

## ABSTRACTS EUROFAN

Marleen Barr (New York)

### **The Hills Are Alive With Fantastic Cultural Infrastructure: How *The Sound of Music* Portrays An Alternative Universe Salzburg and Reflects Post Cold War Trans-national Social Dialogue between Austria and the United States**

This paper explores how a text which depicts an Austrian woman's real life experiences (Maria von Trapp's *The Story of the Trapp Family Singers*) and was iconically enacted by a British woman (Julie Andrews cast as Maria von Trapp in *The Sound of Music*) transformed Americans' perceptions of Austria into fantastic imaginative geography. Americans, in other words, turned a text created by a European into a fantastic version of European history. During the present post Cold War cultural moment, Americans still venerate *The Sound of Music* to the extent that, from their perspective, its fantastic representation supersedes Austrian historical and cultural reality and stands as the dominant American image of Austrian reality. Years after the conclusion of both World War II and the Cold War, why do Americans still valorize the fantastic Austria Hollywood created? Why do many Austrians still remain unimpressed by – and even unaware of – the fantastic Hollywood version of Maria von Trapp's European reality?

I analyze *Sound* in a manner which describes the role of cultural infrastructure in constructing history and communicating social value through narrative. Salzburg, a site of cultural and social history, has been theatrically narrativized and emotionalized by fantastic tropes and strategies. *Sound*, a retelling of World War II via the fantastic which reconstructs and reconfigures relations between Europe and America, shows that even during the post Cold War era, America's willingness to grapple with the historical and cultural reality which characterizes Austria in general and Europe in particular is frozen in a time warp.

Julie Andrews writes children's books about dragons. *Sound* is more akin to her fantasy books than to Austrian reality. There is no daughter named Lisel in the von Trapp family; Austrians do not eat schnitzel with noodles and sing about edelweiss; it is impossible for a family to climb every mountain from the vantage point of Salzburg and walk to Switzerland. This paper considers the social implications of Americans constructing Austria in terms of an imaginative geography which does not resemble the Austria we know--ie the film portrays a fantastic Austria. *Sound* at once silences the final solution and is obsessed with whether or not an aristocratic family can escape from the bungling cartoonish Nazis who are in hot pursuit of them. In light of the atrocities the Nazis perpetrated, why do post Cold War era Americans still remain captivated by unreal Austrians who reflect unreal Austrian culture against the background of unreal ridiculous Austrian geography?

I heard Andrews say that her former husband, Tony Walton, "created a world which did not exist" vis-a-vis his involvement with *A Funny Thing Happened on the way to the Forum*. When *Sound* portrays the Von Trapp family fleeing Salzburg, a ridiculous thing happened on the way to the Alps: the alps the film portrays do not exist on a real map. Yet, be that as it may, *Sound* maps Americans' vision of World War II era Austria—and resonates as strongly as ever in the present day post Cold War era. The American popular culture narrative about Austria dismisses both the new Europe and the old Europe; new and old Americans alike only want to hear the sound of the fantastic Austria Hollywood invented—the fantastic Austria they love which is an unreal conflation of the 1938, 1965 (the year *Sound* was filmed), and the present which, regardless of generational and political change, has remained unchanged for forty-six years.

**Frauke Bode** (Wuppertal)

**Trauma und Fantastik: Der Spanische Bürgerkrieg in Guillermo del Toros Film *El laberinto del fauno* (2006) und die argentinische Militärdiktatur in Marcelo Figueras Roman *La batalla del calentamiento* (2006)**

Die fantastische Verhandlung des spanischen Bürgerkrieges in Guillermo del Toros Film *El laberinto del fauno* und der argentinischen Militärdiktatur in Marcelo Figueras' Roman *La batalla del calentamiento* etabliert die Fantastik als individuelles und gesellschaftliches "Überlebenswissen".

Die beiden Verhandlungen individueller und gesellschaftlicher Traumata integrieren fantastische Ereignisse auf unterschiedliche Weise. Sowohl der spanisch-mexikanische Film als auch der argentinische Roman stellen Parallelen zum Märchen her. Während jedoch in *El laberinto del fauno* 'reale' und fantastische Welt weitestgehend voneinander getrennt sind und die Unschlüssigkeit (TODOROV) des Zuschauers ob der Existenz einer wunderbaren Parallelwelt bestehen bleibt, wird in *La batalla del calentamiento* das Wunderbare in den Alltag integriert und disambiguiert, womit sich der argentinische Roman in die Tradition des *realismo mágico* einschreibt. Die Fantastik kann im Fall von *El laberinto del fauno* als Kompensationsstrategie der elfjährigen Ofelia im Umgang mit dem Trauma fungieren. In *La batalla del calentamiento* stehen die zunächst unglaublichen wunderbaren Fähigkeiten der kleinen Miranda in Analogie zum Unerhörten der *Guerra Sucia*. In beiden Fällen verdeutlicht die Verhandlung des Traumas durch fantastische Erzählweisen die Abgründigkeit des historisch Ungeheuerlichen durch den Kontrast und die Parallelen mit dem Fantastischen. Als individuelles und gesellschaftliches "Überlebenswissen" (ETTE, PRIETO) ermöglicht das Fantastische zum einen die Auseinandersetzung mit den traumatischen Ereignissen und erlaubt zum anderen auch positive Ausblicke durch übernatürliche Problemlösungen in *La batalla del calentamiento* und die märchenhafte Allegorisierung des Historischen in *El laberinto del fauno*.

**Mark Bould** (Bristol)

**Spectres Are Haunting Europe**

Since the end of the Cold War, and particularly since the turn of the millennium, fantasy films from across Europe have turned from the eclectic, cannibalistic shopping-spree aesthetics associated with Fredric Jameson's view of postmodernism towards more conscious expressions of the traumatic impacts of global capital. This paper will examine a selection of films from across Europe, made in the ruins, haunted by loss and stalked by hopeful monsters.

**Ingo Cornils** (Leeds)

**The Matrix Preloaded:**

**Rainer Werner Fassbinder's *Welt am Draht* (*World on a Wire*, 1973)**

Rainer Werner Fassbinder's *Welt am Draht* (*World on a Wire*, 1973) has been generally overlooked by researchers due to the fact that it was originally produced for – and broadcast on – the small screen. Following its restoration and reissue in 2010, film critics were quick to notice that the film has had a significant impact on a cluster of films such as Peter Weir's *The Truman Show* (1998), David Cronenberg's *eXistenZ* (1999) or the Wachowski brothers' *Matrix* trilogy (1999-2003), given that they all ask fundamental questions about the nature of

reality. This paper seeks to place *Welt am Draht* in the history of the genre, to analyse its visual style, and to interpret its message as a manifestation of our long-standing unease with consensus reality both in the Cold War context and beyond. As such, it engages with the conference's question about the unique 'European' contribution to the fantastic, by suggesting that Fassbinder's attempt to mix art house cinema and popular culture paved the way for a more 'mature' approach to the production of science fiction films in Hollywood that continues to the present day, e.g. in James Cameron's *Avatar* (2009), Christopher Nolan's *Inception* (2010), or Duncan Jones' *Source Code* (2011). The conclusion argues that *Welt am Draht* represents a significant and distinct contribution to the iconography of apocalyptic thinking.

**Elena Croitoru (Galați)**  
**Fairy Tales in Translation**

Starting from the idea that, among the fantastic narratives, fairy tales are very important forms of artistic expression, the paper deals with the importance of communicating cultural values through translation pointing out the role of the fantastic in the reconstruction and reconfiguration of different identity categories in the process of translation. It brings up the question of how the culture of fantasy can be rendered in another context, for another community considering the impact of the translated fantastic tale on the target readers (TRs), i.e. the problems of accuracy in the target language culture (TLC) and equivalence of response. All this is due to the fact that fairy tales are very difficult to translate given the great differences between the two language cultures, English and Romanian. This reminds of the principle that the extent to which the responses are similar depends upon the cultural distance between the two communication systems.

The close interdependence between intentionality, equivalence of response and efficiency are essential in understanding and judging translated fairy tales. The efficiency of the translated fairy tale is judged in terms of the best reception. The clearer the expression and the more adequate the corresponding words, collocations, phrases and idioms (very special in fairy tales), the easier to understand they are and the better the expected reactions of the TRs.

However, the linguistic and cultural diversity make such translations overloaded, hence inefficient, which means a failure with a number of translated fairy tales. In this respect, the findings will point out causes of translation errors in fairy tales (i.e. lack of comprehension, inappropriateness to readership, misuse of time), translation errors at different levels (linguistic, pragmatic, cultural) as well as translation errors labelled as overtranslation, undertranslation and discursive or semantic inadequacy. The classification of such translation errors starts from the definition of translation competence in general with focus on the competence in translating literature for children and fairy tales in particular.

**Uwe Durst (Stuttgart)**  
**Deformierte Geschichte**

Der historische Roman hat seit jeher Mißtrauen erregt, da er einerseits behauptet, die Historie zu erzählen, andererseits als Kunstwerk künstlerische Strukturen manifestiert. Dieses Mißtrauen scheint bei einer innovativen Spielart des Genres um so angebrachter zu sein, deren thematisches Material nicht aus der angeblichen Abbildung, sondern aus der Abänderung der Historie generiert wird (Niederlage der Alliierten im Zweiten Weltkrieg, Erfindung der Dampfmaschine in der italienischen Renaissance etc.). Wenngleich die

Erwägung 'kontrafaktischer' Entwicklungen eine bis in die Antike zurückreichende Tradition besitzt und auch in der modernen Geschichtswissenschaft über den heuristischen Wert ungeschehener Geschichte diskutiert wird, sind historiographische Modelle kontrafaktischer Geschichtsschreibung (Demandt, Fergusson) ungeeignet, sich der künstlerischen parahistorischen Literatur wissenschaftlich zu nähern: zum einen weil diese Modelle von zweifelhaftem Wert sind, zum anderen weil durch die Übertragung auf die Literatur das literarische Faktum und die relative Eigengesetzlichkeit des literarischen Systems vollständig ignoriert wird. Die Frage historiographischer Vertretbarkeit des fiktiven Geschehens ist nicht relevant. Von Bedeutung ist das Literarische an der parahistorischen Literatur. Fragwürdige historische Kausalsysteme sind durch ein literarisches Handlungsmodell zu ersetzen.

Der traditionelle historische Roman manifestiert die Sequenz Historie, indem diese supersequentiell das Geschehen überspannt. Maximal werden ihr diverse Subsequenzen hinzugefügt (das Leben fiktiver Personen, Dialoge usw.). Keine dieser Subsequenzen ist aber in der Lage, eine Änderung der Supersequenz zu bewirken, sie stehen zu ihr in einem rein katalytischen Verhältnis. Infolgedessen sind die Alternativpunkte der historischen Sequenz de facto inaktiv: Die historische Sequenz ist im traditionellen historischen Roman eine Struktur ohne Gegenstruktur und spielt daher nur die Rolle eines künstlerisch inaktiven Elements. Die Monotonie des unwandelbaren supersequentiellen Geschehens führt zur Automatisierung der historischen Sequenz, was schließlich deren Verfremdung erzwingt.

Auf Basis des Barthesschen Modells narrativer Sequenzen lassen sich kardinalfunktionell-neodirektionale, kardinalfunktionell-neokausale und katalytische Verfremdungstypen unterscheiden. Alle sequentiellen Deformationsverfahren stellen der künstlerisch inaktiven, literarisch automatisierten historischen Sequenz eine Antistruktur gegenüber, die zur Aktivierung der sequentiellen Ordnung und zur Entfaltung ihres Deviationspotentials führt.

**Leonard Dworschak (Wien)**

**Barbaric, Backward, and Belligerent:**

**Residual Eastern European Evil in Post-1989 U.S.-American and British Cinema**

In a recent interview with the German news magazine *Der Spiegel*, director James Cameron lamented the lack of innovative ideas in Hollywood product. At the beginning of the new millennium's second decade, the major studios clearly prefer processing well-established franchises and rekindling classic box office hits to venturing onto new grounds. The U.S.-American film industry seems stuck in what may be termed the era of sequels and remakes. Interestingly, the majority of the latter are adapted from movies originally released during the Cold War, which is particularly evident in the fantastic film. The new – and allegedly updated – versions of sci-fi/horror classics such as *Invasion of the Body Snatchers*, *The Day the Earth Stood Still*, *War of the Worlds*, etc offer the opportunity to analyze quintessential Cold War formulas imported to the 21st century.

In my diploma thesis *Barbaric, Backward, and Belligerent: residual Eastern European evil in post-1989 U.S.-American and British cinema*, I show that the major Western film industries still (re)produce the former Soviet Bloc as an evil Other, constructing the West in binary opposition to an antagonist from an outdated bipolar world order. Hollywood takes the lead, displaying the Eastern European villain in an excessive fashion reminiscent of the McCarthyite 50s. Correspondingly, said villain's persistently negative depiction (as devious, uncivilized, and monstrous) barely differs from early Cold War propaganda. I argue that this depiction is mainly owing to two factors. First, a set of formulas firmly embedded in Western

cinema tradition 60 years ago. Second, the context of a global war on terror waged against an elusive enemy evocating the Cold War anxieties of infiltration, subversion, and extinction.

Apart from my analyses of the fantastic film in the 50s and the renaissance of alien invasion narratives in the 21st century, I also examined the recently emerged horror-subgenre of "torture porn". I focused on its adaptation of the backwoods-formula from the 70s and the resulting depiction of Eastern Europe as a global hinterland within the capitalist world order. My presentation comprises two parts. On the one hand, I will compare two fantastic film classics, namely *Invasion of the Body Snatchers* (1956) and *War of the Worlds* (1953), with their respective post-Cold-War remakes. On the other hand, I will illustrate recent developments in the backwoods genre, collating Tobe Hooper's *The Texas Chainsaw Massacre* (1974) with Eli Roth's *Hostel* (2005). In both cases I will focus on Cold War residues of Eastern European evil.

**Inken Frost** (Frankfurt an der Oder)

### **"New Who" und das 21. Jahrhundert: Der Doktor nach dem (Kalten) Krieg**

Die britische Serie *Doctor Who* erfindet sich 2005 neu. "New Who" bietet mit seinen Kontinuitäten und Brüchen eine wahre Fundgrube für den, der sich mit neuen Perspektiven der Fantastik im 21. Jahrhundert, einer komplexer gewordenen Welt nach dem Kalten Krieg beschäftigt.

Es machte immer einen Reiz der Serie aus, zum einen die Welt durch die Augen eines außerirdischen Zeitreisenden, zum anderen aber auch Vergangenheit und Zukunft sowie fremde Welten aus Sicht einer Identifikationsfigur aus der eigenen Gegenwart zu erfahren; die neue Serie spielt mit diesen Möglichkeiten, wobei sie nicht nur ikonisch gewordene Ereignisse in den Augen der Gegenwart, sondern auch zur "Hochkultur" geronnene Texte aus dem Blickwinkel eines populären Mediums neu kontextualisiert – so wird in der Shakespeare-Episode explizit ein Zitat aus *Harry Potter* in die Rede des Barden integriert.

Während der Doktor mit jeder neuen Inkarnation Aussehen und Persönlichkeit ändert, sind viele Elemente der Serie sind ikonisch geworden – "New Who" gibt diesen Ikonen Tiefgang, gleichzeitig zerstört es gezielt britische Ikonen – und hinterfragt damit die Wirklichkeitskonstruktion der (westlichen) Welt; so zerstört ein Raumschiff Big Ben und bereits in Folge 2 werden wir Zeuge des Endes der Welt – bei dem allerdings keiner hinschaut.

Die Webseite der BBC spiegelt ironischerweise die – in der neuen Serie gebrochen inszenierte – Zentriertheit auf Großbritannien wieder: Aufgrund des Medienrechts sind die aktuellen Folgen nur auf der Insel abrufbar.

Echte Interaktion findet sich auf der Seite nicht – "Web 2.0" wird anderswo realisiert; nahezu ein Geschenk an alle Slash-Autorinnen (neben augenzwinkernden Blicken auf jahrzehntealte Fan-Diskussionen) ist Jack, der sexuelle Kategorien nicht versteht und im Spin-Off Torchwood eine gleichgeschlechtliche Beziehung unterhält (vor allem aber in den Doktor verliebt ist).

*Doctor Who* wurde zuletzt in den 80ern gedreht; der narratologisch größte Bruch mit der alten Serie ist der "letzte große Zeitkrieg", der den Doktor zwang, seinen eigenen Planeten zu zerstören. Der Doktor selbst ist nun heimatlos und als eine der mächtigsten Figuren des "Whoniverse" darauf angewiesen, selbst zu definieren, was richtig und falsch ist – in der neuen Serie werden nicht zuletzt Identitäten in einer komplexer gewordenen Welt verhandelt, zwischen Nationalstolz und Weltbürgertum, zwischen Hoch- und Populärkultur und im Hinterfragen kultureller Identitätskategorien.

**Julia Gatermann** (Hamburg)

**Recalling Identity:**

**Cultural Heritage in Margaret Atwood's Postapocalyptic Dystopia *Oryx and Crake***

The growing globalization of our times entails a feeling of increasing anonymity and disorientation, especially in its dissolution of categories that were formerly understood as fixed and that now evanesce, such as a sense of self, individuality and identity.

Margaret Atwood's dystopia *Oryx and Crake* (2003) critically comments on recent medical, biological and technological developments, as for example research in xenotransplantation and genetic engineering, and raises attention to the dangers they represent in a society if left alone unmonitored.

A special focus of my research is directed at the wide-ranging intertextual references and relations to 18<sup>th</sup> and 19<sup>th</sup> century British cultural markers such as Swift's *Gulliver's Travels*, Defoe's *Robinson Crusoe* and Mary Shelley's *Frankenstein*. Furthermore, my interest also lies in the mythopoetical digressions and parallels that *Oryx and Crake* develops, especially in regard to the classical Prometheus myth – a myth which Shelley herself used and adapted in her novel. It is my strong believe that mythopoesis and intertextuality add a further semantic dimension to this multifaceted novel.

My thesis is that, by drawing so distinctly on intertextuality, the novel negotiates the feeling of dissolving identity and the need for confirmation that is sought after in the search for its (literary) origin. I would like to examine this sense of 'disorientation' that I see mirrored in so many different layers of the novel, the roots of which, however, seem based in recent developments and trends in our society. The growing globalisation brings with it a feeling of dissolving borders, and a destabilisation of the sense of identity, both on a national and a personal level. This 'exterior' trauma goes hand in hand with an interior injury of the sense of the self-image. Since April 2003 the human genome has been fully catalogued by the "Human Genome Project", and companies have already been granted patents for some specific genes. Scientists successfully cloned mammals, used them to grow organs and, by gene splicing, even created new species. This, I think, constitutes an even greater injury to the sense of the self since this threat does not attack from the outside, but emanates from the most intimate good we possess, our genetic material, and therefore takes away this last feeling of security, the sense of the solidity of our self and our individuality. This new threat entails a strong need for literary negotiation – a negotiation that can be found in Atwood's novel and that explicitly utilizes enlightened rational novels as well as classical myth in order to counter the 21<sup>st</sup> century loss of stability.

**Stefanie Giebert** (Reutlingen)

**Mit dem Rollator ins Raumschiff? Altersbilder in Science Fiction und Fantasy**

Das Thema Unsterblichkeit und, damit oft verbunden, ewiger Jugend, ist von der Fantastikforschung schon wiederholt beleuchtet worden – was aber ist mit dem Altern? Im wirklichen Leben steht den westlichen Gesellschaften ein demographischer Wandel und schlimmstenfalls eine 'Vergreisung' ins Haus – hallt dieses Thema auch in Fantasy und Science Fiction wider? Altersbilder in beiden Genres changieren oft zwischen Extremen: Auf der einen Seite die Ablehnung des Alterns und Versuche seiner Abschaffung (etwa durch die Eliminierung oder Abschiebung der – mehr oder weniger – Alten (*Logan's Run*, *2030-Aufstand der Alten*) oder die Verlagerung der Existenz in den Cyberspace (*Otherland*)). Negative Altersbilder finden sich teilweise auch in Computerspielen oder virtuellen Welten,

wo alte Charaktere/Avatare anfangs nicht vorgesehen waren (*Sims, Second Life*), wobei sich dieses mittlerweile geändert hat. Auf der anderen Seite die idealisierte Darstellung von 'weisen Alten' (oder Älteren). Dieses Stereotyp lässt sich sowohl in Fantasy- (*Lord of the Rings*) wie auch Science Fiction-Klassikern (*Star Wars*) aber auch in neueren und ganz neuen Werken (*Tron Legacy*) finden. Interessant ist auch, wenn bei der Frage 'Unsterblichkeit oder Altern (und Tod)'? die zweite Option – als Schlüsselmerkmal der Humanität – privilegiert wird (in so unterschiedlichen Werken wie z.B. *Bicentennial Man* und *Lords and Ladies*).

Fragen, die im Vortrag behandelt werden sollen, sind: 1. Welche Altersbilder gibt es in Fantasy und Science Fiction des 20./21. Jahrhunderts? 2. Unterliegen sie einem Wandel? 3. Wie sieht das Spannungsfeld zwischen Dämonisierung, Idealisierung und 'realistischer' Darstellung von alten und alternden Charakteren aus?

**Joe Grixti** (Auckland)

### **The Intrigue of the Liminal: Fantastic Explorations of the Shadow Self**

Tzvetan Todorov influentially defined the fantastic as arising when we are faced with an event which cannot be explained by the laws of our familiar world. It involves liminal hesitation between conflicting cognitive states and is experienced when the security of the world of reality as we know it is challenged by the unexpected and apparently illogical intrusion of events previously categorised as belonging to the make-believe world of the imagination.

The political and cultural upheavals which marked the last decades of the twentieth century in Europe and elsewhere can be argued to have created a comparable situation. Traditional political, cultural, personal and cognitive boundaries between insiders and outsiders, the self and the Other, the familiar and the alien became increasingly destabilised in a world dominated by the contradictory forces of globalization. On the one hand, these forces appeared to be leading towards the redefinition, transgression and potential abolition of national borders and identities. At the same time, globalisation was unpredictably nurturing the re-emergence of regional differences as well as the proliferation of diasporic group identities across continents.

This paper will examine how these developments are reflected and imaginatively reconfigured in contemporary European fantastic fiction and films which focus on the darker side of fantasy. Reconceptualising earlier fictional explorations of the macabre and monstrous, these works frequently encourage readers and viewers to empathise with the cognitive and emotional perspectives of the Other, approaching this figure as simultaneously threatening and appealing – both alien and soulmate, unknowable outsider and familiar shadow self. Examples for analysis will include the 2009-2010 British TV series *Being Human*, in which a twenty-something werewolf shares a flat with a vampire and a ghost in a working class suburb of Bristol; and the 2008 Swedish film *Let the Right One In*, in which a twelve-year-old boy befriends and falls in love with a strange child who happens to be a vampire.

**Seiji Hattori** (Gießen)

**Transkulturelle Vision als Ort der Phantastik:**

**Zur 'imaginären Geographie' bei Thomas Stangl *Der einzige Ort***

Besonders seit dem Ende des kalten Krieges verabschiedet sich unsere Welt immer mehr von einem auf Homogenität und Separiertheit beruhenden insel- oder kugelartigen Zustand der Kulturen à la Herder, indem sie sich einer 'transkulturellen' Verfassung (W. Welsch) nähert, die aufgrund der politisch-ökonomischen Globalisierung und Migrationsprozesse durch Vernetzung und Hybridisierung geprägt ist. Vor diesem Hintergrund ist es bezeichnend, dass vor allem seit den 90er Jahren zahlreiche 'transkulturelle' Literatur auch im deutschsprachigen Raum entstanden ist. Im vorliegenden Vortrag versuche ich am Beispiel von Thomas Stangl *Der einzige Ort* (2004) auszuloten, welche innovative Rolle die Transkulturalität bei der Geburt der Phantastik im Imaginationsprozess spielt.

Der Roman *Der einzige Ort*, der von zwei Forschungsreisen nach Timbuktu in Afrika – durch Alexander Gordon Laing und René Caillié – handelt, scheint auf den ersten Blick im postkolonialen Kontext angesiedelt zu sein. Diese politische Ebene wird jedoch im Roman von vornherein unterlaufen. Vielmehr fungiert der Raum Timbuktu im Wesentlichen als visionärer Raum, der zugleich als Imaginationsraum in Erscheinung tritt. Die Stadt Timbuktu – *der einzige Ort* – wird als das 'Dritte' und 'Ortlose' bezeichnet: "die imaginäre, im Nachträglichen und von außen her geformte Geographie: die vorher geträumten, wiedergefundenen Orte: im Verlangen nach größerer Dichte, nach intensiverem Licht." Stangl setzt dieses als 'visionäre Fremde' konzipierte Timbuktu-Bild als Medium in Szene, durch welches seine *xenotopisch* gefärbte poetologische Konzeption in den Reisen der beiden Protagonisten zur fiktionalen und literarisch verfremdeten Stadt ihren Niederschlag findet. Es figuriert als der Nährboden, aus welchem sich die Einbildungskraft des Autors/Erzählers ständig speist, um seine sich in Selbstreferentialität manifestierende poetologische Vorstellungswelt als phantastische Räumlichkeiten zu artikulieren. Der Roman kann als *die Variation, die ihr Thema suchen geht*, apostrophiert werden, indem der poetologische Leerraum der Phantastik in ständiger Spiralbewegung der Sprache unter konsequenter Selbstbezüglichkeit des Textes immer mehr in das *xenotopische* Territorium verwandelt wird.

**Anya Heise-von der Lippe** (Berlin)

**Re-framing the Post-feminist Freak Show: *Nights at the Circus Reloaded***

"The monster's body is a cultural body", as Jeffrey Jerome Cohen points out (Cohen, 1996). The monster expresses what we otherwise suppress. It draws attention to the constantly shifting cultural boundaries which underlie distinctions of the human and its others, as well as the discursive mechanisms employed to reiterate and reinforce the normative boundaries between culturally accepted bodies and the culturally abject bodies of monsters and freaks.

Like Frankenstein's nameless creature, whose rejection from society turns it into an abject other, the monster is often at odds with its own deviant corporeality, thus drawing attention to the unnatural circumstances of its creation and corresponding questions of creative authority. In the prototypical monster text the monster's own narrative account is embedded within a complicated framework of narrative voices, creating a subtle balance between the improbability of the monster's existence and the supposed authenticity and narrative credibility of its voice.

By embedding the tale of its winged heroine in a skeptical frame narrative, Angela Carter's theory-conscious Gothic novel *Nights at the Circus* (1984) effectively evokes and

simultaneously rejects various approaches to Fevvers' corporeal difference. Set at the turn of the 19th century, *Nights at the Circus* is, however, very much rooted in the late 20th century – both in terms of its post-feminist critical approach and its postmodern narrative framework, but also in terms of its celebration of exuberant corporeality. Carter's original novel was adapted for the stage by Emma Rice and Tom Morris in 2006. The highly performative aspects and the estranging narrative mechanisms of the novel certainly facilitated the adaptation of the material for the stage. However, the loss of most of the embedded monster-narratives and the casting of a blatantly normative-looking actress in the role of Fevvers (in the original performance at the Lyric Hammersmith) indicate a change in critical approach which doesn't seem purely coincidental. My paper will explore the different strategies and mechanisms of voicing and performing deviant corporeality in these two versions of *Nights at the Circus* – as well as some of the changes in cultural attitudes towards deviant bodies over the last two-and-a-half decades reflected in them.

**Beatrix Hesse (Bamberg)**

### **A New Variation on the Alien Invasion Theme: Neill Blomkamp's *District 9***

It is a truism that the genre of the alien invasion film blossomed in the 1950s, nourished by anti-Communist paranoia. If this hypothesis is true, the alien invasion film ought to have died out with the end of the Cold War. However, the opposite is the case: the genre is currently experiencing a surprising renaissance. (See for instance *Skyline* by Colin and Greg Strause (2010), *Monsters* by Gareth Edwards (2010) and *Battle Los Angeles* by Jonathan Liebesman (2011).) This renewed popularity has been explained partly by the overwhelming success of South African director Neill Blomkamp's 2009 film *District 9*, on which I will focus in my talk.

In contrast to other science fiction films, the alien spaceship does not land in Washington D.C. or New York but in Johannesburg, and the aliens on board are not aggressive, martial invaders but undernourished, helpless creatures whom the Government immediately put into the ghetto "District 9", where the aliens (derogatorily referred to as "prawns") live under miserable conditions. The film starts with the attempt by the multinational company MNU to resettle the "prawns" at an even more remote camp. The eviction is managed by one Wikus van de Meerwe, who sports a little moustache and an exaggerated South African accent. In the course of the operation, Wikus incautiously handles an alien liquid, which triggers his gradual transformation into an alien.

The central character of the hybrid creature Wikus (half man, half "prawn") permits the classification of *District 9* not only as a science fiction film but also as an instance of the fantastic, since Georg Seeßlen has famously argued that the distinctive feature of the fantastic film is the presence of a hybrid "Halbwesen". While Wikus suffers a severe identity crisis, his perception by others changes in a quite different manner. Clearly he provokes disgust, but due to his hybrid state, he is suddenly immensely valuable to the arms manufacturers at MNU and a Nigerian gang leader, who lords it over the "township" of District 9. Besides, Wikus himself matures during the gradual transformation process: merely an ambitious and over-eager executive at first (with an evident pleasure in "aborting", i.e. roasting the aliens' eggs to prevent procreation), he begins to recognize his kinship with the "prawns" and, moreover, develops unforeseen powers of resilience – as an MNU mercenary about to kill Wikus admiringly remarks: "Now I see why everybody wants a part of you."

Not only its protagonist but the whole film *District 9* is "hybrid", shot partly in quasi-documentary style and partly as a highly finished action movie (and was praised by the fan

community on account of its accomplished special effects). The focus on hybridity and the theme of invasion make it difficult to read the film as a mere comment on the South African Apartheid policy of the recent past, as has frequently been done. Instead, *District 9* seems to discuss problems of globalization, such as the treatment of illegal immigrants ("They should just go home", says an interviewee in the mock-documentary passage at the beginning of the film) or the policies of multi-national corporations employing private armies of mercenary soldiers. The hybrid nature of the film itself also makes facile interpretations impossible: while the satirical mock-documentary passages suggest a political agenda, the depiction of the Nigerian gangs as culturally primitive criminals will surely alienate the Politically Correct, who may have enjoyed the beginning of the film. The shooting on location in a vacated South African township also raises ethical issues: is this the cinematic equivalent of "slumming", enjoying picturesque poverty? Finally, it needs to be examined how innovative this striking film actually is: while the DVD bonus material points out how the design of the "prawns" was finally arrived at, a brief glance at an actual "prawn" soon reveals it as an adaptation of Jack Arnold's "creature of the Black Lagoon" – which brings us right back to our starting point, the 1950s.

**Daniel Illger (Berlin)**

### **Die "Neue Welle" des Frankophonen Horrorfilms**

Ungefähr seit Mitte der 00er Jahre hat sich eine "Neue Welle" des frankophonen Horrorfilms herausgebildet, zu deren bekanntesten Vertretern Alexandre Ajas *Haute Tension* (F 2003), Xavier Gens' *Frontière(s)* (F/CH 2007) und Pascal Laugier's *Martyrs* (F/CDN 2008) zählen. Was diese Filme eint, ist der Rückbezug auf das US-Horrorokino der 70er. *Haute Tension* etwa erweist auf frühe Slasher wie John Carpenters *Halloween* (USA 1978), während *Frontière(s)* auf den Hillbilly-Horrorfilm rekurriert, der sich spätestens mit Tobe Hoopers *The Texas Chain Saw Massacre* (USA 1974) zu einem eigenständigen Subgenre entwickelte hat.

Ich will der Frage nachgehen, ob in diesen Referenzen ein Versuch des aktuellen B-Genrekinos zu sehen sein könnte, auf die vielbeschworene politische und moralische Verunsicherung zu reagieren, die im Verlauf der 00er Jahre zumindest die westliche Welt ergriffen hat. Folgt man Theoretikern wird Robin Wood, liegt dieser Gedanke nah. Für Wood nämlich leistete der US-amerikanische Horrorfilm der 70er eine Subversion der bestehenden Gesellschaft, indem er die Regeln, nach denen das Genre zuvor funktioniert hatte, auf den Kopf stellte und die patriarchale Familie selbst zum Ursprung des Grauens machte. Vor diesem Hintergrund erscheinen viele ästhetische Strategien der aktuellen Filme als Versuch, wiederum – wenngleich mit partiell anderen Mitteln – eine politische Dimension in das B-Horrorokino einzuziehen. Diese stellt sich aber nicht als inhaltliche Auseinandersetzung mit politischen Ereignissen dar. Vielmehr zielen die genannten Filme, so die These, auf eine radikale Verstörung der Zuschauer, zu der im Fall von *Haute Tension* beispielsweise die ostentative Verweigerung jeglicher narrativen Logik beiträgt.

An einer exemplarischen Analyse des Films *À L'Intérieur* (F 2007) von Alexandre Bustillo und Julien Maury soll überprüft werden, wie weit die skizzierten Überlegungen tragen.

**Edward James** (Dublin)

### **The New Space Opera, 1991-2011: the European Contribution**

There has been a good amount of debate in recent years, spurred on by various anthologies (*The Space Opera Renaissance*, by Hartwell and Cramer; the two volumes of *The New Space Opera* by Dozois and Strahan), about the "New Space Opera". Along with the "New Weird", this has been one of the labels that has been applied, fairly indiscriminately, to much of the more important science fiction of the last two decades. Is there anything that can helpfully be categorised as "New Space Opera"? Is it a mere publishers' category, or a real movement? If so, what are its roots, and -- a crucial element in the debate -- is it something which has been given impetus and direction by British writers rather more than by American writers? The debate was launched in a special issue of *Locus* and online in *SFRevu* in 2003; where does the debate stand now?

**Agnieszka Jedrzejczyk-Drenda** (London)

### **The New (Old) Warrior Hero: *The Witcher* by Andrzej Sapkowski**

In my paper, I would like to investigate Polish modern fantasy literature that emerged after the fall of the Berlin Wall in 1989. The political change that followed the events of 9<sup>th</sup> November 1989 led to the emancipation of Poland from the USSR occupation, both in economic and cultural sense. This led to the re-emergence of Polish fantasy genre with its strong link to Romanticism, which I would like to explore on the example *The Witcher* cycle written by Andrzej Sapkowski and published in 1990-1999.

My main interest is focused on Geralt of Rivia, the main character of the cycle. Although Geralt is a strong warrior hero on the surface, with his superhuman powers and arcane fighting skills, he is also a conflicted soul. As a Witcher, he is a living experiment on the human body, created and trained to protect humanity against supernatural creatures. However, because of his unnatural abilities, he stands apart from the people he was made to protect, his own humanity always debated.

My question is to what extent Geralt is a fantasy hero modelled on Western fantasy works such as, for instance, *The Lord of the Rings* by J. R. R. Tolkien, and thus to what extent can he be seen as the post-Tolkienian 'new' fantasy hero. On the other hand, I question to what extent he is an echo of the Romantic hero favoured by such influential Polish writers like Adam Mickiewicz, Juliusz Słowacki or the historical warrior hero favoured by Henryk Sienkiewicz. My particular focus here is on the development and the implementation of the Romantic ideals and different visions of freedom stance used by those writers to inspire Polish fight for independence in the nineteenth century towards the anti-communist ideals of Solidarity movement.

I would like to further discuss how Sapkowski plays with the narratological conventions of the fantastic through his deployment of Salvonic motives. My paper will be mainly comparative and paradigmatical.

**Robin Junicke** (Bochum)

### **Geschichte(n) spielen im Rollenspiel**

Rollenspiele ermöglichen ihren Teilnehmern ein alternatives Ich zu entwerfen. In der prinzipiellen Handlungsoffenheit des Spiels liegt hierbei jenes Befreiungsversprechen,

welches die Lebenswirklichkeit so manchem verweigern mag. Allen Rollenspielen ist gemein, dass sie soziale Kontakte fördern und den Spielern einen Setzkasten an unterschiedlichsten Strategien zur Welt- und Charaktererstellung verfügbar machen. In ihrem Rahmen erfüllen sich Träume von Kompetenz, Macht und Mystik sowie der Wunsch nach Gemeinschaft. Hierin liegt auch die in feuilletonistischen Diskursen viel beschworene "eskapistische" Tendenz dieser Spiele, ihre große Verführungskraft.

Im Spiel wird Geschichte gespielt. Dies geht einher mit der Genese einer eigenen Geschichtlichkeit innerhalb der Spielgruppe, die zugleich von der Geschichte der Kultur, in welcher sich die Spieler im Alltag bewegen, Zeugnis ablegt.

Beim Spielen finden hierbei drei wesentliche Prozesse statt: Die Beheimatung des Individuums in einem Narrativ (a), die Erklärung der Welt (b), sowie eine Komplexitätsreduktion (c) der selbigen.

Der Vortrag wird der Frage nachgehen, wie das Medium des Rollenspiels Geschichte thematisiert und hierüber nicht nur Gesellschaft abbildet, sondern auch aktiv mitformt. Zur Erörterung dieser Fragestellung werden Konzepte aus der Spieltheorie (Roger Caillois, Mihaly Csikszentmihalyi), Medientheorie (Marshall McLuhan, Britta Neitzel) und Mythentheorie (Jan Assmann, Roland Barthes) konsultiert, sowie ein kurzer Überblick über die Geschichte des Rollenspiels in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts gegeben.

**Sonja Klimek** (Fribourg)

### **Phantastische Erzählspiele: Immersion und Metalepse im Fantasy-Rollenspiel**

Pen-and-Paper-Fantasy-Rollenspiele sind in den 1990er Jahren eine populäre "neue Medienpraktik" des Phantastischen. Sie gehen hervor aus den "war-games" der 1960er/70er Jahre und den "Abenteuerspielbüchern" der 1980er. Als Erzähl-Spiele bauen sie auf literarischen Texten auf, wobei durch jeweils spontane Phantasie-Eigenleistung der Teilnehmer (d.h. ihr erzähltes Agieren) eine regelgelenkte fiktionale Geschichte erzeugt wird. Diese "neue Medienpraktik" ist zwar international, aber nach Sprachgemeinschaften je anders ausgeprägt und wird vor allem von regional oft strikt begrenzten, konkreten Spieler-Gruppen umgesetzt. Diese sind meist jung und eher 'bildungsnah': vor allem Gymnasiasten und Studierende. Die phantastischen Welten der jeweiligen Spiele wie "Dungeons and Dragans", "Das Schwarze Auge" etc. vermischen Adaptationen antiker Götter- und Helden-Mythen, mittelalterliche Abenteuer-Plots und Versatzstücke des klassischen europäischen Abenteuer- und Fantasy-Romans (allen voran Tolkiens Middle-Earth-Geschichten). Insofern stellen sie eine "neue Medienpraktik" jenseits der alten Kategorien von Hoch- und Populärkultur dar.

Die Forschung sowohl zum klassischen Pen-and-Paper- als auch zum Live-Act- und zum Online-Fantasy-Rollenspiel ist inzwischen schon recht arrivierte. Mich interessiert nun besonders der Aspekt psychischer Immersion, das mit-gestaltende, mit-handelnde 'Eintauchen' in die fiktiven Fantasy-Welten, die man selber im Akt des erzählenden Spiels erst mit-erzeugt. Diese Immersion entspricht einer metaleptischen Grundstruktur, nämlich der "absteigenden Metalepse" (vgl. G. Genette 1973 u. 2004), bei der die Grenze zwischen Erzählen und Erzähltem immersiv durchbrochen wird. Inwiefern nun das Pen-and-Paper-Fantasy-Rollenspiel generell von dieser metaleptischen Immersion lebt, und worin die Grundstruktur der 'absteigenden Metalepse' in dieser Spiel-Immersion überhaupt besteht, das würde ich gerne in einem Vortrag an der EUROFAN-Tagung erörtern und im anschließenden Austausch mit den anderen Teilnehmern diskutieren.

**Kostoula Kaloudi (Peloponnese)**  
**A Filmic Ghost Place**

Could the repercussions of history trigger a new dimension in the genre of the fantastic cinema? This question is posed by Arnaud Desplechin in his film *La Sentinelle* (1992), which treats post-World War II Europe, the meaning of homeland and borders, communism and capitalism, but above all the nameless dead of history, through the adventure of young Mathias, who studies to become a coroner.

Upon returning to France, after living in Germany for many years, shortly after the fall of the Wall, Mathias finds a mummified head in his luggage and becomes involved in a dark East-West plot. The film strikes a mood in which the boundaries between rational and irrational are blurred, with a contagious sense of an unconfessed collective terror. The severed head, referred to as "the ghost" in the film, is essentially a symbol of the victims of the Cold War and comes to haunt the character, making him aware of the weight of history. According to the director, the film is a mash-up of two genres: the spy film and the fantastic, in the sense that a film in which the camera explores the inside of a dead body is a fantastic film.

How frequent is an encounter of these two genres in the cinema in the context of Cold-War incidents? How does this film transform the principles of the fantastic? Why is it that, following the characters, we get the impression that we find ourselves in a ghost world, while the severed head assumes reality and focus? In which way, in a narrative and aesthetic sense, does the film evoke an unsettling metaphysical dimension even while it treats historical events?

How does the film arrive, after all, at such a fascinating approach to the fantastic? How does it convey the presence of death and the mood of a vague threat, which conjures a vision of a past inhabited by guilt, ghosts and secrets? Fear prevails in the film, and history succeeds in becoming more frightful than even the supernatural beings of European legend.

**Henning Kasbohm (Hamburg)**

**Das Purgatorium vor dem Pub:**

**Räume und Medien des Phantastischen in *Life On Mars* und *Ashes To Ashes***

Ein Autounfall und eine lebensgefährliche Schussverletzung versetzen in den beiden Fernsehserien Polizisten aus der Gegenwart in das England Heaths, bzw. Thatchers. Seltsamer Weise haben beide in dem cowboyhaften Vorgesetzten Gene Hunt und seinem Team dieselben Kollegen. Die Zeitreisen der Protagonisten und die unwahrscheinlichen Gemeinsamkeiten ihres beruflichen Umfeldes sind nicht die einzigen Elemente, die den Zuschauer die Frage nach der Beschaffenheit der erzählten Welt stellen lassen: das neue Leben in der Vergangenheit offenbart immer wieder Verbindungen zum ehemaligen Leben in der Gegenwart. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass "Life On Mars"-Protagonist Sam Tyler fragt: "Am I mad, in a coma, or back in time?"

Insbesondere "Ashes To Ashes" – der Tod ist der Serie bereits im Titel eingeschrieben – behandelt die Frage nach Erlösung in einem Zeitalter nach den großen politischen Ideologien. Es scheint daher nur folgerichtig, den Zugang zur himmlischen Ewigkeit in der Vergangenheit zu verorten.

In meinem Vortrag möchte ich zeigen, wie in den respektiven Serien der phantastische Zweifel generiert und für Zuschauer der ontologische Zweifel, bzw. Schwebeszustand – die *hésitation* – aufrechterhalten und sogar verstärkt wird. Ein besonderes Augenmerk wird hier auf semantischen Räumen und Heterotopien des Phantastischen liegen. Neben der

strukturalen Erzählweltanalyse werde ich den Kommunikationsmedien besonderes Gewicht beimessen, die in dreierlei Hinsicht zentrale Elemente der Weltenkonstruktion sind: als epistemische Selbstversicherung unterschiedlicher Gegenwarten / Erkenntnishorizonte, als Manipulatoren des Weltbildes und als Vermittler zwischen verschiedenen Dekaden und Realitätssystemen.

**Pascal Klenke** (Gießen)

### **Gut und Böse nach dem "Klassenfeind" – Das Aufbrechen der klassischen Gut-Böse-Opposition in der zeitgenössischen Phantastik**

Waren während des Kalten Krieges die Fronten von "Gut" und "Böse", je nach politischer Sichtweise, klar verteilt, brach diese Opposition mit dem Fall der Sowjetunion in sich zusammen. Dienten Kommunismus und Kapitalismus bis dahin als klar abgrenzbare Pole für die Herausbildung stereotyper Feindbilder, im Kommunismus drastisch als "Klassenfeind" bezeichnet, so konnten sie nun nicht mehr als solche nutzbar gemacht werden.

Ähnliche Feindbilder zeigten sich auch in der Literatur – insbesondere der phantastischen – in deutlich ausgeprägten Gut-Böse Repräsentationen. Diese blieben auch nach dem Ende des Kalten Krieges bestehen, parallel entwickelte sich nun jedoch auch eine differenziertere Auseinandersetzung und Darstellung von Gut und Böse.

Wie eine solche Auseinandersetzung aussehen kann, soll in diesem Vortrag anhand der "Metropolen-Romane" [*Lycidas* (2004), *Lilith* (2005), *Lumen* (2006), *Somnia* (2008)] des deutschen Phantastik-Autors Christoph Marzi eingehender untersucht werden.

In Anlehnung an John Miltons Klassiker *Paradise Lost* (1667) entwirft Marzi eine Luzifer-Figur, die er zum einen klar vom gehörnten Satan abgrenzt und als gefallenen Engel portraitiert und zum anderen klar als Antagonist des allmächtigen Träumers positioniert. Diese monotheistische Allmachtsfigur, niemals als "Gott" bezeichnet, aber durchaus als dieser zu lesen, scheint zunächst als Repräsentationsinstanz des "Guten" dienen zu können, verliert diesen Status im Fortgang der Erzählungen jedoch immer stärker.

Dieser epische Konflikt ist eingebunden in eine Welt voll sprechender Ratten, ägyptischer Gottheiten, Vampiren, den Konflikten elfischer Herrschaftshäuser und handelt in und unter großen Metropolen Europas und der USA, wo sich auch im Kleinen immer wieder die Frage nach "Gut" und "Böse" stellt. Es wird zu zeigen sein, dass insbesondere jene Figuren, die in ihren ursprünglichen Kontexten klar "Gut" oder "Böse" zugeordnet wurden, so in ein intertextuelles Spannungsfeld geraten, das ihre Neuverortung jenseits der Extrema umso deutlicher hervortreten lässt.

So sind es schlussendlich wieder jene Texte, die mit deutlich abgegrenzten Gut-Böse-Konstellationen die entscheidende Grundlage bieten um durch gezielte Modifikationen im Rückbezug das Aufbrechen dieser Konstellationen ermöglichen und so die Analyse des Themas abrunden.

**Christian Knöppler** (Mainz)

### **The Unexploded Bombs of the Cold War:**

### **Global Threats and Solutions in Warren Ellis' *Global Frequency* and *The Authority***

British writer Warren Ellis has been one of the most distinct European voices in American comics since the late 1990s. His work in comics spans a wide range from mainstream superhero series for industry leaders Marvel and DC to the satirical science fiction of

*Transmetropolitan*. Throughout his work, he has brought science fiction ideas and sociopolitical concerns to the series he created or took over. The proposed paper will examine the intersection of these two aspects in Ellis' limited series *Global Frequency* (2002-2004) and *The Authority* (1999-2000).

*Global Frequency* sketches a 21st century filled with hidden, de-nationalized post-Cold War threats, the "unexploded bombs of the 20th century" (Ellis, "Notes"). These include fantastic weapons left over from the arms race of the Cold War, along with terrorist cells and scenarios reminiscent of post-9/11 fears. The resulting emergencies are not confronted by governments, but by a global volunteer organization calling upon its members to apply their specialized knowledge. A network of diverse individuals, linked by modern communications technology, thus replaces state actors and suggests Piere Lévy's collective intelligence as a resolution strategy (Jenkins 254). While Europe enjoys a key role within this network, whether as a target or resource, issues as vast as the end of the Cold War and its consequences can only be approached from a global perspective.

The paper will outline these concepts of global threat and resolution and Ellis' fusion of the Cold War's legacy with post-9/11 sensibilities, which suggests a continuous menace and demands historical awareness as well as collective action. Over the course of the analysis, the vision of *Global Frequency* will be contrasted with Ellis' earlier superhero series *The Authority*, a post-Cold War fantasy of transnational world government, which explicitly denies the validity of any thinking in national or even continental distinctions.

**Ludmilla Kostova (Veliko Turnovo)**

**Vampires, Despots and Secret Policemen: Mapping the Parameters of the Political-Fantastic in post-1989 US-American Gothic Narratives about South Eastern Europe**

The collapse of totalitarian regimes in Eastern and Central Europe and ex-Soviet Central Asia in 1989 and the early 1990s has stimulated a number of fiction writers and playwrights in the Anglophone world to explore topics connected with those parts of the world. Such texts frequently participate in the post-Cold War era (re)invention of the cultural-symbolic parameters of particular European and Asian regions as well as in the revival and revision of received patterns of their literary representation. Texts addressing South Eastern Europe provide significant examples of those tendencies.

This paper mostly focuses on two Gothic novels by US-American writers Dan Simmons and Elizabeth Kostova. Both texts update vampire mythology as part of an attempt to account for historical developments and political events in South Eastern Europe. Published in 1992, Simmons' *Children of the Night* builds upon media representations of the criminal activities of Romania's communist regime and, specifically, horror stories of that regime's treatment of orphaned and abandoned children. Published some 13 years later, Kostova's *The Historian* similarly employs a blend of vampirism and politics. The novel's plot spans a fairly wide terrain comprising Istanbul, parts of Romania, Bulgaria and Hungary, Western Europe and the United States. Within that context, the Wallachian arch-vampire Dracula embodies an overwhelming desire for power and a childish disregard of the lives and feelings of others. Through him South Eastern European primitivism atavistically erupts and affects the world at large. The text attempts to supplement South Eastern Europe's received representation as a historically backward region and a breeding ground of monsters with references to little-known exotic customs such as Bulgarian fire-dancing. Such details, however, do not alter the region's perception radically.

Apart from highlighting some of the two texts' major themes and dwelling on the significance of South Eastern Europe in them, the paper will reflect upon the function of the political-fantastic in shaping post-Cold War US-American Gothic writing at large. Special attention will be paid to the symptomatic recurrence of invasion fantasies in that writing.

**Stefanie Kreuzer** (Hannover)

### **Konstellationen einer Postmodernen Phantastik**

Nachdem Tzvetan Todorov den Tod der Phantastik nach dem Ende des 19. Jahrhunderts proklamiert hat, haben sich neue Formen des phantastischen Erzählens herauskristallisiert. In der postmodernen Literatur ist gar eine Konjunktur phantastischer Romane zu beobachten, wobei zwei Varianten typologisch differenziert werden können.

Die verbreitetere und oft mehrfachcodierte Spielart ist (a) eine *handlungsmotivierte, postmoderne Phantastik*. Exemplarisch seien vier deutschsprachige Romane genannt: Sten Nadolnys Anti-Abenteuergeschichte *Die Entdeckung der Langsamkeit* (1983), Patrick Süskinds internationaler Bestseller *Das Parfum* (1985), Robert Schneiders *Schlafes Bruder* (1992) und Hanns-Josef Ortheils historischer Venedig-Roman *Im Licht der Lagune* (1999). Diese phantastischen Romane stehen dem Magischen Realismus nahe, weil wunderbare Handlungselemente in den Texten integriert sind, ohne dass es zu einem expliziten, phantastischen Systemkampf kommt, wenngleich auch keine Synthese zweier kategorial verschiedener Wirklichkeitsmodi erreicht wird.

Die zweite, seltenere Variante kann als (b) eine primär *sprachlich evozierte, postmoderne Phantastik* bezeichnet werden. Es wird mit Ambivalenzen des Erzählten auf einer sprachlichen Ebene gespielt, und die phantastische Unsicherheit resultiert maßgeblich aus der Konkurrenz zwischen einem wörtlichen und einem metaphorischen Textverständnis. Für diese Variante der Phantastik sind Klaus Hoffers zweiteiliger Roman *Bei den Bieresch* (1983) und Christoph Ransmayrs Roman *Die letzte Welt* (1988) anzuführen.

Die Phantastik im 20. und ausblickend im 21. Jahrhundert hat sich als innovativ und wandlungsfähig erwiesen. Die Konstellation von Phantastik und Postmoderne will nicht mehr mit Gespenstern und Untoten gruseln, sondern erprobt literarische Rahmenbedingungen in Verbindung mit einer oftmals irritierenden Wirkungsästhetik. Es ist eine ›aufgeklärte Phantastik‹, die betont selbstreflexiv mit literarischen Traditionen spielt. Postmoderne Pluralität und Ironie, die selbstkritische Hinterfragung literarischer Mittel sowie instabile Welten und die interpretative Offenheit haben der phantastischen Unsicherheit neben den etablierten Sujets neue erzählerische Möglichkeiten eröffnet.

Ein Beitrag zu Konstellationen einer Postmodernen Phantastik eröffnet der aktuellen phantastiktheoretischen Forschung – basierend auf einer minimalistischen Phantastikkonzeption (Todorov 1970, Durst 2001/2007, Kreuzer 2007) – eine Erweiterung des genretypologischen Interesses von der bisher primär untersuchten Handlungsebene hin zur sprachlich-ästhetischen Darstellungsweise.

**Tim Lanzendörfer** (Mainz)

### **Mark Millar's *Superman: Red Son*:**

### **European-American Perspectives of the Post-Cold War Superhero**

Scotsman Mark Millar's exploration of an alternate history for America's most iconic superhero, Superman, showcases the changes as well as the continuities in post-Cold War

superhero comics. Millar's comic reveals the stimulation which American comics received from European authors in the years after the Cold War. In *Superman: Red Son*, a twelve-hour time differences makes *all* the difference: Superman, rocketing to safety from his dying planet, lands not in canonical Kansas, but in the Stalin-era Ukraine, where he grows up an ardent Communist. The Soviet Union's history, and with it European and world history, change as a result.

The paper will read Millar's comic as an ambivalent attempt to re-evaluate Cold War ideologies: in *Red Son*, ideology becomes a coincidence of birth, and Superman's qualities are easily transmuted into those of Communism. Millar reveals Superman's ideological underpinnings. Superman's purportedly all-American character traits are revealed as ubiquitous: even a Soviet-educated Superman is honest, helpful, determined to do the right thing, but where these qualities served in the American version, as Umberto Eco has pointed out, to merely sustain the (capitalist) status quo, in the Soviet Union, Superman's capabilities change world history. But despite the outsider Millar's aggressive break with the ideological constants of an American-dominated cultural system, *Red Son* does not manage to entirely escape its grip. Millar's book will be read with Fredric Jameson as the work of a moment where the interpretation can reveal competing ideological systems and the attempts to surmount the ideological trenches precisely serves to highlight them again. Superman's role as a guarantor of capitalist ideology becomes transparent, but in the final analysis, Millar's re-imagination of Superman fails to achieve its full potential, but rather reinforces notions of American (capitalist) superiority over the Soviet Union.

**Roger Luckhurst** (London)

### **The Weird Rewired**

The paper will look at recent ways in which the relationship of fantasy, Gothic and science fiction texts in literature and film have dis-adjusted definitions and boundaries, through an excavation of the 'weird tale' tradition of the late nineteenth and early twentieth century. Genres have not so much 'evaporated' (as Gary Wolfe has recently suggested), but revived old hybridising generic grafts, creating strange new fruit.

**Frans Mäyrä** (Tampere)

### **The Global and Local in Fantastic New Media: The Case of Finland**

Digital and interactive media is by nature highly malleable and open to use for simulating non-realistic as well as realistic, or everyday objects and processes, making it thereby a natural platform for fantasy. The interaction between user and the digital programming code, as intermediated by different user interfaces, also often invites metaphors of windows or portals, mediating between two sets of realities, the one inhabited by the user, the other consisting of the imaginary space that user projects inside, or beyond the computer. At the cultural level computers, or, more generally, interactive media devices, have also grown into important sites of encounter as well as confrontation between different realities.

This lecture will feature discussion of the games cultures in Finland in order to highlight some of the tension lines cutting through the European new media scene in general. Finnish games are designed drawing inspiration from diverse set of cultural elements that are sometimes rooted in national mythos like the Kalevala, the Finnish national epic. Much of the technological know-how required for creating compelling visual, auditory and interactive digital experiences is also local in the sense of being cultivated from the grassroots efforts of

Finnish digital underground, like the one that gathers annually in Assembly, one of the largest "demo scene" parties in the world. However, the science fiction and fantasy imagery that populates many games created in Finland is also involved in complex cultural dialogue of global scale. For example, the artistically ambitious *Max Payne* and *Alan Wake* games by Remedy Entertainment draw much of their inspiration from such elements of popular culture as Hong Kong action films, and horror novels of Stephen King, but also more obscure sources such as the Norse myth of Ragnarök. On the more casual end of Finnish gaming scene, *Angry Birds* by Rovio Mobile is an example of a popular game that is not designed to be particularly deep or complex in the thematic level, but which features a novel implementation of interactive pleasure that has appealed to millions. Rather than being framed as a question of the periphery versus the centre, the fantasy in new media thus displays traces of global circulation and reinterpretation of elements, constantly playing with the boundary between the familiar and unfamiliar cultural domains or worlds.

**Eva Mehrbrey (Regensburg)**

### **Die Sagenwelt mittelalterlicher Weltchroniken und ihre Rezeption in der phantastischen Literatur des 20. und 21. Jahrhunderts**

Die Vorstellungswelt des europäischen Mittelalters verfügte, unter anderem unter Rückgriff auf die Antike, über eine große Vielfalt an Fabelwesen und phantastischen Völkern. Doch während die "klassischen" Sagengestalten wie der Greif oder das Einhorn einen erfolgreichen Einzug in das Genre der phantastischen Literatur gehalten haben, stellt sich die Frage, ob dies anderen Fabelwesen ebenso gelungen ist. Auf der einen Seite sind Drachen oder Zentauren häufig anzutreffende Figuren oder sogar Protagonisten in Büchern, Filmen oder Spielen dieses Genres. Doch wer kann sich auf der anderen Seite noch etwas unter Acephalen, Kynokephalen oder dem Volk der Apfelriecher vorstellen?

Der Vortrag soll untersuchen, inwieweit die Sagenwelt mittelalterlicher Weltchroniken, also jenes Repertoire an sagenhaften Wesen, das im Mittelalter die Phantasie der Menschen prägte, Einzug in die moderne Fantasy-Literatur (und damit auch in andere Medien) halten konnte. Welche Fabelwesen erfreuen sich großer und anhaltender Beliebtheit? Welche gerieten in Vergessenheit? Und vor allem, was könnten die Gründe sein, warum manche Geschöpfe so herausragen und andere kaum eine Rolle spielen? Hat sich dies im Laufe der Jahrzehnte geändert oder sind gleichbleibende Tendenzen zu erkennen? Wie stellt sich die Entwicklung der letzten zehn bis zwanzig Jahre dar? Zur Untersuchung und Beantwortung dieser Fragen sollen zum einen mittelalterliche Weltchroniken, wie die Schedel'sche Weltchronik oder die Sächsische Weltchronik, herangezogen werden, um eine Vorstellung von der mittelalterlichen Sagenwelt zu vermitteln und den Rahmen der Untersuchung abzustecken. Zum anderen sollen bekannte wie auch weniger bekannte Werke der phantastischen Literatur im Hinblick auf die oben gestellten Fragen durchleuchtet werden.

**Benjamin Moldenhauer (Bremen)**

### **Der uncoole Schmerz: Versuch, Philip Ridleys *Heartless* zu verstehen**

Die Apokalypse muss gar nicht mehr eintreffen, dass es so weitergeht, ist bereits die Katastrophe. Das East London, in dem die Protagonisten in Philip Ridleys *Heartless* (UK 2009) leben müssen, ist eine verfallene und von brandschatzenden Gangs gepeinigte urbane Landschaft. "I've seen the future and it's a kingdom of horror", heißt es an zentraler Stelle. Es

wundert den geübten Rezipienten der fantastischen Genres nicht, dass der Teufel höchstselbst in dieser Gegend ein verlassenes Hochhaus bewohnt und die mörderischen Jugendgangs sich bald als monströse Kreaturen – man würde intuitiv schreiben: entpuppen. Bis hierhin wäre *Heartless* im Kern schlicht eine weitere Überblendung eines realistischen Settings mit monströsen Metaphern aus dem Kanon der Fantastik – und "Metaphern sind sie alle, die Monster und Wundertiere der unwirklichen Künste [...], Metaphern müssen sie sein, weil es sie außerhalb der Kunst nicht gibt" (Dietmar Dath).

Philip Riddleys Film allerdings zieht die Schraube mit ein paar formal nicht einmal sonderlich innovativen Tricks aus der Werkzeugkiste des unzuverlässigen Erzählens noch einmal weiter an. Indem der *final twist* die Dämonisierung der Welt als Wahnvorstellung seines offensichtlich schizoiden Helden Jamie (Jim Sturgess) entlarvt, offenbart sich das erklärende (und verklärende) Potenzial der fantastischen Figuren. Die Schrecken einer Welt, die Jamie erklärtermaßen nicht mehr versteht und die ihn in Angst versetzt ("It's like I've never known how to live in it") wird in fantastischen Metaphern *verpuppt*, vielleicht aus der verzweifelten Notwendigkeit heraus, diese Schrecken erzähl- und damit handhabbar zu machen. In dieser Hinsicht ist er vergleichbaren filmischen Großtaten wie Guillermo del Toros *Pan's Labyrinth*, Richard Kellys *Donnie Darko* und der *Buffy*-Episode *Normal Again* sehr nahe.

*Heartless* gibt damit nicht nur Anlass zu einigen grundsätzlichen Überlegungen zum Verhältnis von Fantastik und Realität, der Film selbst erzählt bereits implizit von diesem Verhältnis. Das von Dietmar Dath entlehene Fazit lautet: "Die Magie neuester unwirklicher Kunst [...] ist Kunst, befreit von der Wahrheit, alle Kunst sei immer bloß Lüge und nur ein Kommentar dazu könne deren Wahrheit finden. Sie nimmt den Kommentar in sich hinein".

**Laura Muth** (Gießen)

### **Begeistert oder im *Labyrinth*? – Die Nutzung fantastischer Elemente zur Darstellung von Traumaverarbeitungsprozessen bei Gewaltanwendung in Guillermo Del Toros Filmen *The Devil's Backbone* und *Pans Labyrinth***

Jacob Hodgen beschreibt in seinem Artikel "Embracing the Horror" Del Toros Film *Pans Labyrinth* als Strategie des "'working through' the trauma of human experience". Diesem Ansatz folgend lässt sich am Beispiel von Del Toros Filmen *Pans Labyrinth* und *The Devil's Backbone* aufzeigen, wie fantastische Elemente funktionalisiert werden können, um traumatische Kollektiverlebnisse in ihrem Entstehungs- und Verarbeitungsprozess darzustellen.

Der Traumatheorie von Freud folgend, wird erst durch emotionale Distanz die sukzessive Aufarbeitung des Traumas möglich. Für die kollektiven Kriegstraumata des 20. Jahrhunderts, wozu auch das in Del Toros Filmen thematisierte faschistische Spanien unter der Diktatur Francisco Francos zu zählen ist, bedeutet dies, dass erst mit dem Ende des Kalten Krieges und der damit verbundenen Furcht vor einem 'Dritten Weltkrieg', das 'verarbeitende' Sprechen über die traumatisierenden Erlebnisse vollständig einsetzen kann. Das Bedürfnis nach Aufarbeitung wird von den zahlreichen Büchern und Verfilmungen seit dem ausgehenden 20. Jahrhundert besonders in Europa, aber auch den USA belegt. Durch die zeitliche Distanz wird es möglich und notwendig, sich von der autobiographischen Erzählform des Zeitzeugenberichts zu lösen und das Geschehen zu fiktionalisieren. In diesem Vortrag soll gezeigt werden, wie in den hier angeführten Filmen fantastische Elemente wie Geistererscheinungen in *The Devil's Backbone* oder eine von Fabelwesen bevölkerte Parallelwelt in *Pans Labyrinth* für diesen Fiktionalisierungsprozess nutzbar gemacht werden.

Eine Verknüpfung der historisierenden und der fantastischen Erzählebene geschieht dabei über die Strategie der Anthropomorphisierung in "The Devil's Backbone" oder über Eskapismus in *Pans Labyrinth*. Doch, wie zu zeigen sein wird, erweisen sich beide Strategien zum Umgang mit der Gewalt, der die Protagonisten in den Filmen ausgesetzt sind, als unzureichend, wie die Strukturierung der Handlung in einen 'Teufelskreis der Gewalt' verdeutlicht, der auch von Hannes Fricke in seiner Monographie "Das hört nicht auf. Trauma, Literatur und Empathie" beschrieben wird. Trotzdem schließen beide Filme nicht in einem Moment der Hoffnungslosigkeit, weshalb auch ihr Ende eine eingehendere Betrachtung erfahren soll.

**Holger Nielen** (Bonn/Köln)

### **Metaphysische Problemstellungen im Werk von Philip K. Dick**

Mit Philip K. Dick (1928-1982) hat ein Science-Fiction-Autor die Szene der phantastischen Literatur betreten, der durch seine Romane wie *UBIK*, *Die drei Stigmata des Palmer Eldritch* oder *Eine andere Welt* und Erzählungen wie *Ausstellungsstück*, *Umstellungsteam* oder *Erinnerungen en gros* unsere geistigen Fundamente einer radikalen Kritik unterzieht. Man könnte sagen: Dick testet die epistemologischen Gewohnheiten und Grenzen des Menschen. "Seine Romane sind Folgen ontologisch-pessimistischen Spekulierens darüber, wie sich das Menschenlos verändern würde, wenn es totale Umstürze in den basalen Kategorien der Existenz gäbe." (Lem) In seinen Romanen und Erzählungen werden die gnoseologischen Grundlagen der Wissenschaft, unsere geistigen Kategorien und unsere wissenschaftlichen Methoden in Zweifel gezogen. Nicht nur die Grenzen zwischen Realität und Irrealität verschwimmen, sondern auch die zwischen Leben und Tod. Wirklichkeit ist nicht mehr länger objektiv und löst sich sogar auf. Wie ist es möglich, auf zwei Zeitebenen zugleich zu existieren? Und: Wie ist es möglich, transzendentalen Raum zu betreten, einen Raum also, der eigentlich nur gedacht werden kann? Der polnische SF-Autor und -Theoretiker Stanisław Lem urteilte über Dick, seine Romane gehörten einer Literaturrechtung an, die das Niemandsland zwischen dem Sein und dem Nichts erforsche. Mit der Kenntnisnahme des Werkes von Dick sind die metaphysischen Fragen Was ist Wirklichkeit? Was ist Identität? Was ist Bewusstsein? Was ist Zeit? neu zu reflektieren.

**Johannes Pause** (Trier)

### **"Zeit ist ein Netz aus feinen Knoten.": Strategien und Funktionen des Phantastischen im Werk von Helmut Krausser und Daniel Kehlmann**

Seit den 1990er-Jahren hat eine neue intensive Auseinandersetzung mit dem Thema 'Zeit' in der deutschsprachigen Literatur, aber auch im internationalen Film und in Literaturen anderer Länder Konturen gewonnen. Zeit erscheint etwa in Romanen von Daniel Kehlmann, Helmut Krausser, Thomas Lehr und Juli Zeh nicht mehr als universale apriorische Struktur, sondern als brüchiges, vielfältiges, unberechenbares Gebilde: Sie hält an, springt und variiert ihre Geschwindigkeit, sie spaltet sich in widersprüchliche parallele Zeitstränge auf oder krümmt sich zu Zeitschleifen zusammen, die die Handlung unvermutet an ihren Ausgangspunkt zurückkehren lassen. Ausführliche Reflexionen über das Wesen der Zeit werden in Form von Essays oder fiktiven Vorträgen in die Romanhandlungen eingebettet, wobei sowohl naturwissenschaftliche als auch kulturhistorische, soziologische und philosophische Zeit-Theorien zu Wort kommen. In vielen Romanen treten an exponierter Stelle Zeitforscher auf,

die das alltägliche Verständnis von Zeit für überholt erklären und einen Wandel des menschlichen Zeitbewusstseins, ja sogar der Beschaffenheit der Zeit selbst verkünden.

Die Risse, die infolge der temporalen Entgleisungen in der Kohärenz der erzählten Welt entstehen, provozieren eben jenen Zustand der Unschlüssigkeit, der für das Genre der Phantastik nach Todorov charakteristisch ist: Die Geschehnisse können sowohl als 'wunderbar' als auch als 'realistisch' angesehen und erklärt werden, wobei beide Ansätze unbefriedigend bleiben. Die konkrete Symptomatik der neuen Zeitkrisen unterscheidet sich jedoch wesentlich von jener, die noch die phantastische Literatur um 1900 prägte. Gewannen dort die gesellschaftlich sanktionierten Zeitbilder, die den Lauf der Zeit mit teleologischen Vorstellungen oder historischen Gesetzmäßigkeiten koppelten, häufig eine unheimliche Dominanz, werden solche Zeitkonzepte in der gegenwärtigen phantastischen Literatur gerade gegeneinander ausgespielt oder experimentell aus den Angeln gehoben. Der Vortrag stellt den skizzierten Wandel in der phantastischen Zeitmotivik anhand zweier jüngerer Romane von Helmut Krausser und Daniel Kehlmann exemplarisch vor, wobei der Fokus der Untersuchung auf der autoreflexiven Funktion der Zeitreflexionen sowie den poetologischen und narratologischen Implikationen der Werke liegen wird.

**Peter Podrez** (Erlangen)

### **Unheimlich lebendig: *Haunted houses* im Film**

Filmische *haunted houses* stellen die Fortführung einer Traditionslinie dar, die sich bis ins 18. Jahrhundert zurückverfolgen lässt, als AutorInnen wie Horace Walpole (*The Castle of Otranto*; 1764) oder Ann Radcliffe (*The Mysteries of Udolpho*; 1794) mit dem *gothic castle* ein zentrales Motiv der Schauerliteratur begründeten. Jenes hat sich bekanntlich im Laufe der Zeit weiterentwickelt: Die abgeschiedenen gotischen Trutzburgen rückten zunehmend in die Nähe menschlicher Lebenswelt, bis die Gefahr nicht mehr im feudalen Schloss, sondern im bürgerlichen Haus verortet war. Und die Bedrohung geht heutzutage weniger von gespensterhaften Bewohnern aus, als vielmehr vom verfluchten Haus selbst. *Haunted houses* lassen sich somit nicht einfach als *Räume*, sondern vielmehr als *Protagonisten* des Horrors lesen – als vielleicht örtlich immobile, doch höchst lebendige, intelligente und handlungsfähige Kreaturen, die jenseits von Vampiren, Werwölfen oder Zombies ein erfolgreiches Dasein auf Zelluloid fristen, wovon Filme wie *The Haunting* (R. Wise, USA/GB 1963), *The Shining* (S. Kubrick, GB/USA 1980) oder die *Amyville*-Reihe (Diverse; USA/MEX/CDN 1979-2005) Zeugnis ablegen. Versteht man die Vivifikation als zentrale Gestaltungsstrategie kinematographischer *haunted houses*, so muss unter die Lupe genommen werden, mit welchen medien-spezifischen Mitteln der Film das Haus zur Kreatur transformieren kann, ihm Körperlichkeit, kognitive Fähigkeiten und Handlungsmacht zuschreibt. Darüber hinaus stellt sich die Frage, warum gerade die Belebung des Hauses ein so zentrales Element des Horrors ist. Hierzu liefern Konzeptionen des Unheimlichen nach Ernst Jentsch und insbesondere Martin Heidegger mögliche Erklärungsansätze.

Stefan Rabitsch (Klagenfurt)

### **"Hornblower in space": Star Trekin' the Theme of 'Britannia, rule the waves!' across a Continuum of Histories and Science Fiction Texts**

It is the goal of this paper to show how the national concept of 'Britannia, rule the waves!' is adopted by *Star Trek* as one of its primary storytelling themes and to explore what kind of

forms/meanings it takes on. Specifically, I will endeavor to chart how this narratological micro-plane of

*Star Trek* not only conflates the historical with the literary but also how changing contexts impacted on its forms and functions. When trying to sell his idea to television studios, the creator of *Star Trek*, Eugene W. Roddenberry, pitched it as '*Hornblower* in space', initially just referring to the nature of the show's lead character. However, as it will become apparent in my paper, there is much more to *Star Trek* as '*Hornblower* in space' than Roddenberry's early remarks allow to suspect because in a process of intermedial adaptation he endowed the *Star Trek* continuum with a distinct European thematic presence.

Although Roddenberry already described *Star Trek* as '*Hornblower* in space' in the 1960s, the 'Britannia, rule the waves!' theme has grown in prominence at the end of the Cold War and in its immediate aftermath. Post-9/11 *Star Trek* on the other hand saw a distinct decrease in this theme's importance. Ultimately, I aim to provide a (con)textual manual as to how this British nautical discourse works in *Star Trek*'s transatlantic thematic makeup.

**Kathryn Rountree** (Auckland)

### **The Role of the Fantastic in Contemporary European Paganisms**

The fantastic plays a role in both the personal and politically-oriented communal narratives of contemporary western Pagans. Drawing on indigenous folklore, myths and rituals, and invoking a host of deities and other supernatural beings, small communities of Neo-Pagans in a number of European societies have been engaged in recent decades in the recovery, reconstruction and re-imagination of local pre-Christian traditions. The result has been the emergence of a series of geographically local Paganisms as neo-nationalistic new religious movements in the face of globalizing, hegemonic and pan-European forces and processes. At the level of the individual, Paganism apparently offers a way for acutely imaginative children with a fascination for exploring imaginary worlds to continue this orientation into adulthood. Pike (2001), Magliocco (2004), Reid (2009), Harvey (1997), Luhrmann (1989), Greenwood (2000), Hutton (1999) and other scholars of modern Paganism have drawn attention to the connection between modern Pagans' childhood love of fantasy literature and their adult desire to re-enchant the world, invoke magical powers and supernatural beings, experience shifts of consciousness and communicate with an otherworld. Drawing on ethnographic fieldwork, this paper examines the role of the fantastic in contemporary Paganism, exploring in particular the longing for enchantment.

**Lars Schmeink** (Hamburg)

### **Dawn of the Posthuman: Mythopoesis, Mad Science and the End of the Human**

Myth is a message, says Roland Barthes and argues that it allows for a society to describe a "natural image of the real" – a picture of nature beyond history, beyond individual experience. In this understanding of myth, riddened of its historic specific meaning, the "natural image" of reality allows for what Carol Dougherty calls a "host of associations, connotations, and interpretive baggage" to be attached to it. In the context of recent changes in critical thinking about the human as a category and the emergence of the posthuman as a new category, the realities of human existence have come into jeopardy. With bioengineering and especially genetics breaking down the last boundary of man's existence, the need for reassurance of a human

nature seems ever more growing. In serving this need, recent SF has returned to ancient myths, re-working them in order to establish a connection with Greek and Roman myths, but also it has returned to literary myths of the post-Enlightenment age, drawing on modern myths that were created in the 18th and 19th century and that still hold truth for the 21st.

With the dawn of the posthuman, the paper argues, the need for origin myths, for lines of tradition has become a necessity that recent SF is taking up, but not without reworking and commenting on both the human need for an origin myth and the Scientific Revolution's eradication of it. Taking the Canadian and French co-production of Vincenzo Natali's 2009 film *Splice* as my example, I will in this recent SF film trace the mythopoetic origins of Natali's posthuman vision. The film establishes both remembrance and critical commentary of Greek mythology, while at the same time vigorously returning to Mary Shelley's romantic creation of the "modern myth" of the Mad Scientist. But since Shelley herself had used mythopoetic license to comment on the European mythological tradition (especially in the Prometheus myth) and the Enlightenment retraction from it, the film thus doubly plays with mythological origins, both in the Greek as well as the British romantic tradition of it. The paper will thus engage in a close reading of Natali's film as mythopoetic license on both Shelley's mad scientist as well as underlying Greek mythology.

### **Friedhelm Schneidewind**

#### **Live-Rollenspiel (LARP): Krieg, Kampf – und doch ein Weg zur Toleranz?**

Bei der Gründungskonferenz der GFF in Hamburg stellte ich in meinem Vortrag "Fantastik als Friedensstifter?" die These auf, die Fantastik könne (nicht müsse!) als Vermittler kultureller Kenntnisse und kulturübergreifenden Verständnisses zur Entwicklung von Toleranz beitragen und damit im weitesten Sinne zur Friedenssicherung/-stiftung – gerade in einem Nach-Ostblock-Europa, das sich zunehmend als Festung versteht und in dem es Roma-Pogrome und tödlich endende Abschiebungen gibt. Die gesellschaftlichen Transformationen seit 1989 sind ja leider in mancherlei Hinsicht anders verlaufen als von vielen erhofft.

Ich möchte meine These anhand eines konkreten Beispiels untermauern: des FANTASY-LARP (= Live Action Role Playing, Live-Rollenspiel). Seit 1993 sammle ich Erfahrungen auf Burgen, Zeltplätzen und anderen Locations (insgesamt knapp 4 Monate, manchmal 10 Tage am Stück!). Als Priester eines Gottes der Toleranz, der dazu auch im Rahmen des LARP Vorträge gehalten und Akademien geleitet hat, habe ich speziell die Entwicklung verschiedener (Sub-)Kulturen in diesem Spiel beobachtet, den Umgang mit verschiedenen Wesen, Gottheiten, Religionen/Mythologien bzw. Glaubens-/Wissenssystemen und Ideologien.

Ich konnte meine Grundthese immer wieder bestätigt finden, auch wenn es herausragende Beispiele für das Gegenteil gibt – meistens, wenn/weil die (häufig älteren) Spielenden nicht in der Lage sind, *Intime* und *Outtime* zu trennen, also ihre persönlichen Vorurteile und Haltungen dem Spielcharakter (SC) überstülpen.

Insgesamt gilt für das Fantasy-LARP, was ich für die Fantastik in Hamburg allgemein behauptet habe: Die Beschäftigung mit verschiedenen (Sub-)Kulturen und Mythologien, die (hier) "praktisch gelebte" Interund Transkulturalität kann, oft sogar wird/muss zu einer positiv(er)en Einstellung gegenüber "fremden" Kulturen und/oder Wesen führen und kann damit zur Vermeidung von Konflikten beitragen. Besonders mit und bei Jugendlichen habe ich da sehr positive Erfahrungen gemacht. Ich möchte meine These nach einem theoretischen Überblick erläutern mit praktischen Beispielen, unterhaltsam untermalt mit Bildern aus fast 20 Jahren LARP.

**Brian Stableford**

**The Misdiagnosis of Madness in Science and Science Fiction**

Michel Foucault's study of *Madness and Civilization* begins with the Ship of Fools, reckoned as an early symbol of exclusion, but the poem can also be read as an account of society in which everyone has their own particular "madness," viewed through the lens of others' prejudices. In the 19<sup>th</sup> century, proto-psychologists, including François Lélut, Joseph Moreau de Tours and Cesare Lombroso began to discriminate between different varieties of madness and to explore in greater detail long-supposed links between "madness" and "genius." Alongside their fanciful speculations, proto-sf writers began to embody and explore the supposedly typical quirks of scientific mentality in such ostensibly-archetypal characters as S. Henri Berthoult's Ludwig Klopstock, René de Pont-Jest's Franz von Heberhem and Charles Epheyre's Professor Bakermann. Both trends continued into the 20<sup>th</sup> century. The paper argues that the eccentricities typically attributed to scientists can only be reasonably assimilated to the definition of "mad" contained in Ambrose Bierce's *Devil's Dictionary*, and that the same is true of more general attempts by fantasists—including psychological theorists as well as litterateurs—to associate the categories of "genius" and "madness."

**Audrey Taylor** (London)

**The Architecture of Past: Patricia McKillip's *Ombria in Shadow* as Built History**

Patricia McKillip's *Ombria* is built on top of, and out of, the past. Like roman aqueducts rising out of a car park today, the bones of *Ombria* show through in the form of forgotten rooms, and doorways that seemingly lead nowhere.

In *Ombria in Shadow*, the past is presented through physical manifestations. This paper argues that the past presented in *Ombria in Shadow* is a labyrinth, metaphorically as well as actually running through the city. As is true of life in our primary world, none of the characters in the story has a full picture of the past. As they move through the labyrinth of past and city the consequences of this unknowing shape the nature of the book.

The use of a labyrinth is not a new tradition. McKillip however, buries this familiar device beneath and through the history of a city. McKillip, an American author, uses the European tradition in creating a city which is un-regimented, and confusing. Personal past becomes part of the fabric of the labyrinth. The labyrinth is a twisting and confused construct. It is further complicated with the city of *Ombria*'s double, a shadow city told of in tales, but only believed in by a few.

I will begin with the sense of labyrinth in the *Encyclopedia of Fantasy*, with labyrinth as something three dimensional and full of walls to block the solver's view. *A Question of Time: J.R.R. Tolkien's Road to Faerie* by Verlyn Flieger will be consulted as a parallel for studies of time within fantasy. *About Time: Narrative Fiction and the Philosophy of Time* by Mark Currie will be consulted more generally. *Architecture Theory: Reader in Philosophy and Culture* edited by Andrew Ballantyne, included several varied essays on architecture theory which will be referred to.

**Maria-Ana Tupan (Bucharest)**  
**Fantasy from East to West: A Generic Janus**

My paper undertakes a comparative approach to contemporary developments of the fantastic as a genre in post Cold-War Europe. Whereas canonical British writers since the eighties have modulated fantasy into a sort of science fiction, with the transgressions of Newtonian assumptions about time and space grounded in theories of the New Physics, contemporary Central and East-European writers have evolved towards a sort of neo-Gothic, appealing to the popular imagination of hell and its ghosts in order to release pent up fears generated by formerly totalitarian regimes and their politics of repression, surveillance and victimization. The myth of science is dismantled by Jeanette Winterson, its changing assumptions being set against the assets of art which go down uncorrupted through time, spawning the fractal-like geometry of literary heirs (*Art and Lies*). The latter, though, map out their fictional worlds according to simulation models which the twentieth-century science has built up on notions of ontological and epistemological uncertainties, probabilities and superpositions of states ( life and death, living bodies and haunting texts or interferences among multiple universes). *Descensus ad inferos* is still a Dantesque way to enlightenment in Peter Ackroyd's *The Plato Papers*, whereas *The Last Journey of Ago Ymeri*, by Albanian Bashkim Shehu, is a novel teeming with ghosts loosed out from hell. Whether working within the generic frame of magic realism, as Tadeusz Kantor did in his "theatre of death", carrying the specters of the international slaughter into postwar Poland, or diving into the Gothic imagery of the popular imagination of the otherworldly, the European fantastic of the contemporary may be said to have emerged, nevertheless, out of the least likely sources: science and politics. The rationalistic spirit of the West has found in quantum theories an excuse for taking a revitalizing jump into the hazards of the "wave function", chaos and complexity, while the traumatic political unconscious of the Eastern half has thrown up visions of nightmarish visitations from the underworld.

**Silke Walther (Bochum)**  
**Reimagined Communities in Contemporary Holocaust Exhibitions**

Since the late 20th century, the fantastic seems to have conquered all genres, even blurring the boundaries between historical facts and fiction. As an interdisciplinary phenomenon the fantastic is interesting for all those who question the validity of a given cultural consensus because it disrupts conventional notions by introducing something that appears unreal, unfamiliar, unimaginable. Given that it probes reality as it appears, one of its concerns since postmodern theory is "knowing about knowing": "Alternative histories" or the possibility to reflect upon historical events from several perspectives are fantastic modes to engage with historical events. The Holocaust used to be the blind spot in a traumatized postwar culture, isolated and unique. After eyewitnesses have reached old age, the tectonics of memorial culture underwent another crucial process of transformation: Museum exhibitions dealing with the one unrepresentable event have changed dramatically over the past two decades, shifting from didactic information about the event that really meant "the end" to various postmodern and "post-Holocaust" perspectives). How can a museum exhibition position "history" and "memory" in relation to the Holocaust ? Is contemporary museum practice influenced by modes or tropes of the fantastic? My paper explores how two specific exhibitions deal with the task to relate the lost communities not only to a past but also to present "trans-national" European identity. The Imperial War Museum London and the Jewish

Museum Berlin have chosen different strategies to make us reimagine Europe's lost communities in their permanent exhibitions. In London, historical objects are part of the museum's rather 'gothic' narrative on "*persecution and slaughter, collaboration and resistance*", whereas in the Berlin museum the *axis of continuity* is crossed by the *axis of the Holocaust*. The visitor experiences this moment of disruption passing through the building. How can the relationship between image, representation and the museal construction of memory be described? What kind of setting is meant to intensify the museum experience in Berlin and London? My paper will compare and contextualize the two widely discussed Holocaust exhibitions and the strategies to mediate the past within the dynamic field of a "post-traumatic" museum culture in Europe.

**Britta Madeleine Woitschig (Kiel)**

***Millenium Studies 101: The Lisbeth Salander Saga***

*The Millenium Trilogy* by the late Swedish journalist Stieg Larsson is among the most successful books of the first decade of the 21<sup>st</sup> century internationally. Until now more than 45 million books have been sold, the Swedish film adaptation has been a success on silver screen and DVD, and a Hollywood remake starring Daniel Craig is filmed in the streets of Stockholm. But Larsson was not only an avid crime fiction fan, he has been also an active part of Swedish science fiction fandom, in 1978/79 he even had been president of the largest national science club, SFSF.

His literary legacy is labeled internationally as thriller series. From my point of view this has happened, because Swedish crime fiction is an established brand, which in combination with the late biography of the renowned anti-fascist and feminist writer stirred enough attention to enlarge the audience. On the surface level this seems to be correct, because the plot bursts of political and social allusions of everyday Sweden, including the supporting role of really living people like the boxer Paolo Roberto and the activist Kurdo Baksi.

In spite of these classical crime fiction elements, my further critical analysis will show that the trilogy is a complex labyrinth of mirrors and doubles, more science than crime fiction. For not being taken as his namesake, the postmodern author Stig Larsson, he had chosen a pseudonym, which is spelled differently. The first volume, read as *mise-en-abyme*, offers a coda for the complete opus by setting topics, which are iterated in the further volumes: islands, doubles, hidden agendas, the return of a neglected past. Here Stieg Larsson simulates Stig Larsson in studies of postmodern fiction: the reality is disenchanted as evil strategy of quotations and clichés, as consciously over-rendered pastiche of horror fiction, cyberpunk novels, *Geheimbundroman*, and rip-off of chaos theory.