Macht kontrollierte Figuren erscheinen, soll konstatiert werden, inwieweit die darin gezeigte, durch solche fantastische Begebenheiten herbeigeführte Bewegungslosigkeit des Kindes als wissensvermittelnder Indikator für die soziokulturell konstruierte und somit rein artifizielle Beschaffenheit von Kindheit selbst fungiert. Auf kulturwissenschaftliche Untersuchungen wie James Kincaids Analyse viktorianischer Kinderfotografien sowie Patricia Hollands ähnlicher Auseinandersetzung mit gegenwärtigen Äquivalenten zurückgreifend, soll zunächst ein Definitionsansatz des Kindes als ideeller Projektionsfläche für die Vorstellungen des Erwachsenen, wie ein Kind zu sein habe, konstituiert werden, welcher wiederum durch

besagte fotografische Bewegungslosigkeit ermöglicht würde.

In der anschließend vorgestellten Kernthese des Vortrags soll wiederum argumentiert werden, dass das durch die in den genannten Filmen häufig als bewegungslos dargestellten Kinder evozierte Unbehagen darauf beruhen würde, weil durch die „phantastische“ Kontrolle der Kinder durch außenstehende Kräfte deren soziokulturelle Beschaffenheit als Projektionsfläche *ex negativo* zum Vorschein treten und dem Zuschauer dadurch auch auf der Metaebene situiertes Wissen um die Problematik der kulturell dominanten Rezeption von Kindern und Kindheit im Allgemeinen vermitteln würde.

Michael Brodski, geb. am 22.10. 1986, Bachelorstudium Kultur-Theater-Film mit Schwerpunkt Filmwissenschaft sowie Philosophie an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (2009-2013). Masterstudium Filmwissenschaft/Mediendramaturgie mit Schwerpunkt Filmwissenschaft an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (2013 – April 2015). Lebt in Mainz.

michael_br@gmx.net

Keyvan Sarkhosh, Dr. (Frankfurt a.M.)

Wenn die Erkenntnis (zu) spät kommt: Wissen und supranaturalistische Fantastik in den Filmen *The Legend of Hell House*, *Don't Look Now* und *The Wicker Man*

Das Jahr 1973 stellt gewissermaßen einen Kristallisationspunkt der Fantastik im britischen Kino dar. Gleich drei Filme kamen in diesem Jahr in die Kinos, die als Klassiker des fantastischen Horrorfilms gelten können: *The Legend of Hell House* (R: John Hough), *Don't Look Now* (R: Nicolas Roeg), *The Wicker Man* (R: Robin Hardy). Gemein ist allen Filmen, dass sie auf der Figuren- und Handlungsebene die Möglichkeiten und Grenzen rationalen Wissens verhandeln. Zugleich aber unterscheiden sie sich deutlich darin, wie dieses als Instrument bei der Klärung vermeintlich übernatürlicher Geschehnissen erfolgreich ist oder versagt.

Panel XI: DAS UNHEIMLICHE, SCHRECKHAFFE

Samstag, 26. September | 9.30 – 11.00 Uhr | HS 4 | Steffen Hantke

The Legend of Hell House ist erkennbar in der Tradition des ‚Gothic‘-Horrorfilms verortet und greift das populäre Sujet des Spiritismus und der Parapsychologie auf: ein Physiker und zwei Medien werden damit beauftragt, ein verfluchtes Haus endgültig von seinem Spuk zu befreien, der sich als das Nachwirken eines perversen Menschen über den Tod hinaus erweist, dessen Treiben erst in der Verbindung von Technik und Parawissenschaft ein Ende gesetzt werden kann. Auch Nicolas Roegs Klassiker *Don't Look Now* behandelt die Themen Spiritismus und Prä-kognition: John und Laura Baxter versuchen in Venedig über den Unfalltod ihrer Tochter hinwegzukommen, als Laura Bekanntschaft mit zwei älteren Damen macht, von denen eine angeblich Kontakt mit den Toten aufnehmen kann. Anders als seine Frau steht John dem Glauben an das Übernatürliche ablehnend gegenüber. Doch im Moment seines Todes muss er feststellen, dass er selbst über die Fähigkeiten des In-die-Zukunft-schauens verfügt. Auch in *The Wicker Man* kommt die richtige Erkenntnis des Protagonisten zu spät: der strenggläubige Polizeibeamte Neil Howie begibt sich auf die (fiktionale) abgelegene schottische Insel Summerisle, um das Verschwinden eines jungen Mädchens zu untersuchen. Am Ende muss der Polizist erkennen, dass alle Ereignisse nur von den Inselbewohnern, die sich einem heidnischen Fruchtbarkeitskult angeschlossen haben, inszeniert wurden, um ihn als Menschenopfer auf die Insel zu locken.

Anknüpfend an den Thema der Tagung sollen die drei Filme als Fallbeispiele für das Verhältnis von rationalem Wissenszugang und Fantastik im britischen Kino zu Beginn der 1970er Jahre behandelt und dabei der Frage nach der reziproken Destabilisierung von supranaturalistischem ‚Glauben‘ und realistischer Erzählwelt angesichts (zu) später Erkenntnis nachgegangen werden.

Keyvan Sarkhosh, *Studium der Komparatistik, Deutschen Philologie, Philosophie und Ethnologie. M.A. 2006 (Uni Münster), Dr. phil. 2013 (Uni Wien). 2006-2009 Wiss. Mitarbeiter am Germanistischen Institut der WWU Münster, 2009-2013 Universitätsassistent an der Abt. f. Vergleichende Literaturwissenschaft der Uni Wien. Seit 2013 Postdoc-Fellow am MPI für empirische Ästhetik. Veröffentlichungen u.a.: Kino der Unordnung. Filmische Narration und Weltkonstitution bei Nicolas Roeg (Bielefeld, 2014; Diss.); Hg.: Quote, Double Quote.*

Aesthetics between High and Popular Culture (Amsterdam/New York, 2014).

keyvan.sarkhosh@aesthetics.mpg.de

Lars Schmeink, Dr. (Hamburg)

Unheimliche Vergangenheit und subtiler Horror in Tim Fehlbaums *Hell*

Horror beschäftigt sich immer mit dem, was in einer Gesellschaft unterdrückt wird, so die These des US-Filmkritikers Robin Wood. Betrachtet man den derzeitigen Boom deutscher Horrorfilme scheint es also, dass es in Deutschland eine ganze Menge Dinge zu unterdrücken gilt. Bereits für die Zeit der Wende attestierte Randall Halle dem deutschen Kino eine Sublimation der chaotischen Neuordnung durch die Einheit in Form des "Wiedervereinigungshorror" (Halle) à la Christof Schlingensief. Die gestiegene Anzahl deutscher Horrorfilme kann also als ein Indiz gelesen werden, dass sich Chaos, Unsicherheit und gesellschaftliche Anspannung kaum gelegt haben, vielmehr scheint das 21. Jahrhundert diese sozialen Phänomene nur noch mehr zu befördern.

Dabei gibt es neben gegenwärtigen und zukünftigen Problemen in Deutschland traditionell eine starke Auseinandersetzung mit der Vergangenheit. Die geradezu gebetsmühlenartige Bewältigungsstrategie des Mainstreamkinos, so Steffen Hantke, führt aber zu einer Gewöhnung an diese Vergangenheit und zu einem Abstumpfen gegenüber der historisch verpackten Botschaft – ein "Kino des Konsens" (Rentschler) ist die Folge, dessen Zielsetzung eine "Normalisierung" (Cooke) der gesellschaftlichen Situation ist. Der deutsche Horrorfilm bietet einen Ausweg, in dem das Vertraute mittels des "historisch Unheimlichen" (Hantke) wieder fremd gemacht werden kann.

Der Vortrag möchte Tim Fehlbaums Regiedebüt *Hell* (2011) als ein Beispiel des aktuellen deutschen Genrekinos lesen, der einer solchen gesellschaftlichen Verdrängung mit Hilfe des "historisch Unheimlichen" entgegenzuwirken versucht. Mit Hilfe besonders prägnanter Motive und Settings schafft es Fehlbaum, die nationale Identität zu dekonstruieren und auf die unter der Oberfläche von Idealisierung und Idyll liegende erschreckende Realität zu verweisen. Eine

Panel XI: DAS UNHEIMLICHE, SCHRECKHAFT

Samstag, 26. September | 9.30 – 11.00 Uhr | HS 4 | Steffen Hantke

historische Herleitung der Bedeutung erfolgt im Film aber nicht durch plumpe Bildsprache oder direkte Zitierung sondern durch die dezente und nuancierte Einspeisung deutscher Traditionen und Konnotationen in das internationale Konventionsgerüst bestehender Genre-Vorbilder. Deutsche Geschichte wird hier zum Ursprung des filmischen Horrors, ohne dabei zur klischeehaften Folie zu verkommen.

Literatur:

- Cooke, Paul. "Abnormal Consensus? The New Internationalism of German Cinema." *German Culture, Politics and Literature into the Twenty-First Century: Beyond Normalization*. Ed. Stuart Taberner and Paul Cooke. New York: Camden, 2006. 223-236.
- Halle, Randall. "Unification Horror: Queer Desire and Uncanny Visions." *Light Motives: German Popular Film in Perspective*. Ed. Randall Halle und Margaret McCarthy. Detroit: Wayne State UP, 2003. 281-303.
- . *German Film After Germany: Towards a Transnational Aesthetic*. Urbana: U of Illinois P, 2008.
- Hantke, Steffen. "Horror Film and the Historical Uncanny: The New Germany in Stefan Ruzowitzky's *Anatomie*." *College Literature* 31.2 (2004): 117-42.
- . "Postwar German Cinema and the Horror Film: Thoughts on Historical Continuity and Genre Consolidation." *Caligari's Heirs: The German Cinema of Fear After 1945*. Ed. Steffen Hantke. Lanham: Scarecrow, 2006. vii-xxiii.
- Rentschler, Eric. "From New German Cinema to the Post-Wall Cinema of Consensus." *Cinema and Nation*. Ed. Mette Hjort and Scott Mackenzie. London: Routledge, 2000. 260-77.
- Wood, Robin. "Der amerikanische Albtraum: Horror in den 1970er Jahren." *Zeitschrift für Fantastikforschung* 1.1 (2011): 91-123.

Lars Schmeink, Dr. phil., Amerikanist; Postdoc am Hans-Bredow-Institut für Medienforschung am World Hobbit Project; Dozent an der Universität Hamburg und der HafenCity Universität; Dissertation an der Humboldt Universität zu Berlin (2014): „Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society and Science Fiction“ – erscheint 2016 bei Liverpool UP; Vorsitzender der Gesellschaft für Fantastikforschung; Mitherausgeber der Zeitschrift für Fantastikforschung.

Forschungsschwerpunkte: Science Fiction, Film Studies, Game Studies.

Aktuelle Publikationen: „Frankenstein's Offspring: Practicing Science and Parenthood in Natali's Splice“. *Science Fiction Film and Television* 8.3 (2015); „Cyberpunk ans Dystopia: Willam Gibson's Neuromancer“. *Dystopia, Science Fiction, Post-Apocalypse: Classics – New Tendencies – Model Interpretations*. Hg. Eckart Voigts und Alessandra Boller. Trier: WVT, 2015.

lars@wortraub.com

Samstag, 26. September | 9.30 – 11.00 Uhr | HS 5 | Anya Heise-von der Lippe

Markus Oppolzer, Dr. (Salzburg)

**Gothic science: The failure of
education in Mary Shelley's
*Frankenstein***

Although some Gothic romances, such as Horace Walpole's *The Castle of Otranto* (1764) or Ann Radcliffe's novels, follow a simplistic narrative path according to which the young heroines and heroes have to unveil their family secrets first to claim their inheritance, quite a few novels of the early wave of Gothic fiction (1764-1820) treat education and knowledge in a more philosophical manner.

William Godwin's *Caleb Williams* (1794), for example, is a sophisticated meditation on the power of information and meticulously traces the origin and gradual development of a propaganda war between two individuals regarding the representations of their characters in public discourse. Mary Shelley's *Frankenstein* (1818) is equally concerned with the misappropriation of knowledge and power. In more precise terms, *Frankenstein* is an intriguing study of the failure of autodidacticism. All three narrators decontextualize and reappropriate knowledge for their own purposes which leads them further away from society instead of helping them towards reintegration. Education is supposed to be a collaborative and communicative process, intended to serve the greater good, but both Victor and the monster are left alone with a pile of books that encourage them in their excessive indulgence of powerful feelings and drives.

Instead of demonstrating how Victor Frankenstein can be read as the prototypical mad scientist, who resurfaces in late nineteenth century fiction (Dr. Jekyll, Dr. Moreau) and then – to the extent of a cliché – in films throughout the twentieth century, I would rather focus on the specific role that education, science and knowledge play in the novel and how *Frankenstein* comments on (late) Enlightenment discourses of rationality and objectivity, proving that Romanticism had an equal share in the book's overall design.

Markus Oppolzer holds a PhD from the University of Salzburg, where he is currently employed as a lecturer (PostDoc) at the Department of English and American Studies. In his PhD thesis he applied Victor Turner's theory of liminality to a study of early British Gothic

fiction. Since then, his research interests have shifted to the comparative study of narrative strategies in various media, focusing mainly on comics. His next book is concerned with autobiographical comics and their teaching potential for secondary schools.

markus.oppolzer@sbg.ac.at

Oliver Plaschka, Dr. (Heidelberg)

**I think, therefore I'm lost: Secret and
forbidden knowledge in early
supernatural fiction**

The search for secrets and "forgotten lore" (as Poe immortalized it in "The Raven") is a prominent theme in the Fantastic of the late 19th and early 20th century, a time when the excitement about the advances in science met a still widely held belief in spirits and superstition.

Especially the writings of H.P. Lovecraft are cluttered with references to "many a quaint and curious volume" like the infamous Necronomicon which drives everybody learning its terrible secrets insane. Likewise, Lovecraft's characters, despite their scientific mindset, are on a constant quest for the deadly truths that underlie the origins of their families or of all humankind.

In Robert W. Chambers' "The King in Yellow", the play of the same title brings madness and doom to its readers, whereas in encountering the ancient god Pan in the writings of Arthur Machen or James Branch Cabell, reality itself becomes a source of madness when perceived without the protection of one's illusions; the universe proves to be a book better unread.

The present paper will examine the fascination for dangerous truths in different texts and the way this fascination is reflected in the attempts of the reader to unravel a many-layered narrative and its basic assumptions about reality – a process which, following Todorov, ultimately defines if a given text qualifies as an example of the Fantastic.

Oliver Plaschka gained his doctorate at the University of Heidelberg in 2009. His fields of interest include the writings of early and middle 20th century fantasists like H.P. Lovecraft, James Branch Cabell or Mervyn Peake as well as science fiction and cyberpunk literature. His thesis dealt with pastoral motifs in all of these. He

Panel XII: SCIENCE, SECRETS, SANTA

Samstag, 26. September | 9.30 – 11.00 Uhr | HS 5 | Anya Heise-von der Lippe

works as a translator and has published several novels in the fantastic genres.

oliver.plaschka@gmail.com

Minwen Huang, M.A. (*Leipzig*)

The fantastic as belief and its happenings in Terry Pratchett's *Hogfather*

The fantastic often suffers from an existence crisis owing to its imaginary origin, and so does belief, defined by OED as “an acceptance that something exists or is true, especially one without proof,” particularly in the age when science and the material are valued much more highly than imagination and the spiritual. It is mainly through a process of bringing the absence into presence or that of turning the unreal into real that both the fantastic and belief are brought into solid existence and rendered visible and real, either in text worlds or in the reality. Being one of the most famous and bestselling British fantasy writers in the 90s, Terry Pratchett addresses a philosophical debate over the existence of the fantastic and that of belief at once, i.e. whether the Hogfather, a fantastic character in the Discworld representing a being akin to Father Christmas or Santa Claus in our world, is real or not, and explicates literally the fantastic happenings of beliefs in *Hogfather* (1996).

Fascinated and enlightened by the building up of the fantastic and that of the belief system in the text world of *Hogfather*, I would like to explore more deeply the intimate relation between the fantastic and belief via proposing the fantastic as belief and examining three types of happenings of the fantastic in *Hogfather*. They illustrate basically three processes of bringing the absence of beliefs into presence, i.e. via their poetical embodiments into and as fantastic characters and sub-worlds in and through the fantastic. It is with the aim to understand who we humans are that ties the fantastic with belief closely in this paper by the means of cognitive poetics, as the protagonist Death states in *Hogfather* two essentials of being human: “IT IS THE THINGS YOU BELIEVE WHICH MAKE YOU HUMAN” (409) and “HUMANS NEED FANTASY TO BE HUMAN” (422).

Minwen Huang is currently a Ph.D. graduate in the Department of English at the University of Leipzig in Germany. She studies the genre of Fantastic Literature, especially science fiction, with the help of literary imaginary theories and is investigating the writings on artificial man for her doctoral thesis. Her master's thesis, „The Matrix Trilogy as a Postmodern Myth“, was published in 2008.

scaredycat0319@gmail.com

Panel XIII: **BIG BRAINS, BIG EFFECTS**

Samstag, 26. September | 11.30 – 13.00 Uhr | HS 4 | Laura Zinn

Pascal Klenke (Gießen)

**Und sehe, daß wir nichts wissen
können!**

**Die filmische Darstellung erweiterter
Gehirnkapazität in der Tradition des
Faustischen Wissenshungers**

Genügte es bis zum Ende des 19. Jahrhunderts noch, an der Universität alle der vier Fakultäten Theologie, Rechtswissenschaft, Medizin und Philosophie zu studieren, um sich einer voll umfassenden universitären Bildung rühmen zu können, so ist dies heutzutage aufgrund der Vielzahl von Studiengängen schier unmöglich. Doch erkannte bereits Faust, welchen Goethe als Gelehrtenfigur des 16. Jahrhunderts angelegt hatte, dass er mit dem Studium der vier Fakultäten zwar klüger sei als all seine Kollegen, ihm dieses Wissen jedoch nicht die wahren Zusammenhänge der Welt offenbaren könne. So entschließt er sich, seinen Wissenshunger mit Hilfe von Magie, Geisterbeschwörung und schließlich dem Pakt mit Mephistopheles zu stillen zu versuchen. Sicherlich wäre er an dieser Stelle auch dazu bereit gewesen, die Leistungsfähigkeit seines Gehirns künstlich zu steigern, wenn ihm die Mittel hierfür zur Verfügung gestanden hätten. Wie solch eine erweiterte Gehirnkapazität aussehen könnte, thematisieren die TV-Serie „Fringe“ von 2008-2013 (hier insbesondere die fünfte und letzte Staffel) und Luc Bessons Film „Lucy“ von 2014. In „Fringe“ gelingt dies den Wissenschaftlern mithilfe biomechanischer Implantate, wohingegen in „Lucy“ eine synthetische Droge die schlagartigen Veränderungen ihres Gehirns hervor ruft. Beiden Darstellungen ist jedoch gemein, dass mit der Steigerung der kognitiven Fähigkeiten weitere Konsequenzen einher gehen, mit welchen sich die Figuren auseinandersetzen müssen.

Der Vortrag soll die dargestellten Möglichkeiten und Konsequenzen artifizierlicher Expansion der Leistungsfähigkeit des menschlichen Gehirns thematisieren und aufzeigen, wo diese den faustischen Wissensdrang befriedigen würden, oder in ihren Konsequenzen gar mephistophelische Züge aufweisen können. Es soll so der Frage nachgegangen werden, in wie weit alle diese Darstellungen zugleich Potential und Gefahren unbegrenzten Wissens thematisieren.

Pascal Klenke. *Justus-Liebig-Universität Gießen. Studium Lehramt Deutsch/Informatik. Seit 2009 Promotion zum Thema „Intertextualität in Christoph Marzis Romanen zu den Uralten Metropolen“. Sprecher der Sektion 10 - „Phantastische Welten“ des Gießener Graduiertenzentrum Kulturwissenschaften. Publikationen u.a. zu Welten- und Raummodellen, Darstellungen der griechischen Götterwelt im Kinofilm und Walter Moers Zamonien-Romanen.*

pascal.klenke@germanistik.uni-giessen.de

Michael Wedel, Prof. Dr. (Potsdam)

**Jenseits von Nosferatu:
Formen „stiller Fantastik“ bei F.W.
Murnau**

In der Geschichte des fantastischen Films ist der Name Friedrich Wilhelm Murnaus vor allem mit einem Titel verbunden: *Nosferatu* (1921/22) gilt als eines der prägenden Meisterwerke des Genres. Die Prominenz dieses Films hat jedoch einem grundsätzlichen Verständnis der Bedeutung und der verschiedenen Spielarten des Fantastischen bei Murnau bis heute eher im Wege gestanden. In meinem Vortrag soll daher einer anderen Spur des Fantastischen im Werk Murnaus nachgegangen werden: Der Fokus liegt auf Formen einer „stillen Fantastik“, die vielen seiner anderen Filme eigen sind und über motivische Referenzen und visuelle Topoi die Dimension eines fantastischen „Geheimwissens“ in Sujets einbringen, die von sich aus nicht unbedingt dem Umkreis der Fantastik zuzuzählen sind. Obwohl sich die Linie einer weniger über Stoffe und manifeste Inhalte, denn über die ästhetische Suggestion eines kulturellen Vorwissens vermittelte „stille Fantastik“ jenseits von *Nosferatu* und *Faust* (1926) bei Murnau bis hin zu seinem letzten Film *Tabu* (1931) ziehen ließe, soll das Frühwerk mit Beispielen wie *Der Gang in die Nacht* (1920), *Schloss Vogelöd* (1921) und *Der brennende Acker* (1923) im Mittelpunkt des Vortrags stehen.

Michael Wedel, Dr. phil., ist seit 2009 Professor für Mediengeschichte an der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF. 2011 bis 2014 Wissenschaftlicher Leiter des Filmmuseums Potsdam. Mitglied im Redaktionsbeirat der Zeitschrift für Fantastikforschung (ZFF) und der *New Review of Film and Television*

Panel XIII: **BIG BRAINS, BIG EFFECTS**

Samstag, 26. September | 11.30 – 13.00 Uhr | HS 4 | Laura Zinn

Studies. Veröffentlichungen u.a. Die „Herr der Ringe“-Trilogie. Attraktion und Faszination eines populärkulturellen Phänomens (Mitautor, 2007), Filmgeschichte als Krisengeschichte. Schnitte und Spuren durch den deutschen Film (2011), Kollision Im Kino. Mime Misu und der Untergang der „Titanic“ (2012). Zuletzt ist erschienen: „Magische Resonanzen. Harry Potter, der Fantasy-Blockbuster und die Ästhetik des Digital Surround Sound“ (in: Harry Potter intermedial, hrsg. v. T. Kurwinkel u.a., 2014).

m.wedel@filmuniversitaet.de

*AG Animation der Gesellschaft für Medienwissenschaft. 2010 wurde er für seine Dissertation *Metalepsis in Animation: Paradoxical Transgressions of Ontological Levels* mit dem Award of Excellence des Bundesministeriums für Wissenschaft und Forschung und dem Roland-Faelske-Preis der Universität Hamburg und der Roland Faelske-Stiftung ausgezeichnet.*

e.feyersinger@uibk.ac.at

Erwin Feyersinger, Dr. (Innsbruck)

Funktionen animierter Visualisierungen in Science-Fiction- Filmen

Dieser Beitrag beschäftigt sich mit animierten Visualisierungen in Science-Fiction-Filmen. Diese erzählen zunächst nicht nur einiges über die technischen Möglichkeiten und Visionen der jeweiligen Zeit und das futuristische Design der Filme, sondern sind besonders interessant, weil sie auf dreifache Weise kommunizieren. Erstens erwecken sie den Anschein, für die Figuren innerhalb der Diegese informativ zu sein – was bei genauerer Betrachtung meist eigentlich unwahrscheinlich ist. Zweitens dienen sie dazu, dem Publikum gewisse Informationen zu vermitteln, meist in Kombination mit verbalen Kommentaren. Drittens sind sie aber meistens gerade nicht informativ, sondern im Gegenteil reine visuelle Oberfläche. Animierte Visualisierungen in futuristischen Filmen können nämlich häufig als eine visuelle Entsprechung des sogenannten Technobabble verstanden werden, also unverständliches Gerede oder Grafiken, die vorgeben, etwas zu erklären, was schlicht nicht (logisch) erklärbar ist. Anhand von Beispielen aus unterschiedlichen Epochen des Science-Fiction-Films untersucht der Beitrag das Verhältnis dieser drei Kommunikationsfunktionen.

*Dr. Erwin Feyersinger arbeitet als promovierter Universitätsassistent am Institut für Amerikastudien der Universität Innsbruck. Seine Forschung konzentriert sich auf die Filmwissenschaft, Medientheorie und Erzählforschung. Er ist Mitglied des Editorial Boards von *Animation: An Interdisciplinary Journal* und Sprecher der*

Panel XIV: PHILOSOPHY, TOPOGRAPHY, HISTORY

Samstag, 26. September | 11.30 – 13.00 Uhr | HS 5 | Christian Knöppler

Peter Seyferth, Dr. (München)

Utopian perspectives: What philosophical anthropology can tell us about self-reflexivity and authority

Is utopia perfect, rationalist, and rigid? Scholars of utopia have difficulties to agree on this question. The answer depends on the perspective on utopian literature. Generally, a rational logic can be subverted by self-reference (e.g. the liar's paradox); a social construct based on rational logic can be subverted by self-reflexivity. Thus utopia can avoid perfection and rigidity by either dropping its rational base or by incorporating self-reflexivity. But where can we locate this self-reflexivity? Scholars of More's *Utopia* place emphasis on the irony of this text (and its paratext). But other scholars—notably those that focus on modern science fiction—assess *Utopia* as quite rigid and dogmatic. On the one hand, this discrepancy results from the differing perspectives of the scholars. But on the other hand, it also results from the lack of or existence of certain perspectives in the utopian narrative. Who has a say in utopia? Who is allowed to tell the story? Who is able to reflect on the utopian society and its description? Philosophical anthropology suggests that humans have to be utopians and utopists at the same time. I suggest that this is true for fictional characters, too. So to avoid perfectionist rigidity, utopias have to allow their inhabitants to criticize their society, to be not only flat role-bearers but real (if fictional) humans. Utopians have to be authors of their utopia, too. Thus, utopists have to share authority (power and authorship) with both their creatures and their readers. I will show examples of how this might be done. My aim is to offer a tool for all utopian scholars to assess and compare the utopias they are interested in.

Peter Seyferth ist Politischer Philosoph und Lehrbeauftragter an der Hochschule für Politik München und an anderen Institutionen.

peter.seyferth@gimuenchen.de

Jessica Miller (Queensland)

The fantasy map outside and inside the text: Critical cartography in contemporary children's fantasy

The fantasy map is popularly considered a 'hallmark of the fantasy genre' (Ekman: 11), and associated particularly with the portal-quest fantasy, the fantastic mode most concerned with journeys between, and across, lands, realms, and worlds. The typical fantasy map can also be considered emblematic of problems critics have found in the structure and rhetoric of the portal-quest narrative: namely, that they present 'closed narratives' (Mendlesohn: 5), which enforce approved interpretations of a storyworld, its events, characters, and ideologies, and suppress divergent interpretations and perspectives. The typical fantasy map, which presents a static, authoritative, putatively objective, and cartographically deeply conventional rendering of the storyworld, certainly supports these criticisms. Critical cartography is a school of cartographic thought and practice which argues that mapmaking is a process driven by ideology and bias; that the use of maps is equally underpinned by ideology and bias; and that maps must therefore be read and understood as subjective rather than objective texts. Some contemporary children's fantasy texts have, in this same vein, presented the map, and the processes of making and reading maps, as deeply subjective and even unreliable. In doing so, they open up new and less rigid ways of reading their respective storyworlds. This paper's discussion of how contemporary children's portal-quest fantasy texts have incorporated the principles of critical cartography, in maps appearing both outside and inside the text, will focus on S.E.Grove's *The Glass Sentence* (2013). Through the lens of critical cartography, it will analyse the innovative and critically acute ways in which maps and mapmaking are presented in *The Glass Sentence*. It argues that this approach to the fantasy map, unlike the conventional approach, actively opens up a multiplicity of interpretations for the narrative's storyworld and counters some of the problems typical to portal-quest fantasy.

Panel XIV: PHILOSOPHY, TOPOGRAPHY, HISTORY

Samstag, 26. September | 11.30 – 13.00 Uhr | HS 5 | Christian Knöppler

Jessica Miller is a PhD student in creative writing at the University of Queensland. Both her creative and critical work explore the uses of the fantasy map in generating fantasy narratives.

jessicamiller92@gmail.com

René Reinhold Schalleger, Dr.

(Klagenfurt)

What pride had wrought: On the ethics of knowledge and belief in *Dragon Age*

The *Dragon Age* franchise is BioWare's fantasy counterpart to its forays into science fiction with *Mass Effect*, and – like its sister setting – it has been the focus of media attention and controversy over the years.

Dragon Age also thematises and critically discusses fundamental questions about the nature and ethics of knowledge and belief. Tempted by the banished Old Gods, the magisters of the Tevinter Imperium worshipped these entities and were given the secrets of magic in return. They would use them first to submit the known world to their will, and at the height of their power to walk the streets of the Golden City, the seat of The Maker at the heart of Creation, to claim godhood. Punished for their hubris and the abuse of their knowledge, they were cast down as the deformed Darkspawn that now haunt the world of Thedas in cyclical global conflicts called Blights. With its most recent instalment, *Dragon Age: Inquisition* (2014), the series puts the player into the shoes of an unwitting (and unwilling?) prophet pitted against one of these magisters returned to finally accomplish his ascent to godhood, or to break the world if he cannot. Knowledge and faith clash, as the desperate population of Thedas looks to the player to uncover lost knowledge, to reveal moments of truth behind false knowledge, and to shatter or at least transform the institutions wrought in reaction to the Tevinters' abuse of knowledge to strictly control mages and their powers.

In my paper, I will take a closer look at the implicit and explicit ethics of knowledge and belief that emerge from the games of the series, as well as how they are used in social and political processes. A special focus will be on *Dragon Age: Inquisition* and the institution that has given it its name: How

does *this* Inquisition relate to knowledge? And have BioWare re-written the unfortunate connotations of the historical Inquisition in regards to knowledge and its management?

René Reinhold Schalleger, Dr. Mag., geboren 1977, Studium in Anglistik/Amerikanistik und Französisch mit Schwerpunkt Literaturwissenschaft an der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt und der Anglia Ruskin University, Cambridge. Diplomarbeit im Fach Englische Literaturwissenschaft zum Thema Voices of Authority – A Postmodern Reading of BABYLON 5. Promotion zu Joyful Games of Meaning-Making: Role-playing Games and Postmodern Notions of Literature. Habilitationsprojekt im Bereich digitaler Ethik und Cyber-Citizenship. Assistant Professor für British und Canadian Studies mit Schwerpunkt Game Studies am Institut für Anglistik und Amerikanistik der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt.

rene.schalleger@aau.at

Sonntag, 27. September | 9.30 – 11.00 Uhr | HS 4 | Jan-Noel Thon

Robin Junicke, M.A. (Bochum)

Fakten und Systeme: Über das Wissen in spielerischen Formaten

Spiele sind mitnichten als Widerpart der Rationalität zu verstehen. Sie setzen Wissen auf verschiedenen Ebenen voraus und generieren stetig Neues. Dies kann aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden: zunächst setzen Spiele ein implizites oder explizites Wissen um die eigene Regelhaftigkeit voraus, damit sie funktionieren können. Viele Spiele – und um diese soll es hierbei primär gehen – verlangen zudem noch ein Wissen um die Spielwelt, um Hintergründe und Möglichkeiten. Wenn es um Spiele geht, die über längere Zeiträume innerhalb einer Spielgruppe durchgeführt werden, beispielsweise ein Rollenspiel, ist zudem ein Kenntnis um die bisher erspielten Inhalte und den Stand der Gruppendynamik, sowie der impliziten Einigung über Auslegung von Regeln und Hintergrundwissen nötig. Spezifisches Wissen einer Spielrunde um die eigene Geschichte grenzt die Gruppe als Gemeinschaft gegenüber der Außenwelt ab.

Spiele sind jedoch nicht losgelöst von ihrer Umgebung zu betrachten. Spielende, wie auch die im Spiel auftretenden Dynamiken, stehen in Wechselwirkung mit ihrer Umwelt. Dies gilt auch für die Nutzung und Entstehung von Wissen. Die bereits angedeutete Mischung aus dem spielimmanenten Wissen um System und Diegese sowie Kenntnissen der Spielgruppe muss in vielen Spielformen um Elemente ergänzt werden, die darüber hinaus zeigen. So vermögen Spiele auch Fakten und Strukturen oder ein Systemisches Denken zu vermitteln. In Spielen mit didaktischen Hintergrund wie etwa dem Planspiel ist dies evident; vergleichbare Strukturen lassen sich jedoch auch in Spielen ohne eine derart direkte Verbindung zur Alltagsrealität der Spielenden ausmachen.

Der Vortrag soll einen Überblick über eben jenes hoch komplexe Geflecht, insbesondere in performativ funktionierende Spielwelten, geben und Möglichkeiten und Grenzen der Herstellung und Vermittlung von Wissen in spielerischen Formaten herausarbeiten.

Robin Junicke studierte Theater- Musik- und Medienwissenschaften in Bochum und arbeitet zurzeit als Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Masterstudiengang Szenische Forschung am Institut für Theaterwissenschaft der Ruhr-Universität sowie als freischaffender Fotograf und Kameramann. Er promovierte in der Theaterwissenschaft zum Thema: „Aspekte von Performativität und Phantastik im Rollenspiel“ und ist in diversen praktischen und theoretischen Projekten im Feld von Theater und Spiel involviert.

robin.junicke@gmail.com

Robert Baumgartner, Mag.

(München)

Das Wissen des Lesers, das Wissen des Spielers: Von der (Un-)Möglichkeit der Phantastik im Computerspiel

Die Arbeiten der neueren Phantastikforschung in der Nachfolge Todorovs erlauben es, die Phantastik im engeren Sinn als ein Problem des Wissens oder Nichtwissens zu kontextualisieren. Sei es in der unter dem Begriff der *hésitation* beschriebenen Unschlüssigkeit der Figuren (Zgorzelski) oder eines impliziten Lesers (Todorov), oder der Kollision intradiegetischer Ereignisse mit Grundsätzen eines epochenspezifischen kulturellen Wissens (Wünsch), der Konflikt um den realitätssystemischen Status intradiegetischer Phänomene ist grundlegend epistemologisch geprägt. Für Literatur und Film existieren inzwischen produktive Ansätze, um Momente dieser strukturell angelegten und durch den Rezipienten realisierten Unsicherheit, kurz Momente des Phantastischen, zu lokalisieren und näher zu analysieren. Für das Computerspiel, welches inzwischen auch als latent narratives Medium anerkannt wird, fehlt jedoch bislang eine solche Aufarbeitung.

Die fehlende Auseinandersetzung mit im engen Sinn phantastischen Momenten des Mediums lässt sich keinesfalls durch ein Fehlen an möglichen Untersuchungsgegenständen erklären. Vielmehr konfrontiert das Computerspiel die Phantastikforschung mit medien-spezifischen Hindernissen, die in dieser Form kaum in Literatur und Film auftauchen: Als multimodales

Sonntag, 27. September | 9.30 – 11.00 Uhr | HS 4 | Jan-Noel Thon

Hybridmedium fordert es seinen Rezipienten dazu auf, eine doppelte Rolle zu übernehmen und formiert dabei zwei Arten des 'Wissens'. Spieler werden im Zuge der Medienpraxis nicht nur als Interpreten narrativer Angebote involviert, sondern auch als psychomotorisch eingebundene Handelnde, die die Regeln einer Simulation erforschen und erfolgreich anwenden. Die Koexistenz der beiden Ebenen führt so immer wieder zu Problemen bei der Suche nach phantastischen Momenten: Während die narrativen Aspekte des Computerspiels so immer wieder phantastische Konstellationen eröffnen, welche Rezipienten auf etablierte Weise über den ontologischen Status der intradiegetischen Ereignisse verunsichern können, werden diese Unsicherheiten durch simulative 'Tatsachen', wie die Auszeichnung von Figuren mit interaktionsrelevanten Informationen (wie Lebenspunkten, Verteidigungswerten oder Klassifizierungen wie 'Halluzination') meist schnell nivelliert. Das Wissen des Lesers, welches auch gerade durch seine Lückenhaftigkeit Wirkungen entfaltet, kollidiert an diesen Stellen mit dem Wissen des Spielers – einem überlebenswichtigen Wissen, das zum erfolgreichen Abschluss des Spiels benötigt wird.

Der vorgeschlagene Beitrag möchte dabei nicht nur die problematischen Aspekte dieser Konstellation herausarbeiten, sondern auch Beispiele für erfolgreiche Synergieerscheinungen beider Ebenen und Wissensordnungen zeigen – Fälle in denen die Phantastik des Computerspiels durch die unmittelbare interaktive Involvierung des Rezipienten noch stärkere affektive Wirkungen entfalten kann, als sie sonst in anderen Medien beobachtet werden können.

Robert Baumgartner erwarb seinen Magisterabschluss in *Neuerer deutsche Literatur und Amerikanischer Kulturgeschichte an der Ludwigs-Maximilians-Universität München*. Sein laufendes Dissertationsvorhaben beschäftigt sich mit der *Erforschung der räumlichen und mimetischen Vermittlungswerkzeuge des Computerspiels*. Daneben wirkt er auch als Autor und Redakteur beim akademischen Onlinemagazin *Paidia*. *Advanced Game Studies* (www.paidia.de). Neben Computerspielen und Raumforschung liegen seine Forschungsinteressen auch im Gebiet der phantastischen Literatur, der Fiktionstheorie und des Spätrealismus.

robert.baumgartner@campus.lmu.de

Rudolf Inderst, Dr. (München)

Press ‚X‘ for Science: Die Institution ‚Wissenschaft‘ im digitalen Spiel

*Können wir uns eine Wissenswelt vorstellen, in der alle Formen des Wissens in einem gewissen Sinne die gleiche Achtung zuteil wird, in der wir es jedoch nach wie vor mit dem prächtigen und sich ständig wandelnden Gewebe zu tun hätten, das durch das elitäre Wissen für uns geknüpft wird?*⁹

Digitale Spiele sind spezifische Interaktionsformen von komplexitätsreduzierten, Zeichensystemen, die Wirklichkeit re-präsentieren, ohne deren Sinngehalt eins zu eins übertragen zu müssen. Als Weltentwürfe oder Weltmodelle betrachtet bilden sie Wirklichkeit ab oder konstituieren diese sogar. Spiele transportieren und kommunizieren Bedeutung. Sie bieten dergestalt Projektionsflächen mittels derer Partizipanten an Kulturen sowie Subjekte in Epochen und Gesellschaften Ideologeme bestätigen und einüben, jedoch auch hinterfragen und verwerfen. Wissenschaft als wichtigster Produzent und Konstituent von Wissen präformiert gesellschaftliches und kulturelles Alltagswissen. Computer- und Videospiele tragen zum so genannten kulturellen Wissen über Wissenschaft und wissenschaftliche Praxis bei. Sie formen bestimmte Bilder aus, wiederholen, prägen und festigen sie. In digitalen Spielen herrscht das Primat der Naturwissenschaften (sciences): Geistes- und Sozialwissenschaften (humanizies) werden wahlweise ausgeblendet oder vernachlässigt. In diesem Kontext vernachlässigen digitale Spiele zudem oftmals die Trennschärfe zwischen den Begriffen „Wissenschaft“ und „Technologie“. Wissenschaft kann in digitalen Spielen in den folgenden vier Kontexten verortet werden: Wissenschaftsprofessionen (AUF WELCHE ART von Wissenschaftlern trifft man in digitalen Spielen), Wissenschaftstopographie (WO findet Wissenschaft in digitalen Spielen statt), Wissenschaftspraxis (WIE findet Wissenschaft in digitalen Spielen statt) und Wissenschaftskonsequenz (WELCHE FOLGEN hat Wissenschaft in digitalen Spielen). Der Vortrag dekliniert die

⁹ Andrew Abbott: *Wissen zwischen Elitismus und Demokratie*. S. 140-163. In: Michael Hagner (Hg.): *Wissenschaft und Demokratie*. Frankfurt, 2012. S. 140.

Panel XV: SPIELEND WISSEN

Sonntag, 27. September | 9.30 – 11.00 Uhr | HS 4 | Jan-Noel Thon

vorgestellten Kategorien anhand ausgewählter Spiele-Beispiele anschaulich.

***Rudolf Inderst** arbeitet als Social-Media-Manager in München und zweitpromoviert berufsbegleitend an der Universität Passau zur ‚Institution Wissenschaft in digitalen Spielen‘. Er studierte in München und Kopenhagen Politikwissenschaften, Neuere und Neuste Geschichte sowie Amerikanische Kulturgeschichte. Seine Artikel erscheinen regelmäßig in Publikums- und Fachmedien.*

rudolf.inderst@googlemail.com

Sonntag, 27. September | 9.30 – 11.00 Uhr | HS 5 | Peter Seyferth

Tamara Werner, M.A. (Zürich)

**„Freaky just got fabulous“:
(Intertextuelle) Wissensbestände in
*Monster High***

Monster High lautet der Name einer ganz besonderen High-School, denn hier schlagen sich nicht ‚normale‘ Jugendliche mit Problemen des Heranwachsens herum, sondern junge, monströse Gestalten. Diese sind allesamt Abkömmlinge berühmter Monster des Horror-Genres sowie fantastischer Figuren aus verschiedenen Mythologien bis hin zu Urban Legends. Vampire, Zombies, Werwölfe, Geister, Minotauren, Voodoo-Puppen und viele mehr drücken hier gemeinsam die Schulbank – geeint durch die herausfordernde Lebensphase der Adoleszenz. Monster verkörpern hier nicht das negativ konnotierte Fremde oder Andere. Im Gegenteil werten sie die Andersartigkeit positiv zur extravaganen Individualität um – wie die Protagonistinnen im Intro der Webisodes singen: «freaky just got fabulous». Diese Söhne und Töchter von Graf Dracula, Frankensteins Monster oder dem Bogeyman bilden ein buntes Potpourri an Figuren, die basierend auf ihrem heterogenen Äußeren für Diversität eintreten. Wissen spielt bei der Betrachtung der Franchise *Monster High* – die von Mattel 2010 auf den Markt gebracht wurde und ein breites Repertoire von Spielzeugen und verschiedenen Medienprodukten umfasst – in mehrfacher Hinsicht eine zentrale Rolle. Innerhalb von computeranimierten TV-Filmen und Zeichentrick-Webisodes lassen sich mehrere Ebenen der Thematisierung von Wissen erkennen: So verfügt jede Figur über spezifisches Wissen, das mit ihren besonderen Fähigkeiten sowie ihrer jeweiligen Herkunft zusammenhängt. Dieses Wissen teilen die Figuren miteinander, um die an sie gestellten Aufgaben, die mit dem ‚Horror‘ der High School zusammenhängen, zu lösen. Die Herausforderungen sind oft verflochten mit dem Motiv der Reise, sodass die jungen Monster regelmäßig mit fremden Kulturen konfrontiert werden. An diese Wissensbestände gliedert sich die zentrale Botschaft von *Monster High* an, denn der Appell für Individualität und Diversität gründet auf Empathie, also Prozesse des Einfühlens und Verstehens.

Zu guter Letzt wird die Franchise zudem für ein

breites Publikum interessant aufgrund der verschiedenen intertextuellen Bezüge von Figuren, Geschichten und verwendeter Ästhetik, die Mythologie- genauso wie Horror-Interessierte ansprechen. Denn hinter den stets top-gestylten Figuren verbirgt sich eine Ballung an Bezügen und Wortspielen, die das kulturelle Gedächtnis von Rezipientinnen aktivieren bzw. geradezu herausfordern.

Der hier angeschnittene Reichtum an vermittelten und aktivierten Wissensbeständen soll im Vortrag aufgegriffen und das interpretative Potential, aber auch die Grenzen der Franchise aus kulturwissenschaftlicher Sicht beleuchtet werden.

Tamara Werner, M.A. ist seit Oktober 2011 als Assistentin der Abteilung Populäre Literaturen und Medien und seit August 2012 als IT-Verantwortliche des Instituts für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft – Populäre Kulturen beschäftigt. Anfang 2013 Abschluss des Master-Studiums und Beginn einer Dissertation mit dem Arbeitstitel: «Horrific Fun.» Umdeutungen des Gruseligen in Kinder- und Jugendmedien. 2011–2014 Mitherausgeberin und Redakteurin der Reihe Werkstücke, in welcher studentische Arbeiten aufbereitet und publiziert werden. Publikationen zu Horror- und fantastischen Stoffen.

tamara.werner@uzh.ch

Andreas Peterjan, Mag. Phil

(Klagenfurt)

**Vom Garnspinnen zur
Allgemeinverfassung: Wissens-
Konzepte in Walter Moers' Zamonien-
Roman *Die 13½ Leben des Käpt'n
Blaubär***

Hinsichtlich der **Strategien von Wissenserwerb** versucht der Beitrag zu sondieren, inwiefern das Verhältnis zwischen dem von Walter Moers erschaffenen, phantastischen Kontinent „Zamonien“ und der außerliterarischen Realität als eine Analogie beschrieben werden kann. In beiden Welten erfahren Wissen, Schrift- und Bildungserwerb explizite Thematisierung und werden mit verschiedenen – mündlichen wie schriftlichen – Konzepten von Gelehrsamkeit und Dichtung assoziiert. Wissens-Transfers sind vor allem durch

Sonntag, 27. September | 9.30 – 11.00 Uhr | HS 5 | Peter Seyferth

Moers' intertextuell geprägte Schreibpraxis denkbar, welche die Literatur-geschichte als reichhaltigen Fundus für inhaltliche und formale Übernahmen nutzt. Traditionelle Motive und klassische Erzählstrategien werden so in neue Kontexte zitiert und einem Prozess der (Re-)Popularisierung unterzogen. Das Erzähl-system des behandelten Zamonien-Romans „Die 13 ½ Leben des Käpt'n Blaubär“ folgt etwa konsequent dem von Goethe vorgeprägten **Erzähl-Modell des Bildungsromans**: Käpt'n Blaubär wird zur Parallelfigur Wilhelm Meisters. In spielerisch-reduzierender Weise geraten die Leser im Modus der Phantastik mit den oftmals als komplex empfundenen literarischen Traditionen vergangener Epochen in Kontakt – umgekehrt erhebt der Roman mit der mustergültigen (Über-)Erfüllung der poetologischen Vorgaben aber selbst klassischen Anspruch. Der Fokus des Erzählinteresses liegt dabei stets auf den **inneren wie äußeren Voraussetzungen, unter denen eine Erziehung am „Zamonischen Kontinent“ gelingen kann**. Verschiedenartige Formen der Wissensvermittlung – sei es inspiriert durch das klassische Vorbild antiker Rhetorik-Lehrbücher, das Konzept der Elite-Akademie oder eine Schulung des Geistes und Körpers anhand praktischer Tätigkeiten – werden in Versuchsanordnungen am Protagonisten erprobt und ermöglichen ihm letztendlich eine doppelte Entwicklung zum gekrönten Dichter und qualifizierten Staatstheoretiker: er tritt abschließend als Verfassungsgeber für den Nationalstaat der Buntbären („Alle Buntbären sind ungleich“) in Erscheinung und wird als fiktiver Verfasser des untersuchten Romans ausgewiesen. Ganz so, wie es die moderne Forschung als strukturbildendes Merkmal des Bildungsromans annimmt, bilden sich Leser und Protagonist in einem synchronen Prozess.

Mag. phil. Andreas Peterjan, geb. 1988 in Klagenfurt. Studium der Germanistik an der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt und der Karl-Franzens-Universität Graz. Seit 1.10.2014 an der neu gegründeten Arbeitsstelle für Kinder- und Jugendliteraturforschung an der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt. Das Dissertationsprojekt „Zamonien und der Weg dorthin“ wird von der Waldemar-Bonsels-Stiftung (München) finanziert.

andreas.peterjan@aau.at

Mireya Schlegel, (München)

**„It is known“: Bedeutung,
Konstruktion und Darstellung von
Wissen in George R. R. Martins *A Song
of Ice and Fire***

Eine Erschließung der Struktur und Relevanz von Wissensmotiven in Martins (bisher unvollendeter) Romanreihe wird durch eine Betrachtung dreier Perspektiven des Lesers möglich: den Blick des Lesers auf den Autor, auf sich selbst und auf den Text.

Auf der einen Seite kann festgestellt werden, dass der Wunsch der Leserschaft nach weiterem Wissen über die fantastische Welt und deren Fortgang so hoch ist, dass Befürchtungen geäußert werden, der Autor als alleiniger Inhaber dieses Wissens könne versterben, bevor er sein Wissen mit der Leserschaft geteilt habe. Auf der anderen Seite steht die Gestaltung der Reihe, durch die dem Leser die eigene Aneignung literarischer Welten in einer autoreflexiven Schleife vor Augen geführt wird. Dies gelingt durch die Reihenfolge der jeweils aus Sicht einer Figur geschilderten Kapitel, was zunächst zu einer Konstruktion und Bewertung der Welt und Figuren führt, die später aber durch die Innensicht anderer Figuren gebrochen wird – die Figur Eddard Starks nimmt dabei eine zentrale Rolle ein. Neben diesen beiden Aspekten ist auch die Konstruktion und Darstellung von Wissen in den Romanen selbst von Bedeutung. Es findet sich eine Gegenüberstellung verschiedener Gesellschaftssysteme beziehungsweise Kulturen, ein damit verbundener je eigener Umgang mit Wissen und Wissensweitergabe und somit eine unterschiedliche Erschließung von Welt. Das Spektrum reicht hier von kollektiv geteiltem und mündlich tradiertem Wissen (*Dothraki*), sowie fixiertem, festgeschriebenem, traditionsbewusstem Wissen (*Wall/Night's Watch*) und konserviertem Wissen (Bücher), über institutionalisiertes Wissen und den Anspruch auf alleinige Wahrheit (*Citadel/Maester*), bis hin zu Wissen als Macht (*King's Landing*). Wissen tritt dabei mal als flexibel und wandelbares Konstrukt, mal als fixiert und unumstößlich auf. Aus diesen Differenzen resultieren verschiedene, zum Teil unvereinbare Handlungsprotokolle und Zeremonielle. Neben schädendem Wissen findet sich darüber hinaus auch die Bedrohung durch

Panel XVI: VON PUPPEN, LANNISTERS & ANDEREN BLAUBÄREN

Sonntag, 27. September | 9.30 – 11.00 Uhr | HS 5 | Peter Seyferth

Unwissen, Unbekanntes und Udenkbares, beispielsweise in Form von *Others* und *Wights*.

Diese verschiedenen Ausprägungen des Wissensmotivs möchte der Vortrag kurz nachzeichnen und anschließend der Frage nachgehen, inwieweit Konflikte und Probleme innerhalb des Romans durch (Un)Wissen und das Aufeinandertreffen von verschiedenen Handlungsprotokollen zustande kommen. Damit soll aufgezeigt werden, dass das Suchen, Verstehen und Teilen von Wissen über die Kulturen hinweg zum handlungsleitenden Element wird und Wissen somit eines der zentralen Motive der Reihe darstellt.

Mireya Schlegel - 06-2009 Lloyd Gymnasium
Bremerhaven Allgemeine Hochschulreife
(Durchschnittsnote 1,2)
09-heute Ludwig-Maximilians-Universität München
Lehramt an Gymnasien: Deutsch und Mathematik

mireya.schlegel@campus.lmu.de

Sonntag, 27. September | 11.30 – 13.00 Uhr | HS 4 | Christine Lötscher

Sophia Mehrbrey, M.A. (Rouen)

Wissen, Glaube, Aberglaube

Fantastische Welten im Allgemeinen sind in ihrer zeitlichen, das heißt historischen Entfaltung meist unzureichend entwickelt. Zu komplex wäre es, neben der Ausarbeitung der Welt zum Zeitpunkt der Erzählung auch die gesamte kultur-historische Chronologie dieser Welt auszuarbeiten. Geschichte existiert in der Fantastik daher meist nur punktuell, in Form von alten Prophezeiungen, Bauwerken oder Artefakten. Wie aber soll sich Wissen, im Sinne einer rationalen Auseinandersetzung mit spezifischen Problemen, ohne den Bezug auf die vor ihr liegende wissenschaftliche Tradition, entfalten?

Im Life-Rollenspiel hat sich zudem ein weiteres Phänomen der Fantastik verstärkt. Wissen bezeichnet in aller Regel magisches oder klerikales Wissen. Life-Rollenspiel bleibt in vielen Fällen Nutzen orientiert. Um sich neue Fertigkeiten zu kaufen, investiert ein LARPer mühsam erspielte Punkte. Kauft er sich damit magische oder klerikale Fertigkeiten, so tut er dies in erster Linie nicht, um einen besonders wissenden Charakter darstellen zu können, sondern schlichtweg, weil ihm diese Fertigkeiten helfen die zahlreichen magischen Plotelemente zu lösen.

Deshalb besitzen magisches und klerikales Wissen einen sehr hohen Stellenwert. Was in unserer Welt als Aberglaube oder Glaube gilt, präsentiert sich im Liferollenspiel als effektives Wissen. Denn Werwölfe können tatsächlich durch Silber bekämpft werden, ein Druide ist tatsächlich in der Lage mit Tieren zu kommunizieren und die Götter manifestieren sich in den klerikalen Kräften ihrer Anhänger – weit häufiger als dies bei den meisten unserer Religionen vorkommt, so man denn überhaupt an solche Wunder glaubt.

Mein Ziel ist es daher, ausgehend von der Beobachtung mehrerer klerikaler Charaktere zu untersuchen in welchem Bezug Wissen, Glaube und Aberglaube in der Erschaffung und der Darstellung dieser Charaktere stehen. Auf welchen Elementen unserer Welt bauen ihre Religionen auf? Wie wichtig ist die intradiegetische Geschichte der Religion? Beschränkt sich das Spiel eines Klerikers auf das Heilen von Wunden oder spielen metaphysische Diskurse ebenfalls eine Rolle? Gleichzeitig möchte ich ein Augenmerk

darauf richten wie damit umgegangen wird, wenn verschiedene Religionen mit gegensätzlichen Glaubensvorstellungen, die isoliert voneinander auftretend im Larp alle als richtig angesehen werden, aufeinander treffen. Wird dieses Dilemma gelöst oder einfach ignoriert? Ich werde mich hierbei auf Religionen beschränken deren Strukturen der Wissens- und Glaubensübermittlung dem mittelalterlichen Christentum ähneln.

Sophia Mehrbrey hat ihren Bachelor in European Studies an der Universität Passau absolviert und anschließend Lettres Modernes an der Universität Rouen studiert. Nach ihrem Masterabschluss im Jahr 2014, erhielt sie eine Doktorstelle im Bereich Französische Literatur an der Universität Rouen. Seit September 2014 promoviert sie zum Thema „Construction de l'enfance comme objet littéraire dans la littérature des XVIIe et XVIIIe siècles“ (Konstituierung der Kindheit als literarisches Objekt in der Literatur des 17. und 18. Jahrhunderts). Nebenbei interessiert sie sich ebenfalls für das noch sehr junge Forschungsgebiet Rollenspiel, zu dem in Rouen für 2018 erstmals eine Konferenz geplant ist.

keulenkender@gmx.de

Alessandra Reiß, M.A. (Hürth)

Hierarchie und Macht als zwangsläufige Komponenten der Gemeinschaft anhand des Beispiels der Phantastikszene

Posttraditionale Vergemeinschaftungsformen versprechen einen Raum ebenso zur Erfüllung wie auch zur Entledigung postmoderner (Alb-)Träume: Wo zuvor die paradoxe Anforderung an Individualität einerseits und Konformität andererseits stand, werden Hierarchien scheinbar aufgehoben und das Individuum kann sich angeblich endlich in Eigenregie designen, dabei aber Teil einer idealen, durch ihre Interessen verbundenen Wertegemeinschaft sein. Es sind Versprechungen, die auch die Phantasten als Gemeinschaft auf der Schnittstelle zwischen

Sonntag, 27. September | 11.30 – 13.00 Uhr | HS 4 | Christine Lötscher

Szene, Subkultur, virtueller Gemeinschaft und Fandom implizit begleiten. Der Zugang erscheint problemlos, Cons kommen – anders als in vielen anderen, auch verwandten Szenen – ohne VIP-Bereiche aus. Selbst die Abhängigkeit von Entscheidungssträgern und der finanziellen Ökonomie scheint gebrochen, schließlich kann dank der digitalen Möglichkeiten jeder selbst zum Produzenten werden.

Autoren wie Elizabeth Reiz-Steere, Bettina Heintz oder Ronald Hitzler haben jedoch bereits festgestellt, dass die angenommenen Versprechungen posttraditionaler Vergemeinschaftungen relativ zu sehen sind. Jede funktionierende Gemeinschaft ist von Regel- und Ordnungssystemen abhängig, die zwangsläufige Hierarchiestrukturen und oft auch die Macht Einzelner mit sich bringen. Anhand des Beispiels der Phantasten möchte ich die Reziprozität zwischen Szeneselbstverständnis und Hierarchiestrukturen verdeutlichen sowie die Mechanismen aufzeigen, durch die diese Hierarchien sichtbar werden.

Alessandra Reß studiert in Koblenz Kulturwissenschaft, wobei ihre Forschungs-schwerpunkte im Bereich der Cyberanthropology und Szenesozioologie liegen. In ihrer Masterarbeit hat sie sich dem Konzept der kollektiven Identität und dessen Anwendbarkeit auf die Phantastik-Szene gewidmet. Für letztere bzw. deren Medien schreibt sie zudem Texte diverser Art.

alessandra.ress@t-online.de

Laura Flöter, Drs. phil. (Duisburg-Essen)

Das phantastische Rollenspiel als Identitätsspiel: (Spieler-)Wissen als Fundament der Gestaltung und Entwicklung des Avatars im pen & paper

Im Sinne eines Basiskonsenses kann 'Identität' grob mit *Wissen, wer man ist* umrissen werden. Die einzelnen Disziplinen formulieren diesen Basiskonsens je nach ihrem Interesse unter verschiedenen Schwerpunkten zu verschiedenen Identitätsbegriffen aus. Dieser Vortrag befasst sich mit Identität daher nicht im Sinne einer inhaltlichen Füllung, sondern hinsichtlich des

vorgelagerten *Entstehens*; er begreift Identität als einen unabschließbaren Prozess, der sich fortlaufend Techniken des (Neu-)Strukturierens bedient – Identität als Akt der (Selbst-)Schöpfung: der Konstruktion eines *Wissens, wer man ist*. Ausgehend von einem entsprechend offenen Begriff der *patchwork-Identität* unterscheiden die Autoren Welsch und Keupp verschiedene Techniken der Identitätskonstruktion, die Aspekte des Selbst in einen sinnvollen Zusammenhang bringen. Von besonderer Bedeutung sind hier *narrative* Techniken: Erzählen als Identitätsschöpfung – Identität als Selbst-Erzählung. Aus ästhetischer Perspektive sind diese Techniken dem Ansammeln und Organisieren von Wissensbeständen vergleichbar; Wissen wird biographisch erworben und spielt im Zusammenhang mit der eigenen Identität eine entsprechend tragende Rolle. Im phantastischen Rollenspiel wird der Erwerb von Wissen nun explizit an den Erwerb einer Identität geknüpft. Im Spielprozess, dessen wesentliches Medium wiederum die Erzählung ist, formuliert der Spieler seine Spiel-Identität aus, erwirbt der Charakter Wissen über sich und über die Welt, in der er sich bewegt; in dieser Weise gestaltet sich seine Biographie. Wissensbestände, die speziellen Charakterklassen vorbehalten sind, wirken sich ebenfalls prägend auf die Figurenidentität aus. Dieser Vortrag wendet das Konzept der *patchwork-Identität* der Autoren Welsch und Keupp auf den Erzählprozess des phantastischen Rollenspiels an. Er untersucht, inwieweit der Erwerb von Wissen auf der Figurenebene mit dem Erwerb einer Identität gleichgesetzt werden kann. In Bezug auf die Spielerebene untersucht er das Ineinandergreifen der Organisation von Wissen und der Organisation der eigenen Identität über das Element der Narration. Denn die Phantasiegehalte, die im phantastischen Rollenspiel auserzählt werden, speisen sich wesentlich aus den biographisch erworbenen psychischen Gehalten, von denen Wissensbestände einen wesentlichen Teil ausmachen. Gelingt diese Übertragung, kann die Spielfigur als 'Erzählprodukt' somit als Destillat der eigenen Biographie verstanden werden – als ästhetisch überformte Teil-Identität im Sinne von Welsch und Keupp: Rollenspiel wäre so als phantastisch verfremdetes Identitätsspiel zu deuten, das um das Selbst und die darin geronnenen Wissensinhalte oszilliert.

Panel XVII: ALLTAGSFANTASTIK & SZENEWISSEN

Sonntag, 27. September | 11.30 – 13.00 Uhr | HS 4 | Christine Lötscher

Laura Flöter, 1983 geboren in Düsseldorf
2009, 2011 Erstes Staatsexamen für die Fächer
Deutsch, Kunst, (Praktische) Philosophie an der
Universität Duisburg-Essen
SoSe 2010 – WiSe 11/12: Lehrauftrag der Universität
Duisburg-Essen, FB 1 DaZ/DaF: „Mehrsprachigkeit in
Institutionen und Gesellschaft“ (6 SWS)
Mai 2010 Beginn mit der Dissertation bei Prof. Dr. P. U.
Hein (Institut Kunst und Kunst-wissenschaft, Universität
Duisburg-Essen); Arbeit im Bereich der Kunstsoziologie
zur ästhetischen Inszenierung des Phantastischen in der
Jugend- und Populärkultur
Seit 2010 akademische Tätigkeit mit Publikationen und
verschiedene Veranstaltungen auf Kongressen, Messen
und Conventions
2012-2013 Zweites Staatsexamen für das Lehramt an
Gymnasium/Gesamtschule
seit 2013 Lehrtätigkeit am Gymnasium im Fach Kunst
für die gymnasiale Oberstufe
SoSe 2014 Lehrauftrag der Hochschule Niederrhein,
Studiengang Kulturpädagogik: „Ästhetische Gestaltung
in Theorie und Praxis“

laurafloeter@gmx.de

Sonntag, 27. September | 11.30 – 13.00 Uhr | HS 5 | Klaudia Seibel

Christian Roppelt, M.A. (Tübingen)

Die kritische Rhetorik als zentrales Motiv des protagoreischen Schöpfungsmythos

Die antike Rhetorik charakterisierte den Mythos als ein höchst überzeugendes didaktisches Mittel rhetorischer Persuasion. Doch über den topisch-instrumentellen Charakter hinaus erweist sich insbesondere der Schöpfungs-mythos des Protagoras als die exemplarische Vermittlung eines rhetorisch-theoretischen Prinzips, das von Platon kritisiert und von Aristoteles adaptiert wurde. Ziel des Vortrages wird es sein, dieses Prinzip in Anlehnung an Platon, Aristoteles, Cicero und Hans Blumenberg zu illustrieren und dessen Aktualität als rhetorisch-theoretisches Werte- und Normensystem darzulegen.

Welche rhetorische Grundaussage verbirgt sich hinter diesem Schöpfungsmythos? Protagoras zeichnete das Modell eines kritischen Beratungsprinzips, das die Meinungen der Einzelnen in ein kritisches Verhältnis zu der Meinung der Vielen setzt. Der nackte Mensch als „Mängelwesen“ (Blumenberg) oder „nicht festgestellte(s) Thier“ (Nietzsche) - dem Tier in Sachen Schnelligkeit und Kraft unterlegen - erhielt mit dem Logos seine kritische und soziale Fähigkeit der kritischen Beratung. Diese befähigt den Menschen in Zeiten der Krisis gemeinsam zu beratschlagen und abzuwägen, welches die beste Entscheidung sei. Protagoras stützte dieses Prinzip mit seinen beiden rhetorischen Hauptsätzen, wonach es zu jeder Sache mindestens zwei Meinungen gäbe und die Aufgabe der rhetorischen Kunst es sei, die schwächere Sache zur Stärkeren zu machen. Dem Schöpfungsmythos folgend ist damit nicht die Manipulation gemeint, sondern eine Rhetorik als kritische Theorie. Kritisch deswegen, da die kritische Theorie der Entscheidungsvernunft im Meinungsstreit dazu führt, in der Sache zu einer optimalen Entscheidung und somit zu der wahrscheinlich besten Lösung eines Problems zu gelangen. Erst diese Fähigkeit entwickelte den Menschen zu dem tugendhaften Gemeinschaftswesen des *zoon politikon*.

Der protagoreische Schöpfungsmythos bietet somit auf charakteristisch rhetorische Weise dem Wissenden eine tiefere Erfahrung der Wissensvermittlung die über den Prozess

singulären Rezipierens des Schöpfungsmythos hinausgeht.

Christian Roppelt, seit 2013 - Lehrbeauftragter für Allgemeine Rhetorik an der Universität Tübingen Seminare zu den Themen Verhandlungsrhetorik; Moderne Imagebegriffe, Ethos in der aristotelischen Rhetorik und Aristotelische Argumentationstheorie.

Seit 2013 - Doktorand der Allgemeinen Rhetorik an der Eberhard Karls Universität Tübingen zu dem Promotionsthema "Verhandlungsrhetorik".

2013 Magister (M. A.) der Rhetorik, Volkswirtschaftslehre und der Philosophie an der Eberhard Karls Universität Tübingen.

*Seit 2008 – Gründer und Gesellschafter der Agenturen *acameo* und *attentum-consulting*.*

2006 bis 2010 - Wissenschaftliche Hilfskraft bei Prof. Dr. Gert Ueding am Seminar für Allgemeine Rhetorik.

christian.roppelt@acameo.de

Jasmin Hammon, M.A. (Limoges)

Der Mythos Affe als Deutungsversuch für Ursprung und Ende der Menschheit

Der Affe, Alterität und Identität in sich vereinernd, dient in der Literatur traditionell dazu, eine Erklärung für die menschliche Existenz zu finden. Er füllt, einem Mythos gleich, die Leerstellen in der Biografie des Menschen: Anfang und Ende. Nach Wolfgang Iser's rezeptionsästhetischer Theorie zeichnet sich Kunst dadurch aus, Leerstellen offen zu lassen, damit diese in hermeneutischer Annäherung durch den Rezipienten mit Sinn gefüllt werden können.

Hans Blumenberg sieht im Mythos eine Art Wissen in Form von Fiktion, welche nicht überprüft werden, sondern erklären soll. Seiner Meinung nach liegt im Mythos die Möglichkeit der „Kunstgriffe wie den der Supposition des Vertrauten für das Unvertraute, der Erklärungen für das Unklärliche, der Benennungen für das Unnennbare“. Denn dadurch, dass etwas „durch den Namen identifizierbar geworden ist, wird [es] aus seiner Unvertrautheit [...] durch das Erzählen von Geschichten erschlossen in dem, was es mit ihm auf sich hat“.¹⁰

Dadurch, dass die Fiktion nicht an die Grenzen der realen Welt gebunden ist, hat sie, vor allem in Form des Mythos, das Potenzial und die Aufgabe,

¹⁰ Blumenberg, Hans (1979): *Arbeit am Mythos*. Suhrkamp: Frankfurt am Main. S. 9–12.

Sonntag, 27. September | 11.30 – 13.00 Uhr | HS 5 | Klaudia Seibel

die Leerstellen im Wissen der Menschheit zu füllen. Der Affe karikiert schon lange als Sinnbild der *imitatio* menschliche Kulturtechniken, sei es als *Der junge Engländer* von Wilhelm Hauff oder als der Affe Rotpeter in Kafkas *Bericht für eine Akademie*. Bernard Malamud stellt in *God's Grace* außerdem die Zukunft des Menschen in Frage, indem er die institutionalisierte Religion kritisiert und diese als Teil der dekadenten menschlichen Kultur entlarvt. So ist es der naturnahe Affe mit seinem uninstitutionalisierten Glauben, der am Ende lebt. Calvin Cohn aber, der den Tieren versucht hatte, eine neue Kultur beizubringen und die Evolution einer besseren Menschheit anzustoßen, scheitert. Dass der Mensch noch immer ein Tier ist und sich bis zu seiner eigenen Ausrottung das Gegenteil versucht vorzumachen, wird in *Ape and Essence* verdeutlicht. In dem Vers „Ends are ape-chosen, only the means are man's.“¹¹

drückt sich Huxleys pessimistische Sicht auf dramatische Weise aus. Sogar das Ende der Menschheit, das „Danach“, ist durch den Affen geprägt. Somit kann sich der Mensch, anders als das Tier, noch nicht einmal des Jenseits sicher sein. In meinem Vortrag möchte ich zeigen, wie in der neueren Literatur die Figur des Affen benutzt wird, um die Leerstellen in der Biografie der Menschheit zu besetzen. Der Affe steht für die essentielle Frage der Menschheit: Woher kommen wir und wohin gehen wir?

Jasmin Hammon (geb. Hentschel)

Geburtsdatum und -ort: 07.11.1987 in Dresden. Studium an der Universität Augsburg von 2007 bis 2013: 1. Staatsexamen für das Lehramt Gymnasium (Deutsch, Französisch) gefördert durch Oskar-Karl-Forster-Stipendium der Universität Augsburg sowie durch den Vereinigten Stipendienfonds der Stadt Augsburg Magister Artium in Ethik der Textkulturen (Elitestudiengang) Magisterarbeit: „Die Anthropomorphizität von Tierfiguren im computeranimierten Kinderfilm als Indikator für die Beziehung zwischen Mensch und Tier“ gefördert durch Online-Stipendium e-fellows. Beginn der Promotion im Oktober 2014 an der Universität Limoges, zum Thema „Identité et altérité face aux récits de fin du monde dans le roman du XXIe siècle“ (unter der Leitung von Prof. Dr. Till Kuhnle) gefördert durch eine bourse régionale, ein Stipendium der Region Limousin, sowie durch das Online-Stipendium e-fellows. Forschungsschwerpunkte:

Literatur Frankreichs, Deutschlands, Englands/ der USA; Ethik (Daseinsanalyse, Handlungsethik, Tierethik); menschliche Extremsituationen, z.B. die Apokalypse. Mitglied der Redaktion und Publikation im wissenschaftlichen Online-Magazin „Schau ins Blau“ <http://www.schauinsblau.de/5-individuum-und-kosmos/wissenschaftliches/im-gespraech/wie-klingt-der-kosmos/>

jasmin.hammon@etu.unilim.fr

Martin Wambsganß, Dipl. Psych. (Tübingen)

Vom Wissen gegen den Weltuntergang und wo es sich vielleicht versteckt

Die Apokalypse boomt als Thema in Film, Literatur und Games, desgleichen postapokalyptische und dystopische Szenarien. Daß hier aktuelle Weltängste aufgegriffen werden steht außer Frage, doch reicht die Komplexität des Themas über diesen Bereich von Gegenwartsreflexion weit hinaus.

Ein Zugriffspunkt zu möglicherweise einigermaßen vertrackten Zusammenhängen ist die Frage, inwieweit in den Erzählungen von der Großen Katastrophe all die real existierenden Ideen, Konzepte und Projekte in Durchführung, die *gegen* die Große Katastrophe anarbeiten, Platz finden.

Der Vortrag thematisiert also „anti-apokalyptisches“ vorhandenes Wissen theoretischer wie praktischer Art und sucht es dort, wo es eigentlich auch hingehört: in der literarisch/filmisch/ spielerisch-fantastischen Ausdehnung bescheidener und kleiner Ideen-Baustellen auf die ganze Welt und das ganze Universum.

Und stellt fest, daß die Suche ziemlich frustrierend sein kann. Was zur Frage nach den Gründen dafür führt. Dies soll an einigen Beispielen filmischer wie literarischer Art knapp exemplifiziert und diskutiert sowie mit einigen Ideen zu alternativen Plots (nach Möglichkeit in Tübingen angesiedelt) kontrastiert werden.

Martin Wambsganß, geb. 1958. Dipl. Psych., arbeitet als VHS-Dozent für EDV, Lehrbeauftragter für Medienpädagogik an der Dualen Hochschule Schwenningen, sowie als freier Lektor. Lebt seit 1979 überwiegend in Tübingen. Liest seit Kindheitstagen SF und Fantasy, jedoch auch viel anderes. Hält Vorträge

¹¹ Huxley, Aldous (1966): *Ape and Essence*. Chatto&Windus: London. S.11.

Panel XVIII: WELTSCHÖPFUNG, WELTZERSTÖRUNG

Sonntag, 27. September | 11.30 – 13.00 Uhr | HS 5 | Klaudia Seibel

über fantastische Themen u.a. bei der Phantastischen Bibliothek Wetzlar und 2010 sowie 2012 bei der GFF (die in entsprechende Veröffentlichungen eingingen), aber auch z.B. über Gewalt in den Medien bei unterschiedlichen Institutionen. Veröffentlicht gelegentlich eigene Kurzgeschichten im SF/Fantasy-Bereich. Tanzt, musiziert und singt in Tübinger Folk(tanz)kreisen.

marwam@web.de

Sonntag, 27. September | 14.00 – 15.30 Uhr | HS 4 | Pascal Klenke

Marcus Rockoff, M.A. (Tübingen)

Der Klon in der Literatur zwischen wissenschaftlichem Konzept und phantastischem Doppelgänger

Bei der literarischen Repräsentation von Klonfiguren in Gegenwartsliteratur lässt sich eine interessante Entwicklung nachzeichnen. Noch unter Einfluss der utopischen Entwürfe des beginnenden biowissenschaftlichen Zeitalters am Ende der Nachkriegszeit wurde in Science Fiction-Erzählungen der 60er Jahre der Klon als ein recht unterschiedlich verstandenes Wesen konzeptualisiert. Der Umgang mit dem noch neuen Wissen der Biowissenschaften führte zu literarischen Ausgestaltungen von menschlichen Klonen als miteinander verbundene Kollektivwesen, über unheimlich anmutende Wesen mit übernatürlichen Kräften bis hin zum Klon als bloße organische Masse.

Diese Kreativität ist seitdem rückläufig und in aktuelleren Erzählungen erscheint der Klon vielmehr als das, was er – biologisch betrachtet – ist: ein zeitversetzter, eineiiger, menschlicher Zwilling. Jene Humanisierung des Klons in der Literatur ist dabei sicherlich auf die Annäherung der literarischen Beschreibungsmuster an den gegenwärtigen biowissenschaftlichen Erkenntnisstand zurückzuführen. Zugleich wird der Klon durch Einbettung in hochgradig realitätskompatible Szenarien nicht nur der Zukunft entzogen und der Gegenwart angenähert, sondern auch aus dem Status eines phantastischen Wesens gedrängt. Er ist weniger eine nicht-menschliche Figur dystopischer oder utopischer Zukunftsentwürfe, sondern stattdessen wird seine Alltagstauglichkeit in den Geschichten erprobt. Trotz allem zeigen sich in diesen zahlreichen, modernen Klon-Erzählungen subtile Beschreibungen einer gewissen Unheimlichkeit oder Monstrosität der Klone, bei denen vermehrt etwa auf das bekannte Doppelgänger-Motiv zurückgegriffen wird.

Im Vortrag soll die beschriebene Entwicklung kurz nachgezeichnet werden, wobei im Besonderen die Beziehungen zwischen biowissenschaftlichen Wissen über den Klon und deren Verarbeitung in ausgewählten Werken im Vordergrund stehen soll. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf aktuelleren Klon-Erzählungen der „Nach-Dolly-Phase“ ab 1997 und

der Auseinandersetzung mit der über das Doppelgänger-Motiv vermittelten Spannung zwischen dem humanisierten und zugleich monströsen Klon. Hierzu soll argumentiert werden, dass mit der Einbettung des Klons in das ältere Motiv neuartiges biotechnisches Wissen in für den Leser bekannten motivischen Strukturen stabilisiert wird. Damit verbindet sich aber auch die Reintegration der durch das Doppelgänger-Motiv angeschnittenen Identitätsproblematiken, die ihre Brisanz und Unheimlichkeit durch das Changieren zwischen natürlichen und übernatürlichen Erklärungsweisen gewinnen. Es soll gefragt werden, ob diese Durchsetzung biowissenschaftlichen Wissens mit übernatürlichen Elementen nicht als kritisch zu werten ist, insofern es auch Auswirkungen auf die moralische Beurteilung von Klonen und eventuell zukünftig möglichen Klonierungspraxen am Menschen hat.

Marcus Rockoff, seit 2014 Mitarbeiter der Nachwuchsforschergruppe »Wissenschaftsethik der Forschung für Nachhaltige Entwicklung« am Internationalen Zentrum für Ethik in den Wissenschaften Tübingen (IZEW). Von 2011 bis 2013 DFG-Stipendiat am Graduiertenkolleg »Bio-ethik« des IZEW Tübingen. Promoviert zu dem Thema „Körperutopien – Die Literatur als Reflexionsmedium bioethischer Fragen am Beispiel des Humanklonens“. Von 2003 bis 2010 Magisterstudium der Germanistischen Literaturwissenschaft, Philosophie und Politikwissenschaften der Friedrich-Schiller-Universität Jena.

Forschungsschwerpunkte: Bioethik (im Besonderen moralische Fragen am Lebensanfang), ethical criticism (Ethik und Literatur), Wissenspoetologie, Literatur des 18. und 19. Jahrhunderts, Gegenwartsliteratur.

marcus.rockoff@izew.uni-tuebingen.de

**Aleta-Amirée von Holzen, lic.
phil.** (Zürich)

„If they only knew ...“: Das Wissen um die Doppelidentität maskierter Superhelden

In ihrer langen Geschichte haben Superheldencomics mehrheitlich Protagonisten und Protagonistinnen präsentiert, die über eine Doppelidentität verfügen: In der äußerlich durch Maske und Kostüm gekennzeichneten „Helden-

Panel XIX: **DOPPELGÄNGER & SUPERHELDEN**

Sonntag, 27. September | 14.00 – 15.30 Uhr | HS 4 | Pascal Klenke

identität“ vollbringen sie öffentlich Helden- taten – in der „zivilen Identität“ dagegen verbergen sie ihre Superkräfte sorgfältig und verschweigen ihrem Umfeld ihr Heldentum. Das Wissen um diese Doppelidentität erweist sich in Superheldengeschichten als zentraler Faktor.

Jahrzehntelang erschien es als Imperativ des Superheldendoppellebens, das Wissen um die Einheit der vorgespiegelten „Zweiheit“ von ziviler und heldischer Identität zu bewahren. Dieses Wissen zu besitzen, bedeutet insofern einen Machtfaktor, da der Held – so behaupten die Geschichten – erpressbar wird, wenn seine Familie und Freunde den Schurkengestalten oder der Öffentlichkeit bekannt sind. Das Wissen um das Geheimnis ist oft Ursache für Konflikte zwischen Wissenden und Nichtwissenden. Mitunter werden Intrigen zur Aufdeckung gesponnen, welche die Heldenfigur mit Gegenintrigen kontern muss. Nur äußerst selektiv wird dieses Wissen anderen Figuren preisgegeben (wobei immer häufiger ein ganzes Team zum Kreis der Eingeweihten zählt).

Lange Zeit war die Anagnorisis nur als drohende Gefahr, nicht aber als tatsächliches Ereignis präsent, wobei es selbstverständlich Ausnahmen gab. Sicher spielt hierbei die serielle Form der Geschichten eine Rolle: Die Erzählungen bieten einen ganzen Reigen (oft eher hanebüchener) Strategien, wie eine solche Erkenntnis zurückgenommen wird oder folgenlos bleibt. Auch bringt die Doppelidentität die Heldenfigur regelmäßig ins Dilemma, weil sie ihr je „anderes Ich“ nicht offenbaren kann. (In den Comics wurden in jüngerer Vergangenheit mehrere solche Doppelidentitäten gelüftet, aber teilweise wieder installiert.)

Das Wissen um die Doppelidentität kommt zudem in humoristischen Szenen zum Tragen, die nur funktionieren, weil die LeserInnen stets MitwisserInnen sind. Diese Information muss den Rezipierenden denn immer wieder vermittelt werden, wozu oft ein Erzählerkommentar diente, inzwischen wird dieses Wissen bei der Leserschaft aber vorausgesetzt. Das Doppelleben verhilft den Protagonisten in gewisser Weise zu einem Wissensvorsprung: Einerseits erhalten sie für die Ausübung der Heldenpflicht wichtige Informationen oft in der zivilen Identität. Andererseits wissen Superhelden mehr über die (fantastische) Beschaffenheit der Welt als „Normalsterbliche“ (versunkene Welten, Außerirdische etc.) – wobei sie dieses Wissen

ebenfalls nicht teilen können.

Der Vortrag zeigt das Spektrum von Wissen/Nichtwissen um die Superhelden-identität anhand ausgewählter Beispiele auf.

lic. phil. Aleta-Amirée von Holzen studierte Deutsche Sprach- und Literaturwissenschaft, Europäische Volksliteratur und Ältere nordische Philologie. Ihre Lizentiatsarbeit über Abenteuerkonzepte in Piratenfilmen wurde 2007 publiziert. Von 2008 bis 2013 war sie Assistentin am damaligen Institut für Populäre Kulturen (ab 2014 Institut für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft) der Universität Zürich, wo sie noch als Lehrbeauftragte im Teilfach Populäre Literaturen und Medien tätig ist. Ihr Dissertationsprojekt widmet sich den Doppelidentitäten maskierter Helden. Publikationen u. a. zu maskierten Helden, anderen populären Figurentypen und fantastischen Stoffen; Publikationsliste unter: www.ipk.uzh.ch/aboutus/people/von-holzen.html.

amiree.vonholzen@uzh.ch

Christian Steiner, B.A. (Kiel)

Das ‚S‘ steht für Gerechtigkeit: Veränderung von Gerechtigkeits- konzepten in der filmischen Superman-Mythologie

Er ist super stark, super schnell und super gerecht. Superman ist mit mehr als 75 Jahren Publikationszeit nicht nur der älteste amerikanische Comic-Superheld, sondern auch der Prototyp für alle, die nach ihm das Licht der Welt erblickten. Jahrzehnte lang bekämpfte er das Böse frei nach dem Motto „Truth, Justice and the American Way“.

Meine Master-Arbeit/mein Vortrag wird sich deshalb dem Gerechtigkeitsbegriff in der Superman-Mythologie widmen. Dabei richte ich den Fokus auf die Spielfilm-Inkarnationen des Man of Steel. Was versteht der Hollywood-Superman überhaupt unter Gerechtigkeit? Woher nimmt er seine moralischen Überzeugungen? Welche ethischen Werte und Systeme vertritt er? Und vor allem: wie?

Hollywood entdeckte Superman frühzeitig für sich. Bereits im Jahr 1951 flog der Man of Tomorrow in „Superman vs. the Mole-Men“ über die schwarz-weißen Kinoleinwände. Doch erst im Jahr 1978

Sonntag, 27. September | 14.00 – 15.30 Uhr | HS 4 | Pascal Klenke

schrieb „Superman: The Movie“ auf vielen Ebenen Kino-Geschichte. Der Film startete nicht nur die Karriere von Christopher Reeve, sondern etablierte mit seinem Special-Effects-Feuwerk und der Inszenierung die Blaupause für moderne Comic-Verfilmungen. Drei Fortsetzungen in den Jahren 1980, 1983 und 1987 folgten, die zuletzt das schafften, was selbst Lex Luthor und Kryptonit vorher nie zu Stande brachten: Den einst gefeierten Superhelden aus dem Geschäft zu verdrängen. Erst die Neuinterpretationen von „Superman Returns“ (2006) und zuletzt „Man of Steel“ (2013) brachten den Urvater der kostümierten Gerechtigkeit erfolgreich zurück ins Kino. Meine Master-Arbeit/mein Vortrag begibt sich deshalb auf die Reise durch die verschiedenen Jahrzehnte und Inkarnationen auf der Suche nach der größten (menschlichen) Superkraft: der Gerechtigkeit.

Das Ergebnis meiner Master-Arbeit möchte ich in einem möglichst zugänglichen und unterhaltsamen Vortrag präsentieren, vergleichbar den bereits durchgeführten Vorträgen im Anhang.

Christian Steiner - *Zu mir: Ich bin 27 Jahre jung und stecke gerade kopfüber in meiner Master-Arbeit. Die wichtigsten Infos kurz und knackig:*

- *Frühjahr 2012: Bachelor of Arts in Philosophie & Informatik an der CAU Kiel*
- *Seit April 2012: Film-Podcast „Second Unit“ als Moderator & Produzent*
- *Seit Sommer 2013: Master-Studium in Philosophie & Medienwissenschaft an der CAU Kiel*
- *März 2014: Gruppen-Projekt als Vorlesung zur „Lord of the Rings“-Trilogie, dem Genre-Begriff und selbst angefertigte Filmtrailer (siehe Anhang)*
- *Dezember 2014: Vortrag zur Master-Arbeit über den Gerechtigkeitsbegriff in der Superman-Film-Mythologie (siehe Anhang)*
- *Bis 19.05.2015: Master-Arbeit mit dem Titel: „Das ‚S‘ steht für Gerechtigkeit: Veränderung von Gerechtigkeitskonzepten in der filmischen Superman-Mythologie“ in Medienwissenschaft*
- *Geplant: Artikel zur Technikkritik in den „Iron Man“-Filmen im Rahmen des Seminars Technikkonzeptionen von Metropolis bis Avatar an der CAU Kiel*

christiansteiner@me.com

Panel XX: „DIE WAHRHEIT IST ETWAS SCHÖNES UND SCHRECKLICHES ZUGLEICH“

Sonntag, 27. September | 14.00 – 15.30 Uhr | HS 5 | Vera Cuntz-Leng

Ingrid Tomkowiak, Prof. Dr.
(Zürich)

„Know what?": Facetten des Wissens in
Pirates of the Caribbean 1-3

Vor dem Hintergrund, dass mit "Pirates of the Caribbean 1-3" (Regie: Gore Verbinski) durch den Einbezug fantastischer Elemente in den Piratenfilm ein neues Kapitel des Piratengenres aufgeschlagen wurde, sollen die verschiedenen Facetten des Wissens in den drei Filmen im Zentrum der Auseinandersetzung stehen. Mythisches Wissen im Zusammen- bzw. Gegen-spiel mit strategischem Wissen, naturwissenschaftlichem Wissen, handwerklichem Wissen, Erfahrungswissen, Genrewissen, narratologischem Wissen – mit Bildung. Ist bestimmtes Wissen an bestimmte Figuren gebunden? Wird bestimmtem Wissen größere Bedeutung zugemessen als anderem? Was bedeutet das für die Aussage dieser drei Filme? Folgen sie einer übergreifenden Idee? Welche Rolle spielt dabei das mythische Wissen? Welche das Fantastische?

Ingrid Tomkowiak ist Professorin für Populäre Literaturen und Medien an der Universität Zürich, wo sie am Institut für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft (ISEK) im Fach Populäre Kulturen lehrt und forscht. Ihr Schwerpunkt liegt bei populären Kinder- und Jugendmedien, ihr derzeitiges Projekt in der Fantastikforschung widmet sich "Alice"-Filmen aus einer materialitätstheoretischen Perspektive. - 2012 hat sie 3. Jahrestagung der GFF mit ausgerichtet, siehe Christine Lötscher, Petra Schrackmann, Ingrid Tomkowiak, Aleta-Amirée von Holzen (Eds.): Übergänge und Entgrenzungen in der Fantastik. Berlin/ Münster/ Wien/ Zürich/ London: Lit Verlag 2014 (= Fantastikforschung / Research in the Fantastic; 1). 584 S.; dies.: Transitions and Dissolving Boundaries in the Fantastic. Berlin/Münster/Wien/Zürich/London: Lit Verlag 2014 (= Fantastikforschung / Research in the Fantastic; 2). S. 216.

ingrid.tomkowiak@uzh.ch

Anja Stürzer, M.A. (Hamburg)

„Finally the Truth“: Über das
Verhältnis von Wissen, Erkenntnis und
Macht in den *Harry Potter*-Romanen

Ein wesentliches Strukturprinzip der Harry-Potter-Romane ist die Differenz von Sein und Schein. Diese Differenz zeigt sich sowohl in der personalen Erzählperspektive als auch im jeweiligen Plot. Der Held, ein buchstäblicher „Seeker“, und mit ihm der Leser, ist auf der Suche nach Wissen. Er versucht, ein Rätsel zu lösen und handelt schließlich auf der Basis der Erkenntnis scheinbar objektiver Tatsachen. Retrospektiv entpuppt sich das erlangte Wissen jedoch meist als subjektiv, unzuverlässig oder irreführend, und die daraus folgenden Handlungen oft als fatal – so beispielsweise, wenn Harry die drei Aufgaben des Trimagischen Turniers löst und infolgedessen Lord Voldemorts Auferstehung ermöglicht.

Das Thema, dass das Streben nach Wissen eine ambivalente Sache ist, die nicht unbedingt Erkenntnis fördert und schon gar nicht automatisch richtiges Handeln zur Folge hat, zieht sich durch den gesamten Romanzyklus. Es wird nicht nur anhand der Schulsituation durchdekliniert, sondern es definiert auch den Anti-Helden: Für Voldemort bedeutet Wissen Macht, konkret: Macht über den Tod. Eine andere, entgegengesetzte Art von Wissenserwerb erfolgt dagegen in Form von Geschichten, Mythen und dem Roman selbst, die ein Meta-Wissen des Machtverzichts vermitteln. Dieses Meta-Wissen verinnerlicht der Held am Ende, wenn er seine Aufgabe erkennt: „To know, but not to seek“ – um die Macht des (unbesiegbaren) Elderstabs wissen, aber nicht nach ihm verlangen. Erst damit ist er bereit für das ultimative Wissen, das der „Seeker“ erlangen kann, nämlich dasjenige um den eigenen Tod. Mit den Worten „Finally the truth“ beginnt die letzte Phase der Auseinandersetzung, in der sich zeigt, dass „ohn-mächtiges“ Wissen paradoxerweise mächtiger ist als letztlich selbstzerstörerisches Wissen, das nur auf Macht abzielt.

Anja Stürzer, geboren 1965, studierte englische und italienische Literaturwissenschaft und arbeitete als Journalistin, Lektorin und Filmkritikerin. Sie hielt

Panel XX: „DIE WAHRHEIT IST ETWAS SCHÖNES UND SCHRECKLICHES ZUGLEICH“

Sonntag, 27. September | 14.00 – 15.30 Uhr | HS 5 | Vera Cuntz-Leng

Shakespeare-Seminare und mischte sich mit einem Essay über Der Herr der Ringe und Harry Potter in die polemisch geführte Debatte über den literarischen Wert der beiden Werke ein. Heute ist sie als Autorin tätig und hält regelmäßig Vorträge zu Fantasy-Themen, Lesungen und Schreibworkshops. 2008 erschien ihr Sachbuch „Shakespeare. Einführung“, 2010 das Mary-Shelley-Porträt „Frankenstein“ in der Anthologie „Die Fantastischen 6“. Ihr Kinderbuch Somniavero erhielt u.a. den Nachwuchspreis 2012 der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur e.V. und wurde in die Auswahlliste 'White Ravens' 2012 der Internationalen Jugendbibliothek aufgenommen.

a.stuerzer@googlemail.com

Maria Kutscherow (München)

Fantastische Enzyklopädien und das Verhältnis von fiktional, faktual und real am Beispiel von *Harry Potter* und *The Mortal Instruments*

Bücher und im Besonderen Enzyklopädien sind als Träger des Wissens in Werken der Fantastik nicht wegzudenken. Oft vermischen sich dabei fiktionales Wissen der dargestellten Welt und faktuales bzw. realempirisches, uns bekanntes Wissen innerhalb des geschilderten Universums. Als bestes Beispiel lässt sich hierfür Jorge Luis Borges Erzählung „Tlön, Uqbar, Orbit Tertius“ anführen, bei der die Protagonisten in einer Enzyklopädie einen Eintrag zu einem fiktiven Land namens Uqbar finden. Die Enzyklopädie als realempirische Institution zur Sicherstellung von Wissen wird damit durch einen fälschlichen Artikel in Frage gestellt. Vermehrt wird das Wundern der Protagonisten durch einen weiteren Band über das Phantasie Reich Tlön, auf das sich die Sprache und Literatur von Uqbar bezieht. Damit wird ein scheinbar faktuales Wissen über ein fiktives Reich verbreitet, welches einen uninformierten Leser aufs Glatteis führen kann. Borges stellt mit seiner Erzählung nicht nur Bücher als Institutionen von Wissen in Frage, sondern verwischt die Grenzen zwischen fiktionalem und faktuellem Wissen. Die Veröffentlichungen der letzten Jahre zeigen, dass die Gratwanderung von fiktional, faktual und real noch weiter auf die Spitze getrieben werden

kann. Die Verschmelzung von Fiktionalität und Wirklichkeit wird durch die Veröffentlichungen von J.K. Rowlings „Phantastische Tierwesen & wo sie zu finden sind“ – einer Enzyklopädie über das Tierreich des Harry-Potter-Universums – oder auch dem jüngst erschienenen „The Shadowhunters's Codex“, dem Beiwerk zur „The Mortal Instruments“-Buchreihe von Cassandra Clare deutlich. Damit wird das faktuale Wissen der fiktionalen Welt der realen Welt verfügbar gemacht, jedoch durch die Inszenierung von Authentizität. Dies geschieht nicht nur durch die Schaffung einer Autorfiktion bei J.K. Rowling, sondern vor allem durch handschriftliche Anmerkungen der Figuren innerhalb der Bücher. Fiktion und Wirklichkeit scheinen durch den Erwerb von gleichem Wissen durch gleiche Bücher unterlaufen zu sein. Damit wird deutlich, dass vermehrt fiktionale Erzählungen mit faktuellem Redemodus in den Vordergrund treten.

Der Vortrag soll sich der Untersuchung von fiktionalem und faktuellem Wissen und ihrer Vermittlung in Enzyklopädieartigen Veröffentlichungen wie „Phantastische Tierwesen & wo sie zu finden sind“ und „The Shadowhunters's Codex“ unter Einbeziehung von Erzähltheorie widmen, um so die Beziehungen zwischen fiktionalem und faktuellem Wissen deutlich zu machen.

Maria Kutscherow (geb. 1989) studierte im Bachelor Komparatistik an der Ludwig-Maximilians-Universität München. Derzeit setzt sie ihr Studium im Doppelmaster am Institut für AVL und Nordische Philologie an der Ludwig-Maximilians-Universität München fort.

maria.kutscherow@web.de

Organisation

Dr. Meike Uhrig
Eberhard Karls Universität Tübingen | Institut für
Medienwissenschaft
Zentrum für Animationsforschung

Luzie Kollinger, M.A.
Eberhard Karls Universität Tübingen | Institut für
Medienwissenschaft
Zentrum für Animationsforschung

Dr. des. Vera Cuntz-Leng
Philipps-Universität Marburg | Institut für Medienwissenschaft