

Fantastische Geographien

13. Jahrestagung der Gesellschaft für Fantastikforschung

TU Dortmund

22.-24. September 2022

Es gibt eine Theorie, die besagt, wenn jemals irgendwer genau herausfindet, wozu das Universum da ist und warum es da ist, dann verschwindet es auf der Stelle und wird durch noch etwas Bizarrereres und Unbegreiflicheres ersetzt. – Es gibt eine andere Theorie, nach der das schon passiert ist.

Douglas Adams hat mit seinem weltberühmten Roman *Per Anhalter durch die Galaxis* gezeigt, dass ‚da draußen‘ noch viel mehr ist, als sich der Mensch – bzw. Arthur Dent – vorstellen kann. Der Planet Erde ist schließlich nur einer unter vielen und selbst hier haben die Menschen noch nicht alle Tiefen ausgelotet, alle Höhlen erforscht und die dichtesten Wälder durchdrungen. Die Fantastik nutzt diese Leerstellen und füllt sie mit Bizarrem und Unbegreiflichem, Gruseligem und Hoffnungsvollem – die Möglichkeiten sind schier unendlich. Was aber alle diese Orte gemein haben, ist, dass sie lokalisierbar sind, auch wenn sie *irgendwo* sein sollten.

Jede Spielart der Fantastik hat in jedem Medium ihre eigenen Mechanismen und Regeln, nach denen diese Geographien konstruiert werden, sei es durch Beschreibung und Vorstellungskraft oder computergenerierte Landschaften. Distanzen müssen überbrückt werden, Transportmittel müssen gefunden, gechartert oder gekapert werden, Rituale müssen vollzogen werden – alles, um einen bestimmten Ort zu entdecken, zu betreten oder zu verlassen. Hierbei ist zu beachten, wo sich dieser befindet, ob die fantastische Geographie die Realität erweitert, ergänzt, anfechtet oder sogar ersetzt.

Die Kartographie spielt in diesem Zusammenhang eine besondere Rolle: Historisch betrachtet haben Kartographen bereits vor Jahrhunderten Monster in ihre kunstvollen Karten eingebaut, um bisher unentdeckte geographische blinde Flecken zu füllen oder um andere Entdecker davon abzuhalten, diese Orte ebenfalls aufzusuchen. Mittlerweile gehören detaillierte Karten der Sekundärwelt in vielen Fantasy-Büchern fest dazu, und darüber hinaus haben es sich hier wie auch in anderen Genres Fans zu Aufgabe gemacht, die Welt(en) auf unterschiedliche Weise darzustellen oder sogar professionell in andere Kontexte zu überführen, wie zum Beispiel als Adaptionen in Form von Computer- oder Brettspielen.

Durch den technischen Fortschritt können sich Menschen nun auch in mehreren virtuellen und imaginierten Realitäten wie Räumen gleichzeitig aufhalten und ihr Bild und ihre Stimme über weite Strecken hinweg projizieren. Damit ergeben sich auch philosophische Fragen nach der Konstruktion des fantastischen Raumes: Sind wir schon so weit, dass wir zu viel über unser Universum wissen und nun mit etwas noch viel Bizarrerem konfrontiert werden? Was geschieht mit unseren Körpern und Identitäten, wenn sie in diese abstrakten Räume übertragen werden?

Wir laden Beiträge zu allen Formen und Genres der Fantastik und deren Auseinandersetzung mit Geographie im engeren wie weiteren Sinne ein, egal ob sie sich mit Literatur, Comics, Film, Fernsehen, Musik, Video- und Brettspielen, oder (Live-)Rollenspielen beschäftigen (deutsch oder englisch). Im *open track* kann jedes Paper zur Fantastik eingereicht werden. Wir begrüßen aber insbesondere Themen wie:

- Konstruktion und Regeln von fantastischen Geographien jeglicher Art
- Geographie und verschiedene Formen der Fantastik (SciFi, Horror, Fantasy, Urban Fantasy, etc.)
- Darstellung verschiedener Geographien und Kartographie (z. B. Großstadt, Märchenwald, Weltraum), auch als künstlerische Leistung
- Historiographie der fantastischen Geographie
- Abstrakte, digitale und imaginäre Räume
- Fantastische Geographien in Texten speziell für Kinder und Jugendliche / Young Adults
- Körpergeographien
- Gender, Sexualität, Ethnizität, Behinderungen, Altern und Geographie
- Adaptionstheorie und Translatologie in fantastischen Geographien
- Ludologie und Geographie
- Geographie als Palimpsest oder Heterotopie
- Fantastische Sinneswelten (*Soundscaapes, smellscapes, etc.*)
- Ökologie und Umweltschutz (*Environmentalism*)
- Displacement und Emplacement
- Entdecken als Praxis
- Geographie und Transport

Bitte schicken Sie Ihr **Exposé (300 Wörter auf deutsch oder englisch)** für einen 20-minütigen Vortrag sowie eine **Kurzbiographie (150 Wörter)** bis zum **28.02.2022** an [gff2022@tu-](mailto:gff2022@tu-berlin.de)

dortmund.de. Alle aktuellen Informationen zur Konferenz finden Sie auf unserer Webseite:
www.gff2022.wixsite.com/tudortmund.

Die Gesellschaft für Fantastikforschung vergibt Stipendien im Umfang von jeweils 200 Euro an Promotionsstudierende, um durch eine Konferenzteilnahme verursachte Reisekosten abzudecken. Wenn Sie daran interessiert sind, lassen Sie uns dies bitte im Rahmen Ihrer Exposé-Einreichung wissen.

Organisationsteam: Kristin Aubel, Christian Lenz, Sarah Neef