

# Übergänge und Entgrenzungen in der Fantastik

## Transitions and Dissolving Boundaries in the Fantastic

### Abstracts

3. Jahrestagung  
der Gesellschaft für Fantastikforschung

**13. – 16.  
September 2012**

Universität Zürich  
Rämistrasse 71  
8006 Zürich

Veranstalter:  
Institut für Populäre Kulturen  
Schweizerisches Institut für  
Kinder- und Jugendmedien  
SIKJM





# **Übergänge und Entgrenzungen in der Fantastik Transitions and Dissolving Boundaries in the Fantastic**

**3. Jahrestagung der Gesellschaft für Fantastikforschung (GFF),  
13.–16. September 2012, Universität Zürich**

**Abstracts**

## Keynotes

PROF. DR. MARLEEN S. BARR, NEW YORK

America and Books are ‚Never Going to Die‘: Gary Shteyngart’s Super Sad True Love Story As New York Utopian Dystopia

PROF. DR. HANS RICHARD BRITTNACHER, FU BERLIN

Jenseitsreisen. Der Traum und Albtraum vom Leben nach dem Tod

JOHN CLUTE, LONDON

Do Not Go Gentle. *Telling Stories in the 21st Century*

PD DR. ALEXANDER KNORR, UNIVERSITÄT MÜNCHEN

Computer Games, Cyberpunk, and the Phantastic

PROF. DR. DIETER PETZOLD, UNIVERSITÄT ERLANGEN

Good Fences Make Good Neighbours? On the Dialectics of Genre Formation and Hybridization in Contemporary Fantasy Fiction

PROF. DR. RENATE LACHMANN, UNIVERSITÄT KONSTANZ

Vergegenwärtigungsverfahren in phantastischen Texten

## Gäste

JAN KONEFFKE, WIEN/BUKAREST

Realismus als Traumarbeit

LEV GROSSMAN, NEW YORK

Reading & Talking

LIC. PHIL. RENÉ BAUER, ZÜRCHER HOCHSCHULE DER KÜNSTE ZHDK

Phantastisches (im) Game Design

## **Abstracts in alphabetischer Reihenfolge der Referierenden / Abstracts in alphabetical order**

KATHARINA ACHATZ, DIPL.-GERM., UNIVERSITÄT BAMBERG

### **Fantastik als Mittel zur Genrehybridisierung in Georg Kleins Roman *Libidissi***

«[A]lutraumhaft, irr, wirr, unlogisch, absurd und konfus» – mit diesen Worten beschreibt ein Leser Georg Kleins Roman *Libidissi* (1999) und ist mit dieser Meinung nicht allein: Kleins Romane sorgen für Verwirrung: Einerseits greift der Autor auf typische trivalliterarische Genres, wie etwa den Agenten- oder Arztroman zurück, andererseits fühlen sich die Leser an die fantastisch unheimlichen Szenarien E. T. A. Hoffmanns oder Kafkas erinnert. Vergeblich suchen viele Leser einen versteckten Sinn, den sie hinter all den Irreführungen in Kleins Texten vermuten. Im geplanten Vortrag soll am Beispiel *Libidissi* gezeigt werden, welche Textstrategien diese Verstörung und Verwirrung der Leser hervorrufen.

Kleins erstem Roman *Libidissi* liegt das triviale Genre des Agentenromans zugrunde. Der Autor durchbricht das starre Schema der Trivalliteratur und verfremdet das Genre mithilfe bestimmter erzähltechnischer Verfahren. Viele Rezensenten verorten den Roman deshalb in der fantastischen Literatur. Tatsächlich bietet die literaturwissenschaftliche Diskussion der Fantastik geeignete Ansatzpunkte, um die erzähltechnischen Strukturen in Kleins *Libidissi* zu untersuchen. Der Theoretiker Uwe Durst bestimmt in Anlehnung an Tzvetan Todorov das Fantastische als Grenzphänomen: Wo in einem Text Unschlüssigkeit darüber herrscht, ob ein Ereignis rational zu erklären ist oder nicht, liegt Fantastik vor. Während Todorov das Wunderbare als Abweichung von der physikalischen Wirklichkeit betrachtet, setzt Durst rein innerfiktionale Maßstäbe an. Das fantastische Ereignis stellt seiner Ansicht nach nicht die Realität, sondern vielmehr innerfiktionale Konventionen infrage. Genau an diesem Punkt lässt sich an Kleins Spiel mit dem trivialen Genre anknüpfen. Durch den Einsatz bestimmter erzähltechnischer Strategien, etwa den Einsatz unzuverlässiger Erzähler oder multiperspektivischen Erzählens, erzeugt er Fantastik und durchbricht so die Regeln der Genrekonvention.

Im ersten Teil der Präsentation werde ich anhand einzelner Textausschnitte die in *Libidissi* verwendeten fantastischen Erzählstrategien aufzeigen. Darauf aufbauend fokussiert der zweite Abschnitt die bereits erwähnten Leserreaktionen: Sowohl bei Todorov als auch bei Durst ist der entscheidende Faktor die Wahrnehmung der Unschlüssigkeit durch einen impliziten Leser, der die Inkompatibilität verschiedener Erklärungsmodelle im Text registriert. Beide verankern den Leser so als textinterne Struktur in der Theorie. Durch eine Gegenüberstellung der Textphänomene, an denen die Leser sich stören, und der Analyseergebnisse werde ich zeigen, dass Kleins Einsatz von Fantastik für die Verwirrung der Rezipienten verantwortlich ist.

GERARDO BARAJAS-GARRIDO, PHD, UNIVERSITY OF OTTAWA

## **The Role of Transition in Fantasy and the Fantastic**

Transition is understood in this paper as a process of change through mutation or through assimilation of new elements. When a situation, a place, an object or a being experiences a transition, it becomes something other, or something new. Thus within the space of transition one world may become a new one, or two different worlds can meet and coexist in the transitioning entity, the transition therefore constituting the doorway from one world to another.

I propose to show how mimetic literature becomes fantastic literature, and the latter becomes fantasy literature due to the central role of transition within a continuum that spans from mimetic to fantasy literature; the same applies to those subgenres that belong to fantasy and the fantastic. When this continuum is seen in its entirety, I will suggest, the role of transition as a process becomes evident; when the continuum is looked from a specific point within itself, the role of transition as the doorway between two worlds also stands out.

My doctoral thesis has been an exploration of the relevance of these transitions to the concepts and functions of fantasy and the fantastic, as well as their subgenres. I also study the interaction between the reader and these transitions, and the consequences it has in generating different interpretations of fantasy and fantastic texts.

AMOS BIANCHI, M. A. AND GABRIELA GALATI, M. A., UNIVERSITY OF PLYMOUTH, PLANETARY COLLEGIUM, M-NODE MILAN

## **The Threshold**

The present paper, conceived as a work in progress, is a project for the building up of a taxonomy of the passages from one world to another in the composition of linear and non-linear narrative structures. This taxonomy is understood as a creative act external to every defined structural discipline, the poetic construction of a taxonomy in this case; and it aims to order and classify a series of heterogenous phenomena according to a process of research and analysis in constant revision. In this context, world is defined, following Aristotle, as the unity of space, time and action within a certain narrative, while the threshold is the linguistic element that allows to transit from one world to the other. Accordingly, there is a weak sense and a strong sense of the threshold: the weak sense is a linguistic element that bonds different narrative units but these units are coherent within a same plot; whilst in the strong sense the narrative units are completely detached and no coherence can be found among them.

Therefore, the threshold is a new way of considering the poetic aspects of linear and non-linear contemporary narrative with a particular focus on the issues related to modern media; at the same time the proposed taxonomy is a tool of analysis and consultation that provides new instruments for the planning and compositing of narratives in any kind of media. The mentioned work in progress contemplates the possible develop-

ment of this taxonomy as an archive. For the present study, different examples of fantastic narrative are going to be considered in cinema, literature and painting.

DR. PHIL. ADA BIEBER, UNIVERSITÄT FLENSBURG

## **Die fantastische Entgrenzung der Robinsonade in der Quality-TV-Serie *Lost***

Die Robinsonade zeichnet sich in all ihren Adaptionen und innovativen Veränderungen zumeist durch ein hohes Maß an Realitätsnähe aus. Auch wenn gelegentlich von unglaublichen Abenteuern berichtet wird, so kann das Genre der Robinsonaden kaum als ein fantastisches Genre gelten. Dies ändert sich mit dem medialen Neuentwurf einer Robinsonade als Quality-TV-Serie. Die sechs Staffeln umfassende Serie *Lost* (2004–2010, ABC) kommt zwar zunächst wie eine klassische Gruppenrobinsonade daher, offenbart aber sukzessive ihren fantastischen Charakter. Das Fantastische bricht regelrecht in die vermeintlich notwendig realistische Welt einer Robinsonade ein und schafft durch diese Entgrenzung völlig neue Deutungshorizonte eines populären Genres.

Insgesamt erinnert die gesamte Inselsituation der Serie an phantastische Situationen wie in *Alice's Adventures in Wonderland*. Denn ähnlich wie Alice fallen die Robinsone durch eine Art «rabbit hole» in die insulare «Parallelwelt». Anders als bei Alice im Wunderland entbehrt die Inselwelt in *Lost* jedoch einer nachvollziehbaren Logik und der Möglichkeit, in die primäre Realwelt zurückzukehren. Neben unterschiedlichen Modellen phantastischer Literatur erscheinen klassische Motive und Themen der Fantastik in *Lost*. Träume, Spiegelmetaphern und Parallelgesellschaften verweisen auf fantastische Werke wie *Alice's Adventures in Wonderland*, *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* als auch auf *The Chronicles of Narnia*. In auffälliger Weise wird über alle Staffeln hinweg *Alice's Adventures in Wonderland* zu einem festen Bezugspunkt. Die Serie geht jedoch über die klassische Intertextualität hinaus: Während die Fantastik in der Regel einer eigenen Logik folgt, spielt die Serienhandlung mit diesem Logikversprechen, löst dieses jedoch niemals ein. Darin zeigt sich ein innovatives Moment in der Auseinandersetzung mit fantastischem Erzählen. Wurde die Robinsonade im 20. Jahrhundert häufig für postkoloniale Debatten genutzt, so dient die Grenzauflösung des Genres nun einer tiefgreifenden Auseinandersetzung mit psychologischen Abgründen innerhalb einer Gesellschaft bzw. bei dessen Repräsentanten in Zeiten einer turbokapitalistischen Globalisierung. Durch die in einer Robinsonade neuen Merkmale des Fantastischen lotet die Serie Möglichkeiten filmisch-narrativen Erzählens in der Gegenwart aus. Die innovative Kombination eines realistischen Genres mit Fantastik macht die Popularität und den Stil der Serie aus.

### **The Ethics of Haunting as Exemplified in Toni Morrison's *Beloved***

In my reading of the novel *Beloved* (1987) I will argue that Toni Morrison needed specifically the spectral language of the fantastic in order to construct a narrative about the atrocities of slavery. In order to tell the story of a former slave who kills her baby child to prevent her from a future life in slavery, Morrison uses the figure – if it is a figure – of the ghost. But how do we read these strange encounters with something that is not there, but wants to be marked, remembered, promised? In this novel, remembrance (or «rememory,» to use Morrison's neologism) becomes a medium of exchange between the living and the dead, thus, circumscribing the ethics of haunting.

After introducing the plot and Morrison's narrative structure with a focus on her use of the fantastic, I will proceed to Immanuel Kant's anonymously published early work with the title «Dreams of a Spirit-Seer» (1766). I will demonstrate how the language that Kant develops in this treatise of ghosts reappears in his later work on ethics. This parallel will highlight the possibility of using apparitional images for a negotiation of ethical questions and finally provide a theoretical background for my reading of the ghost in Morrison's work. The responsibility of the ghost-seer and the act of entering a conversation with a spectral presence will be central to my reading of the return of that which returns.

AGNES BLÜMER, DIPL.-ÜBERS., GOETHE-UNIVERSITÄT FRANKFURT

### **Überschreitung von Altersgrenzen: Die Fantastik als All-Age-Gattung?**

Wie im *Call for Papers* beschrieben, sind Entgrenzungen wohl seit jeher ein zentraler Bestandteil der Fantastik. Sie sind dies nicht nur inhaltlich und motivisch in der Überschreitung von Weltengrenzen, sondern auch formal und wirkungsästhetisch in der Überschreitung von Altersgrenzen. Im *Call for Papers* wird, wie in einigen anderen wissenschaftlichen Beiträgen (vgl. Bonacker 2004 und 2007, Schweikart 2009 und Falconer 2009) auch, angedeutet, dass die Fantastik eine Tendenz zur All-Age-Literatur, möglicherweise ein besonderes Potenzial zur Doppelsinnigkeit habe – in der neueren Forschung zum Phänomen des Crossover (Falconer 2009 und Beckett 2009) wird allerdings auch darauf hingewiesen, dass unter dem Eindruck von *Harry Potter*, *His Dark Materials* und anderen Werken häufig vorschnell von einem eindeutigen Zusammenhang zwischen Fantastischem (besonders: Fantasy) und Crossover ausgegangen werde, der bisher nicht hinreichend belegt worden sei.

In meinem Beitrag möchte ich diesen beiden Thesen anhand mehrerer Beispiele aus der kinderliterarischen Fantastik des 20. und 21. Jahrhunderts nachgehen. Dabei sollen nicht nur Texte in deutscher Sprache, sondern auch Klassiker der englischen, amerikanischen und französischen fantastischen Kinderliteratur in Betracht gezogen werden. Mit Bezug auf Theorien der kinderliterarischen Fantastik und der kinderliterarischen Kommunikation soll dargestellt werden, inwieweit die Fantastik als Gattung mit besonderem Crosso-



ver-Potenzial bezeichnet werden kann. Eine zur Grenzüberschreitung besonders geeignete Gattung muss von ihrer Struktur her den Verarbeitungsmöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen entsprechen, darf aber auch Erwachsene nicht langweilen. Hinzu kommt, dass sie in ihren Gattungsmotiven und -themen für beide (erwachsene und kindliche) Zielgruppen anziehend sein muss. Inwieweit dies für die kinderliterarische Fantastik zutrifft, bleibt zu klären.

GRACIELA S. BORUSZKO, PH.D., PEPPERDINE UNIVERSITY, MALIBU CA

### **Literaturehistoryreligion@fantasticnet.com**

This article studies the literary work *Inès de Las Sierras* of Charles Nodier, pioneer of the fantastic narrative in France, as he transfers biblical images into his stories. This analysis explores the intersections of literary narrative, the transposition of biblical images and the results of the insertion of those modified images in a new network of meaning. This intertextuality favors the creation of a new cosmogony that offers a new interpretation of the supernatural cosmos. Nodier also links history to the literary fantastic story in such a way, that the historical event and the literary event transcend themselves. Both «stories» retain shared facts and images originating a dialogue in the form of a «romanced history». The mystery of history and the sacred history merge the mystery of the fantastic story, composing a cosmogony of shadows in a playful esthetic mirage. The writer that adopts this writing process incorporates the reflection of the history of «the other» into «his» history; in this case, the History of Spain into the History of France. This is why the echo of the «romanced history» fascinates both the writer and the reader. Nodier uncovers in this esthetic expression a prolific venue where to express his personal stories and history through the history of «the other». He transgresses the limits of time and in this way, inserts his work into the human history. This intriguing process is marked by fascination that emerges from an artistic literary source where extraordinary images reflect two histories, bringing them closer in spite of the distances. In this analysis of themes, images and roles not only I will study the transition of two histories into a literary story but also analyze the literary process in the multiple crossing of the fantastic boundaries and the results of such experience for the reader when those boundaries dissolve.

LIC. PHIL. SCOTT BRAND, UNIVERSITÄT ZÜRICH

### ***The League of Extraordinary Gentlemen* – Eine Lektüre mit Vilém Flussers Kommunikationstheorie**

In der mittlerweile fünfbändigen Comic-Serie *The League of Extraordinary Gentlemen* von Alan Moore und Kevin O’Neill wird eine Realität erschaffen, in der Figuren verschiedenster bekannter literarischer und filmischer Werke neben einander existieren. Ebenso werden Einflüsse aus anderen Künsten wie auch Ideen aus theoretischen Überlegungen

der jeweiligen Epoche miteinbezogen. Es verwundert also wenig, dass es in *The League of Extraordinary Gentlemen* zu zahlreichen Übergängen und Entgrenzungen verschiedenster Art kommt.

In diesem Referat will ich mich auf den Aspekt des Medienwandels im Comic konzentrieren und dabei in einem gedanklichen Experiment verschiedene Überlegungen des Medienphilosophen Vilém Flusser, der einer der bekanntesten Denker der Postmoderne ist, zum zentralen Ansatz meiner Überlegungen machen und sie auf *The League of Extraordinary Gentlemen* anwenden. Im Modell des Kommunikologen werden Bilder durch die linearen Denkmuster der Schrift abgelöst, bevor auch diese durch sogenannte «Technobilder» in den Massenmedien ersetzt werden. Es gilt also, die *Graphic Novel* als solches abstraktes Bild unserer digitalen Epoche zu betrachten und anhand dieses Beispiels Vilém Flussers Thesen zu erläutern. Ich erhoffe mir, dass dieser ungewohnte Zugang mir zu neuen Einsichten bei der Interpretation des Werks von Alan Moore und Kevin O'Neill verhilft. Leider gilt aber, dass auch die verschiedenen Theorien des Kommunikologen ausreichend Stoff für mehrere Vorträge liefern, weshalb sie an dieser Stelle letztlich doch nur in Ansätzen vorgestellt werden können.

KRISTIN ECKSTEIN, M. A., EBERHARD-KARLS-UNIVERSITÄT TÜBINGEN

## **Geschlechtliche Entgrenzungen: Gender Bending im fantastischen *shôjo manga***

Gender Bending und Cross-Dressing haben innerhalb der schönen Künste Japans eine lange Tradition, deren Ursprung im *kabuki*-Theater der Edo-Periode (1603–1868) verortet werden kann; auch in der Populärkultur und insbesondere in den *shôjo manga* – japanischen Comics, deren primäre Adressaten adoleszente Mädchen und junge Frauen sind – schlägt sich das Motiv des fließenden, wandelbaren Geschlechts seit der Entstehungszeit des Mediums nieder. Als einer der primären Gründe für den hohen Beliebtheitsgrad dieser Motive im *shôjo manga* wird besonders häufig die Rolle der Frau in der patriarchal geprägten japanischen Gesellschaftsstruktur und die noch immer dominierenden Geschlechterstereotypen und -rollen angenommen, welche in Form der Identifikation mit den geschlechterwandelnden Figuren zumindest im eskapistischen Sinne unterminiert werden können.

Zum gegenwärtigen Zeitpunkt gibt es zahlreiche differenzierende Werke, die sich sowohl in einem fantastischen als auch im realistischen Rahmen mit «gender ambiguity» auseinandersetzen; insbesondere in den fantastischen Geschichten finden sich subversive, das soziale und biologisch determinierte Geschlecht dekonstruierende Momente. Der fantastische Comic ist aufgrund seiner spezifischen Eigenschaften besonders geeignet, differenzierende Bilder von Geschlechtern zu visualisieren und die fließenden Übergänge bzw. das Auflösen von (optischen) Geschlechtergrenzen besonders eindringlich, aber auch auf abstrakter Ebene zu inszenieren.

In meinem Vortrag möchte ich anhand zweier Beispiele aus dem Bereich des fantastischen *shôjo manga* veranschaulichen, auf welche (visuellen und inhaltlichen) Methoden die Zeichnerinnen zurückgreifen, um geschlechtliche Entgrenzungen darzustellen: zum einen anhand Mizushiro Setonas *After School Nightmare* (2004–2007) um eine Gruppe

von SchülerInnen, welche sich in einem (Alp)Traum-Unterricht mit ihren Ängsten konfrontiert sehen – im Mittelpunkt steht der/die mit seiner/ihrer geschlechtlichen Identität haderende intersexuelle Mashiro. Zum anderen soll Yuki Kaoris episches Werk *Angel Sanctuary* (1994–2000) herangezogen werden, das in einem prä-apokalyptischen Rahmen von den Kämpfen zwischen Engeln und Dämonen, inzestuöser Liebe und geschlechterwandelnden Reinkarnationen der ProtagonistInnen erzählt. Die zahlreichen intertextuellen (u. a. auf christliche, kabbalistische und in der Fantastik tradierte Mythen und Bilder bezogene) Verweise innerhalb beider Werke sollen ebenfalls berücksichtigt werden.

DR. PHIL. MERET FEHLMANN, UNIVERSITÄT ZÜRICH

### **Grenzgänger – Schamanen und Schamaninnen in der «Prehistoric Fiction»**

«Prehistoric Fiction» stellt eine Unterart der Fantastik dar. Insbesondere eine Figur weist die «Prehistoric Fiction» auf, die immer wieder auftaucht und die symptomatisch für Übergänge und Entgrenzungen stehen kann: der Schamane oder die Schamanin.

Diese Figur gehört seit einiger Zeit zum festen Personenbestand der «Prehistoric Fiction». Durch sie und die ihr angedichteten Fähigkeiten kommt ein fantastisches, übernatürliches Element in die in der Vorzeit angesetzten Erzählungen.

In der Gestalt des Schamanen oder der Schamanin werden Grenzen zwischen menschlich und tierisch, zwischen realistisch und fantastisch überwunden und/oder neu zusammengesetzt. Die schamanistische Tätigkeit grenzt Schamanen und Schamaninnen von den anderen Figuren ab, da sie in mehreren Welten zu Hause sind. Sie können ihre Fähigkeiten zum Guten wie zum Schlechten einsetzen – oft ist ihr Handeln moralisch unbestimmt, womit sie wiederum eine Grenze aufheben.

Der Beitrag untersucht die Figur der Schamanin und des Schamanen in der «Prehistoric Fiction» und geht kulturellen und gesellschaftlichen Einflüssen auf die Gestaltung dieser Figur nach. Das Auftauchen von Schamanen und Schamaninnen nachempfundenen Charakteren in der «Prehistoric Fiction» ist seit den 1970er Jahren auszumachen. Vorher gab es in diesem Genre durchaus schon Figuren, die über fantastische und magische Fähigkeiten verfügten, aber sie wurden nicht explizit als Schamanen benannt. Die Vorstellung des Schamanismus als Urreligion der ersten Menschen propagierte die Archäologie in den 1960er Jahren vor allem im Zusammenhang mit der Höhlenmalerei. Diese Idee floss in das populäre Genre der «Prehistoric Fiction» ein, so dass Rückschlüsse auf soziale und kulturelle Entwicklungen der Entstehungszeit möglich sind.

Anhand unterschiedlichen Untersuchungsmaterials der 2000er Jahre soll die fantastische Gestaltung des Schamanen, der Schamanin aufgezeigt werden. Als Untersuchungsmaterial dienen «Vo'hounâ» (2003–2007) des französischen Comicschaffenden Emanuel Roudier und Michelle Pavers Jugendbuchreihe «Chronicles of Ancient Darkness» (2004–2010).

## **Kuss, Erwachen, Chrysalis: Grenzen und Grenzüberschreitungen als Inszenierung des Phantastischen im pen&paper-Rollenspiel *The World of Darkness***

Entgrenzungen und Übergänge sind ein Kernthema des Phantastischen. Sie werden in den unterschiedlichen Medien mit den jeweiligen Mitteln inszeniert. Das Medium *phantastisches Rollenspiel* ist interaktiv; es gewährt dem Rezipienten so Partizipation an seinen Inhalten und kann diese Grenzerfahrungen noch unmittelbarer machen – was bedeutet dies für die Inszenierung des Phantastischen?

Aus der äußerlichen Komposition des Rollenspiels *The World of Darkness* ist die Bedeutung des Phantastischen leicht ersichtlich. Die Doppelung einer banalen Alltagswelt und einer okkulten Welt ermöglicht die phantastische Begegnung: Die oftmals gewaltsame Konfrontation mit dem Übernatürlichen stellt das *Präludium* dar und thematisiert die Verwandlung des Spielercharakters vom gewöhnlichen Menschen in ein phantastisches Wesen. Diese Inszenierung des phantastischen Konfliktes ist Auftakt des eigentlichen Spiels. Das Trauma der Verwandlung eröffnet den Spiel- und Handlungsraum, in dem auch nach dieser großen Erschütterung Grenzen und deren Überschreitungen Thema bleiben.

Dieser Vortrag versucht, den Verlauf und die Gesetzmäßigkeiten der Grenzen auszuloten, welche die *World of Darkness* durchziehen, vom «Schleier», der die Übernatur vor der Wahrnehmung gewöhnlicher Menschen verbirgt, bis zum «Delirium», einer temporären geistigen Umnachtung, mit welcher das Unterbewusstsein eines Uneingeweihten eine phantastische Erfahrung «entschärft». Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf dem Überschreiten der Grenzen menschlicher Werte und der Frage, ob diese verbindlich bleiben – auch, wenn man von einem grausamen Ahnen in einen Vampir verwandelt und in eine plötzlich unbekannte Welt geworfen wurde.

DR. PHIL. DANA FREI, UNIVERSITY OF ZURICH

## ***Dealing with Misfitting Powers – Transitions & Transgressions in Misfits***

With their focus on a group of juvenile delinquents who accidentally obtain supernatural powers in an electric storm while repaying their debt to society, the television series *Misfits* (UK, since 2009) offers a rich repertoire of transitions and transgressions of various kinds. The teen protagonists overcome the laws of nature, jump in time and read minds. The limitations of their anti-social existence are gradually dissolved as they gain the potential (and responsibility) to repeatedly save the world from supernatural threats.

The powers given to them in the storm are initially closely connected to their personalities. They reflect, amplify or adapt to traits of the person they append to, adding a sense of «naturalness» to the possession of a given power. The introduction of a new character, however, abruptly terminates this regularity, as this dealer figure exhibits the ability

to take and give powers by touching someone's hand. As he opens up a trading business, characters are suddenly given the option to purchase, get rid of, abuse or steal powers not originally meant for them.

The third season of *Misfits* features a number of storylines, which deal with the very effects of this precondition. Jumps in time that result in an alternate history, in which the Nazis are still in power; resurrections of the dead leading to a Zombie feast; gender swapping with the effect of self-insemination – this season is marked by transgressions and boundary crossings, which are implicitly portrayed as going *too far* – arguably as a result of the abuse of an «unnaturally» obtained power. The aim of this presentation is to analyse the dissolving of natural/physical, moral and social boundaries as depicted in selected storylines of *Misfits'* third season, and to discuss in particular the values and ideologies latently reflected and debated within them.

INKEN FROST, DIPLOM-KULTURWISSENSCHAFTLERIN, EUROPA-UNIVERSITÄT VIADRINA, FRANKFURT (ODER)

### **«Love is a Psychopath»: The Postmodern *Doppelgänger* in Steven Moffat's «Jekyll»**

With the project of modernity enlightenment invents the «other», who is not only situated in the past and exotic realms, but also right *here*, even inside one's own self: The body, the externalised emotions, the self itself are the object of constant reflection and become estranged from the – just recently constructed – «inner self», which becomes ever more intangible as the «process of civilization» (Elias) advances.

There have always been stories about *doppelgängers* – but, in reaction to the construct of the self as established by the enlightenment, romanticism turns the old tales of confused identity and threatened souls into narratives about the fragmentation and loss of self. Among the most prominent *doppelgängers* we find Stevenson's Mr. Hyde, the «other» to the civil Dr. Jekyll. As the «other» of enlightenment Mr. Hyde not only questions Jekyll's idea of self, he remains unimpressed by the project of modernity as a whole: His grotesque body alone is an affront, his appetites know no bounds.

About 1900, psychoanalysis took on the task to categorize the subconscious, emotions, even madness. Moffat's television series «Jekyll» summons all the terms of the analytical repertoire to try and make Hyde comprehensible; the postmodern *doppelgänger*, however, remains inconceivable, even to science: «There is no potion», as the fictional Stevenson states, and the scientists of the 20th and 21st century (situating the series somewhat precariously between fantasy and science fiction) have to accept that they can neither reproduce nor control Hyde.

The 21st century Hyde is not the postmodern Jekyll's *Id*, but the product of the – literally – boundless love he feels towards his wife and children: «Love is a psychopath». In contrast to the original book, here Jekyll abandons his attempts to control Hyde, and works together with his *doppelgänger*, but the seemingly fortunate outcome is deceptive – in the end, we are left with the image of the «other» that refuses to be subject to the convention of the «happy ending».

## Die Fantastik im Anime als Mittel zur Veranschaulichung und Überwindung heterogener Grenzen

In seiner wissenschaftlichen Behandlung besonders im angloamerikanischen Raum wurde der japanische Animationsfilm (Anime) wiederholt und zu Recht als das postmoderne Medium schlechthin apostrophiert. Allein produktionstechnisch durchbricht er in seiner «multimedia action»<sup>1</sup> alle medialen und Generations-Schranken: Er greift meist auf Comic- bzw. Manga-Vorlagen zurück und verwandelt diese in animierte Fernsehserien oder Kinofilme, die ihrerseits zum Ausgangspunkt von Realverfilmungen oder aber auch von Literatur, Fan Fiction und Spielzeugprodukten werden. Unterschiedlichste asiatische sowie westliche Philosophien, Ideologien und religiös-kulturelle Konzeptionen dienen ihm als narrative Grundlage, auf denen er Weltmodelle entwirft, die an Einfallsreichtum keine Grenzen kennen.

Auf der Oberfläche wird diese Kreativität unterstützt durch die schiere Unerschöpflichkeit der Darstellungsmöglichkeiten, die die graphische Realisationsform des Zeichentricks bereitstellt.<sup>2</sup> Auf der inhaltlich-diegetischen Ebene entspricht dem das zentrale Merkmal der Fantastik: Die erzählten Geschichten weisen geradezu wesentlich immer eine Erstreckung ins Metaphysische auf. Sei es, dass die Pubertät eines Jungen durch dessen allmähliche Transformation in ein mit übernatürlichen Fähigkeiten begabtes Monster metaphorisiert wird<sup>3</sup>, sei es, dass Science-Fiction-Elemente bereits von Anfang an zum Kern der Erzählung gehören und die Gefahren einer ungebremsen Technisierung veranschaulichen – immer werden Aspekte, die der Alltagserfahrung widersprechen, funktionalisiert, um komplexe Zusammenhänge und Problematiken der außertextlichen Realität differenziert veranschaulichen zu können. Damit ist das Fantastische im Anime nicht Selbstzweck, sondern hat eine klare Symbolfunktion. Zugleich stellt es die Basis der Weltkonzeption dar, da sich an den fantastischen Elementen die Scheidelinie zwischen Normal und Anders etabliert, an der sich alle weiteren narrativen Konflikte entfalten. Besonders vielschichtig sind in dieser Hinsicht die Werke von Hayao Miyazaki, der in seinen Weltmodellen meist zwei Gruppen einander ideologisch (und räumlich) gegenüberstellt und durch eine Grenzgängerfigur, die weder der einen noch der anderen Seite angehört und so zwischen beiden hin- und herwechseln kann, die Perspektiven der feindlichen Parteien gleichwertig nachvollziehbar macht und letztlich zur Konfliktlösung führt.

---

<sup>1</sup> Lamarre: Full Limited Animation, 116.

<sup>2</sup> «Indeed, perhaps the most fundamental reason for animation's popularity in Japan is [...] the very flexibility, creativity, and freedom in the medium itself.» (Susan Jolliffe Napier: Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York, Houndmills 2005, 26.)

<sup>3</sup> Vgl. The Guyver und auch Akira.

JOERG HARTMANN, MA, KARLSRUHE INSTITUTE OF TECHNOLOGY (KIT)

### **Raumschiffbruch mit Zuschauer?**

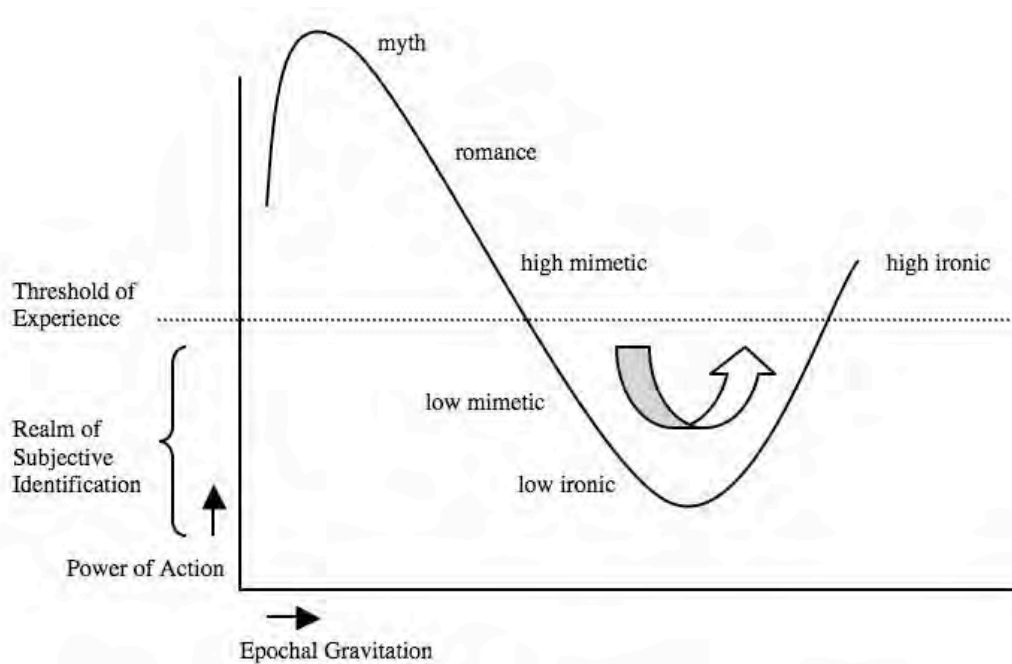
War es früher das Schiff, das den Übergang vom Land in die unbekannte Sphäre des Meeres ermöglichte, so ist es heutzutage das Raumschiff, das die Grenzüberschreitung von der Erde ins All gewährleistet. Wie das Schiff dient auch das Raumschiff in literarischen und bildlichen Fiktionen nicht nur als technisches Fortbewegungsmittel, es nimmt auch vielfältige metaphorische Qualitäten an. Dies wird insbesondere da deutlich, wo die Raumfahrt misslingt. An dieser narratologischen Schaltstelle unfreiwilliger Entgrenzung kann die Ideologie, die die Erzählung gegenüber der Legitimation technisch-wissenschaftlichen Fortschritts und der Frage nach dem Platz des Menschen im All einnimmt, abgelesen werden.

Mein Vortrag zeigt anhand ausgewählter Beispiele aus hundert Jahren Filmgeschichte, wie die Grundgedanken aus Hans Blumenbergs philosophischer Untersuchung «Schiffbruch mit Zuschauer» auf den populären Unterhaltungsfilm angewandt werden können. Mit diesem Ansatz ist es möglich, die wechselnde Semantik der dargestellten «Havarien im Sternenmeer» als Daseinsmetapher zu interpretieren und sie somit in einen sehr viel weiteren kulturgeschichtlichen Kontext zu verorten, als ihn die Science-Fiction-Forschung alleine bietet.

MICHAEL HEITKEMPER-YATES, M. A., UNIVERSITY OF EDINBURGH

### **Beyond the Threshold of Experience: Myth, Mode, and Postmodern High Irony**

Through an analysis of Northrop Frye's concept of modal shift (i. e., the epochal cycle from myth to irony – and back again), its Aristotelian basis, and the narrative application of modal theory, the need to revise the concept of modal progression becomes apparent. Rather than following the cyclical pattern Frye proposes, the course of modal shift appears to be dialectically fixed to an axis of experience: a certain normative threshold which describes the narrative protagonist's power of action relative to an assumed neutral audience. How the depiction of the fictional hero relates to this threshold determines the quality of the literary mode in question (see figure below).



As graphically illustrated above, the increase in the hero's power of action (typical of late modern and postmodern literature) does not necessarily indicate an abrupt return to the mythic mode, though it does suggest a trend in that direction. Instead, what emerges is a decidedly advanced species of «high irony» that, while maintaining its distinctly ironic quality, displays a remarkable comic tendency to disassemble/reassemble narrative (especially myth and romance) into a discursive, highly self-reflexive type of parody.

As the absurd, parodic chaos of the high ironic mode may very well lead to a return to myth, such a hypothesis remains merely a presumption until such time as a connection is proved to exist. It is this modal connection that this paper proposes to scrutinize.

MATTHIAS HENNIG, M. A., FREIE UNIVERSITÄT BERLIN

### **Die Grenzfigur des Minotauros (Borges, Bringsværd, Dürrenmatt)**

Der Minotauros taucht in literarischen und künstlerischen Darstellungen stets als Opfer und Objekt, nie aber als handelndes Subjekt mit eigener Wahrnehmungsperspektive auf; daß es diesen Blickwinkel im 20. Jahrhundert umzukehren galt, läßt sich exemplarisch an Texten wie Jorge Luis Borges *Das Haus des Asterion* (1944), Tor Åge Bringsværd's *Minotauros* (1980) und Friedrich Dürrenmatts *Minotaurus. Eine Ballade* (1985) zeigen, in denen das doppelgestaltige Monster zum Erzähler und zum Agens seiner eigenen Geschichte gemacht wird und damit überhaupt erst zur Sprache kommt. Borges, Bringsværd und Dürrenmatt verleihen der tierischen Existenz des Minotauros eine innere Stimme, und indem es diese mono- und dialogisch reflektierende innere Stimme erhält, verwandelt es sich in einem Akt der Bewußt- und der Selbstbewußtwerdung zu einer menschlichen Bewußtseinsform, die den Raum, in der sie gefangen gehalten wird, kraft der Macht seines dahinvagabundierenden Denkens und Träumens transzendiert.



Der dem Labyrinthischen innewohnenden Zwang zur Isolation und Vereinzelung kann von der Figur des Minotauros jedoch nicht überwunden, sondern durch ihren mythisch ‹beglaubigten› Gefängnistod (der jeweils auch den Schlußpunkt aller drei genannten Texte bildet) nur prototypisch verkörpert werden.

Denn auch als ‹zoologisches› Unikat verkörpert sie das absolut Einsame – was durch die Exterritorialität und raum-zeitliche Entgrenztheit des Labyrinths, in dem sie gefangen gehalten wird, noch hervorgehoben wird. Der Minotauros ist gerade deshalb einsam, weil er als Zwitter von zweierlei Herkunft weder ganz Mensch noch ganz Tier ist. Die Diskontinuirlichkeit und fehlende Kohärenz des labyrinthischen Raums spiegelt sich dabei in den monströsen Disharmonien des minotaurischen Körpers und in seinem gespaltenen melancholischen Bewußtsein wieder: der deformierte Raum deformiert auch das in zweierlei Seinsordnungen aufgespaltene Ich, das sich weder verselbstet noch fortzugehen kann. Diese Entzweiung eines multipel gebrochenen Subjekts materialisiert sich nicht nur auf sichtbare Weise im phantastisch entgrenzten Körper des Minotauros, sondern begründet auch die Wahrnehmung von Wissen und Welt bei Borges, Bringsværd und Dürrenmatt, entfaltet sich ihre minotaurische ‹Bestandsaufnahme› und Ontologie doch nicht zuletzt als eine ins Kosmische überdehnte Erkenntnistheorie.

PD DR. DANIEL HENSELER, UNIVERSITÄT FREIBURG (CH)

### **Vorwärts in die Vergangenheit? Zu einer Tendenz in der zeitgenössischen dystopischen Literatur in Russland**

[1] In der russischen dystopischen Literatur seit dem Zerfall der Sowjetunion lässt sich eine Tendenz ausmachen, die Zeitebenen zu vermischen: Die in den entsprechenden Texten\* entworfene Welt weist sowohl Merkmale der (oft als archaisch, mittelalterlich oder zurückgeblieben geschilderten) Vergangenheit wie auch der (mitunter als hoch technisiert dargestellten) Gegenwart bzw. Zukunft auf.

[2] In einer weit gefassten Definition kann die Dystopie als eine Sonderform der Fantastik verstanden werden (*G. v. Wilpert; Sachwörterbuch der Literatur*). Das heißt, die in den untersuchten Texten entworfene Welt kann als *Ganzes* als eine fantastische aufgefasst werden.

[3] Die in den untersuchten Texten entworfene dystopische Welt lässt in der Regel verschiedene Interpretationsansätze zu. Eine Möglichkeit liegt aber stets darin, die dystopische Welt als Kommentar auf das heutige Russland zu verstehen. Dieses wird demnach charakterisiert als ein Land (bzw. Staat, Gesellschaft, Kultur ...), das zeitlich Unvereinbares (wie beispielsweise Mittelalterliches und Ultramodernes), aber auch ontologisch Unvereinbares (wie Denkbare und Undenkbare, Reales und Wunderbare) vereinen kann, das also letztlich ein ‹fantastisches› Land ist.



Das zeitlich Unvereinbare (Symbolbild): Atomkraftwerk und Bauer mit Sense (Armenien, Mezamor); aus: Neues Deutschland, 2. 3. 2009, Foto AF

[4] Damit stellt sich aber die Frage nach dem Status des Fantastischen in dieser dystopischen Literatur neu: Das Fantastische (Unheimliche, Wunderbare) entstammt hier nicht einer anderen Welt, sondern wird als «realer» Bestandteil des heutigen Russlands aufgefasst. Es wird in den untersuchten Dystopien als konstitutiv für das heutige Russland dargestellt. – Verliert das Fantastische, verstanden als das Einbrechen des Wunderbaren, des Unheimlichen in die reale Welt, also damit letztlich seine Funktion?

*\*Untersuchte Texte:*

Wladimir Sorokin: *Der Schneesturm*. Köln 2012

Wladimir Sorokin: *Der Tag des Opritschniks*. Köln 2008

Wladimir Sorokin: *Der Zuckerkreml*. Köln 2010

Tatjana Tolstaja: *Kys*. Berlin 2003

SARAH HERBE, PHD, UNIVERSITY OF SALZBURG

## Strategies of Life Writing in Posthumanist Science Fiction

Science fiction is a prime site for exploring questions about posthumanism. In many new science fiction texts, it is taken for granted that the transformation of humans into posthumans, be it with the help of biotechnology, nanotechnology or cyborgisation, will form part of future worlds. Whether they deal with the posthuman project centrally or marginally, it is conspicuous that borrowings from different genres of life writing are frequent in recent science fiction texts: some take the form of memoirs, such as Brian Stableford's *Fountains of Youth* (2000), in others characters attempt to write their autobiographies or family histories on an intradiegetic level (e. g. Charles Stross's *Accelerando*, 2005). It is often at points of transition from humanity to posthumanity that characters are presented to revert to fairly conventional strategies of life writing.

In my paper, I shall first examine the different forms in which strategies of life writing surface in new science fiction texts published in Britain over the last ten years. How are traditional genres of life writing, such as the autobiography, adapted to fit extended lifespans? How are life-writing genres technologically transformed in the future settings of the texts? Or how, to quote a character from Stross's *Accelerando*, «do you document people who fork their identities at random, spend years dead before reappearing on stage, and have arguments with their own relativistically preserved other copy?»

In the second part, I will discuss the possible functions and effects of the generic borrowings from the repertoire of life writing. How are they employed to grasp the new and to make it familiar in new science fiction novels? Do they serve as a way of nostalgically

holding on to pre-post-humanist heritage or as a means of recording humanity for post-humanity? Do they emphasise the differences between humanity and posthumanity, or rather the continuities? And is the attempt to show the posthuman with such traditionally humanist means like autobiographical writing destined to fail, because it makes a real transition to posthumanity impossible and assumes as essential the desire to write and record oneself for posterity?

JULIA HOFFMANN, M. A., GEORG-AUGUST-UNIVERSITÄT GÖTTINGEN

### **»Hook was not his true name«. Identitätsspiele in James M. Barries *Peter Pan***

Mein Vortrag ist ein Auszug meiner unveröffentlichten Magisterarbeit mit dem Titel «Der Pirat als Vaterfigur. Dargelegt an exemplarischen Texten», in der ich die These verrete, dass in den Kämpfen im phantastischen Neverland spielerisch ein Generationenkonflikt ausgetragen wird. *Peter Pan* wird als Satire, die mit subjektiven Realitäten spielt und von der Kreation der Fiktion durch Spiel erzählt, gedeutet. Captain Hook ist Mr. Darling, der nur als Pirat verkleidet am kindlichen Spiel teilnehmen kann. Seine Verkleidung ermöglicht es ihm, die Grenzen zum Kinderreich Neverland zu übertreten. Daraus ergibt sich ein zwiegespaltenes Vaterbild, da Mr. Darling zugleich der autoritäre, edwardianische Ernährer und der Spielkamerad seiner Kinder ist, der sich Abenteuergeschichten mit ihnen ausdenkt. Obwohl er sich in Bloomesbury wie in Neverland nach außen hin als autoritärer, unnachgiebiger Schurke präsentiert, ist er im Inneren ein sentimentaler Mann, der sich wünscht, von seinen Kindern geliebt zu werden. *Peter Pan* zeigt so die Verwirrung über Identität und die Rolle des Vaters in der Familie.

MINWEN HUANG, M. A., UNIVERSITY OF LEIPZIG

### **The Alchemical Imaginary of Homunculi in *Fullmetal Alchemist***

Homunculus, etymologically referring to «little person» in Latin, is an artificially created human who owns its mythological and legendary birth through the practices of alchemy, for alchemy with its capability of processing the material and spiritual transformations grounding both in the western and eastern traditions is the particular means not only to transmute lead into gold but also to achieve immortality through producing the elixir of life or the philosopher stone. Owing to the fantastic essence of creating homunculi, i. e. the desire to create artificial humans based on the imagination of the unreal or the unknown, this literary motif of creating homunculi through the alchemical practices displays its refracted crystallizations in various representations in literature and art. Hiromu Arakawa's *Fullmetal Alchemist*, a popular Japanese manga series running from August 2001 to June 2010, is one contemporary example that illustrates a fictional universe

where alchemy is one of the most advanced scientific techniques and where homunculi are created through alchemical practices.

Adopting the theory of literary imaginary proposed by Gaston Bachelard and that of visual narrative especially centering on Japanese manga, this article attempts to delve into the alchemical imaginary of homunculi embedded in the spatial-topological mechanism of *Fullmetal Alchemist* as a contemporary representation that relocates the western archaic alchemical imaginary of homunculi in a Japanese manga narrative context. The alchemical imaginary of homunculi in *Fullmetal Alchemist* will be examined from three perspectives: (1) Homunculi as alchemical opus, (2) Narrative world as alchemical opus, and (3) Manga as alchemical opus. It is through the gradual examination firstly from the individual world of homunculi, to the narrative world of homunculi, and lastly to the generic world of homunculi that the alchemical imaginary of homunculi in *Fullmetal Alchemist*, whose birth echoes the renaissance of fantastic literature and that of the leitmotif of alchemy, to a certain extent alchemically represent or project the wanting of the contemporary epoch for an alchemical return to a spiritual and material union as C. G. Jung proposed.

DR. PHIL. DANIEL ILLGER, FREIE UNIVERSITÄT BERLIN

### ***Cosmic Fear*. H. P. Lovecraft, die Poetik des Unausprechlichen und der Horrorfilm**

Der Begriff «Cosmic Fear» wurde von H. P. Lovecraft in seinem Essay *Supernatural Horror in Literature* (1927) eingeführt. Aus diesem Essay lässt sich eine Theorie der Horrorliteratur herauspräparieren, derzufolge das Höchste, was eine *weird tale* zu leisten vermag, in der Konfrontierung mit dem Unbegreiflichen und Unausprechlichen liegt.

Der poetologischen Setzung entspricht – nicht nur bei Lovecraft selbst, sondern auch bei von ihm favorisierten Autoren wie Blackwood, Machen oder Hodgson – eine Literatur, die das radikal Fremde häufig in der Gestaltung von Orten realisiert, an denen raumzeitliche Verhältnisse zerbrechen; Orte, die über eine konkrete Materialität verfügen und doch das menschliche Vorstellungsvermögen sprengen. Der Leser, der gemeinsam mit den Protagonisten der Erzählungen den Übertritt aus mehr oder weniger alltagsweltlich vertrauten Umgebungen an jene Örtlichkeiten vollzieht, wird von einer Angst erfasst, die sich aus dem Verlust noch der grundlegendsten Gewissheiten über die Beschaffenheit des Universums speist. Ebendiese Angst wird von Lovecraft als kosmisch bezeichnet.

Ich will zum einen versuchen, «Cosmic Fear» mithilfe der Essays und Erzählungen Lovecrafts als eine Rezeptionsästhetische Kategorie zu rekonstruieren. Ausgehend von der Beobachtung, dass der Horror Lovecraft'scher Provenienz nicht nur in Hinblick auf die phantastische Literatur, sondern auch bezogen auf das Genrekino stilbildend war, möchte ich in einem zweiten Schritt die Frage stellen, wie sich «Cosmic Fear» im Übertrag auf das Medium Film realisieren kann. Meine These lautet, dass ein Kino kosmischer Angst – das dem «Unausprechlichen» nun mal eine audiovisuelle Form geben muss – auf eine Dissoziation der Zuschauererfahrung angewiesen ist, indem es z. B. eine phantasmagorische Mise-en-scène einsetzt, die sich der narrativen Sinngebung verweigert.

## Deconstructing Dracula. The Vampire As a Semiotic Body in Stephenie Meyer's *Twilight*

The popularity of Stephenie Meyer's *Twilight*<sup>1</sup> highly depends on her depiction of the vampire in general, and of the figure of Edward in particular. Unlike the most well-known vampire of the 20th century, Dracula, his «grand-child» Edward is no longer a scary, blood-sucking revenant, but a sympathetic teenager with a strange «eating disorder» who tries to withstand the seduction of first love. Though polemically exaggerated, this characterization of Edward shows in how far he is the ideal protagonist for one of the most successful trivial love stories in contemporary popular literature.

Special abilities are as constitutional characteristics for vampires<sup>2</sup> as supernatural attributes are for monsters<sup>3</sup>. Compared to Dracula, Edward's features combined with his role as a «hero archetype of the romance genre»<sup>4</sup> make him a new kind of literary vampire figure: a hybrid – an attribute which is also suitable as a «label» for Meyer's *Twilight*, because it is a genre mixture between horror and love story. This relation between *Twilight*'s form and content will be analyzed in my talk. With the help of Roland Barthes' model of a secondary semiotic system<sup>5</sup> Edward's hybridity will be examined together with his narrative depiction. Since he is presented to the reader via Bella's perception, Edward can be analyzed as a construct being both an artificial and a semiotic body.

As a semiotic body the vampire presented in *Twilight* acquires new meaning through the process of construction and deconstruction. Furthermore, the text does not only reflect about the applied process and the artificiality of the vampire body as a construct, but it also metapoetically refers to its own artificiality as a literary construct. As a final result of my analysis the interdependent relation between the text's form and its content will be revealed since both the text and its human as well as vampire protagonists are not only artificial constructs but hybrid «monsters».

---

<sup>1</sup> Meyer, Stephenie (2006/2010): *Twilight*. London: Atom.

<sup>2</sup> Cf.: Pütz, Susanne (1992): *Vampire und ihre Opfer. Der Blutsauger als literarische Figur*. Bielefeld: Aisthesis. As well as: Claes, Oliver (1994): *Fremde. Vampire. Sexualität, Tod und Kunst bei Elfriede Jelinek und Adolf Muschg*. Bielefeld: Aisthesis.

<sup>3</sup> Cf.: Russell, David J. (1998): «Monster Roundup. Reintegrating the Horror Genre». In: Browne, Nick (Ed.) (1998): *Refiguring American Film Genres. Theory and History*. Berkeley/Los Angeles, California: University of California Press, 233–254.

<sup>4</sup> Stevens Aubrey, Jennifer/Walus, Scott/Click, Melissa A.: «Twilight and the Production of the 21st Century Teen Idol». In: Click, Melissa A./Stevens Aubrey, Jennifer/Behm-Morawitz, Elizabeth (Eds.) (2010): *Bitten by Twilight. Youth Culture, Media, & the Vampire Franchise*. New York: Peter Lang Publishing (= *mediated youth*, Vol. 14, ed. by Sharon R. Mazzarella), 225–241.

<sup>5</sup> Cf.: Barthes, Roland (1957/1964): *Mythen des Alltags*. Translated by Helmut Scheffel. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

## **Performative Strategien der Weltengestaltung im Rollenspiel**

Das Rollenspiel trägt seine Spielenden in eine fremde Welt mit ganz eigenen Regeln und Möglichkeiten. Im Zusammenspiel einer kleineren Gruppe belebt nicht nur jeder Einzelne seine Figur, sondern alle zusammen ein ganzes Reich, welches ihnen Spielraum und Projektionsfläche bietet. In dieser hochgradig kollaborativen und interaktiven Spielform werden teils elaborierte Geschichten gestaltet.

Die Grenzen zwischen den verschiedenen Realitätsebenen (z. B. Spielende, Regelsystem, Diegese) wie auch die Übergänge zwischen unterschiedlichsten Medienformen sind hierbei in hohem Maße durchlässig. Zwischen der Alltagsrealität der Spielenden und der Spielwelt bleibt aber stets eine Verbindungslinie erhalten. Die totale Immersion bleibt eine Utopie, die der Fiktion vorbehalten scheint. Die Übergänge zwischen Spielenden und ihren Rollen sind fließend und kulminieren in einem hybriden Subjekt, welches in beiden Welten aktiv, jedoch auf keine festgelegt ist. Gesellschaftliche Diskurse scheinen in der Spielwelt durch und beeinflussen sowohl Inhalt als auch die Form. Die Erlebnisse der Spielenden in den fiktiven Welten haben ihrerseits Rückwirkungen auf deren Alltagsrealität.

Dieser Vortrag wird sich mit der Inszenierung des Rollenspiels beschäftigen und begibt sich dazu auf die Spur performativer Strategien der Weltengestaltung und deren Rückbindung an außerspielerische Muster. Hierzu wird auf medienwissenschaftliche Überlegungen zu interaktiven/immersiven Medien zurückgegriffen (Schröter, Poster, Jensen etc.), in erster Linie jedoch Ansätze der Performativitätsforschung (Fischer-Lichte, Kotte, Schramm etc.) in Anwendung gebracht.

LIC. PHIL. MANUELA KALBERMATTEN, UNIVERSITÄT ZÜRICH

### **«She was rewiring herself once again».**

#### **Identität, Menschenbild und Gesellschaft in *Future Fiction* für Jugendliche**

In der seit einigen Jahren auf dem jugendliterarischen Markt höchst erfolgreichen *Future Fiction*, einer Gruppe von Texten, die Elemente aus Science Fiction, Fantasy, Utopie und Dystopie vereinen, entwerfen die AutorInnen Schreckensvisionen zukünftiger Gesellschaften. Aus der Sicht von Teenagern werden die dystopische Welt, der in ihr ausgetragene Kampf gegen Naturkatastrophen, totalitäre Strukturen und manipulative Technologien sowie Grenzkriege um die Beziehung Mensch/Maschine und Natur/Kultur geschildert. Trotz der Vielfalt der mit diesen Negativszenarien verknüpften gesellschafts-, macht- und kulturkritischen Diskurse, deren Spuren sich in den Texten finden, lassen sich die Romane nicht auf ihre Funktion der Kritik an bestehenden «Missverhältnissen» durch Extrapolation in die Zukunft reduzieren: Darüber hinaus werden grundlegende Verständnisse von Identität(en), Identitätskonstruktion(en) und Menschenbild verhandelt. Der Beitrag will einige der in den Texten manifesten Diskurse um Identität, Subjektpositionen und Handlungsfähigkeit beispielhaft umreißen.

Ein erster Fokus gilt Texten, die eine einheitliche, stabile, oft als «ursprünglich» inszenierte bzw. essentialisierte/naturalisierte Identität und damit starke Subjektpositionen konstruieren und propagieren. Anhand von Brian Falkners *The Tomorrow Code* (2008) und Ally Condie's *Cassia & Ky*-Trilogie (ab 2010) soll gezeigt werden, wie diese Texte, verbunden mit restaurativer Kulturkritik, die Besinnung auf traditionelle Werte wie die «nuclear family», Heteronormativität oder Schriftkultur fordern, eine (Wieder)Aktivierung von Kultur/Natur- und Körper/Geist-Dualismen vornehmen und die Individuation des Menschen als handlungsfähiges, der Natur entgegengesetztes, sie sich aneignendes und zugleich zu ihrer Rettung bestimmtes Subjekt inszenieren.

Danach werden mit Suzanne Collins' *The Hunger Games*-Trilogie (2008–2010) und Scott Westerfelds *Uglies*-Serie (2005-2007) zwei Werke vorgestellt, die die Herstellung von Identität, Subjekt und Körper durch diskursive/performative Akte explizit thematisieren, diesen Prozess auf der Folie von dystopischen Gesellschaften konkretisieren und nach Machtstrukturen, Institutionen, Praktiken sowie «AkteurInnen» und ihren Handlungsmöglichkeiten im Gestaltungs- und Aushandlungsprozess fragen.

Abschliessend wird mit Robin Wassermans Trilogie *Skinned/Crashed/Wired* (2008–2010) um die nach einem Unfall in einen künstlichen Körper «kopierten» Hybride Lia Kahn ein Text betrachtet, der die Ideologie einer stabilen Identität, Grenzziehungen zwischen Organismus und Maschine und Kategorien wie Klasse/Rasse/Geschlecht als Macht- und Ausgrenzungspraxen kritisiert und dekonstruiert. Zugleich entwirft Wasserman im Sinne Donna Haraways Ansätze einer Utopie fragmentarischer, partialer, widersprüchlicher und dauerhaft unabgeschlossener, auf (innerer) Differenz und Ironie basierender und in vielfältigen Netzwerken verbündeter «Cyborg-Identitäten».

J. SANAA KHOKHER, M. A., INDEPENDENT RESEARCHER

## **Women and Cloth at the mercy of Paul Scheerbart in his Glass Edifice**

In Scheerbart's 1914 text, *The Grey Cloth with Ten Percent White: A Ladies Novel*, a contention is played out between the conceived feminine and masculine realms, projected upon two materials: cloth and glass respectively. The divide manifests itself in the title, unexpected for a narrative entirely devoted to obsessive glorification of glass; it is not so much a novel for the ladies as a guide-book for initiating their entry into the masculine realm of fantastical glass-architecture.

We are introduced to a zealous glass-architect, at the opening of his masterpiece, agitated by a gaudily-clothed woman, diverting attention from his design. Then, he discovers one perfectly attired in grey, whom he soon offers to marry on the condition that she must wear grey with ten-percent white. Later, at female friends' encouragement, she defies her husband's demands by wearing opulent clothing, but ultimately succumbs.<sup>1</sup>

Here, woman and cloth serve as blank canvases for the play of light inside glass buildings,<sup>2</sup> to visually please men. The sexual polarity is heightened by having most glass-

---

<sup>1</sup> Paul Scheerbart, *The Gray Cloth: Paul Scheerbart's Novel on Glass Architecture*, trans. by John A. Stuart (Cambridge and London: The MIT Press, 2001).

<sup>2</sup> Paul Scheerbart, *The Gray Cloth: Paul Scheerbart's Novel on Glass Architecture*, p. 107.

admiring characters as men and only women as advocates of exuberant cloth. Most importantly, this world of glass is a man's creation, where he dictates the rules.

Scheerbart imagines soft furnishings made of glass-fibres,<sup>1</sup> thus eliminating cloth, even from its traditional place in the interior. Decorative cloth is the inspiration for new materials to be produced with glass-fibres.<sup>2</sup>

Cloth is purged of vitality and colour which are then infused in glass; cloth must cease to have its lavish existence in order for glass to exhibit its wonders. The architect wants to impose his grim sartorial formula on women, so that glass alone commands the centre of attention, embodying the attributes that cloth once possessed.

MUSTAFA KIRCA, PHD, ÇANKAYA UNIVERSITY ANKARA

### **Subverting the Boundaries between History and Fantasy in Jeanette Winterson's *The Passion***

In Jeanette Winterson's *The Passion*, challenging the monologic discourse of history and opening it to multivocality is achieved through the fantastic and the magic realist narrative of the novel which is interwoven by the stories told by Henri and Villanelle as the dual narrators

Privileging fantasy over historical referentiality and oral story telling over written record-keeping in *The Passion* is the sign of the postmodern distrust of history as a totalizing and single-layered grand narrative. In contrast to the grand narrative-style history, what Villanelle narrates, and the way she narrates it, is transgressive in nature and enables one to perceive and understand the many-layered reality of the past. Villanelle uses her fantastic tales within a text which is supposed to convey objective historical «facts,» but she, in a sense, challenges the «notion» of history writing embodied in Henri's notebook as a source of truth at the same time by proposing her magic realist explanations. For readers, her storytelling becomes more trustworthy and reliable than facts themselves, leaving the distinction between what is fact and what is fiction uncertain.

Although the novel seems to be unfolding neatly one narrator after the other – the first part, called «The Emperor,» being told by Henri whereas the second part, «The Queen of Spades,» by Villanelle, where she relates her lesbian love – still a linear narrative is not possible because Henri includes deviations and reported stories of other people embedded in his story. The opening part of «The Zero Winter,» for instance, where Henri is documenting the marching of Napoleon's army to Moscow, seems relatively realistic and it is in accordance with the reflection, on a realistic level, of the historical material it includes. However, Villanelle's story of a lesbian love relationship disrupts this, which must be seen as an attempt to include the personal stories of women in the past silenced by the hetero-patriarchal history writing, and she is able to insert the fantastic elements of the novel by turning Venice into a city of mystery where you can easily lose, or find, your way, at the corners of which you are told your fortune, your heart can really be stolen, and boatmen have webbed feet and can walk on water (*Passion* 49).

---

<sup>1</sup> Paul Scheerbart, *Glass Architecture*, trans. by James Palmes (London: November Books Ltd., 1972), p. 46.

<sup>2</sup> Paul Scheerbart, *Glass Architecture*, p. 72.



The novel can be said to fight against the features of the realistic depiction with the elements of magic realism and fantasy, which serves as a threat against historical objectivity and helps to show history as a construct.

PASCAL KLENKE, M. A. JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITÄT GIEßEN

### **Übersetzt aus dem Zamonischen.**

### **Die Entgrenzung des «Autors» Hildegunst von Mythenmetz/Walter Moers**

Stets wurde die Erschaffung eines fiktiven Autors oder Herausgebers als literarisches Mittel der Inszenierung verwendet. Goethe nutzte diesen Kunstgriff in den *Leiden des jungen Werther*, um einerseits für seinen Text einen Wahrheitsanspruch zu suggerieren und andererseits um die Form des Briefromans mit der Selbsttötung Werthers verbinden zu können: Ein Toter schreibt nun einmal keine Briefe mehr. Wieland publizierte Sophie La Roches *Das Fräulein von Sternheim* als zufällig von ihm entdeckt und angeblich ohne das Wissen der Autorin, um ihr so die Möglichkeit der Veröffentlichung zu eröffnen, die Frauen zu dieser Zeit noch nur bedingt gegeben war. Walter Moers beschreitet nun seit einiger Zeit einen Weg zwischen diesen fiktiven und nicht-fiktiven Herausgeberschaften. Er etablierte sich als Übersetzer des zamonischen Literaten Hildegunst von Mythenmetz, um so dem deutschen Lesepublikum dessen Werk zugänglich machen zu können. Dabei blieb es jedoch nicht bei dieser einfachen Form der Herausgeberschaft, da Mythenmetz als fiktionaler Autor sich selbst immer wieder mit seinem Werk auseinandersetzt und als solcher Kommentare vornimmt. Gleichzeitig ist er in zwei der vier bisher veröffentlichten Texte die Hauptperson und als solche der Ich-Erzähler, der sich auf der Inhalts- und der Metaebene mit seinem Text auseinandersetzt. Doch wird diese fiktionale Grenze für die Inszenierung des Textes wieder und wieder aufgebrochen. Mythenmetz tritt inzwischen bei Signierstunden auf der Buchmesse auf, gibt Interviews in Zeitungen und diskutiert mit Moers über die Übersetzung seiner Texte. Aus der fiktiven Figur ist somit eine pseudo-reale – mit eigenem Facebook-Account – geworden. Sicherlich nicht zum Missfallen des durch Öffentlichkeitsscheue bekannten Autors Moers. Der Vortrag soll diese verschiedenen Ebenen des «Autors» Mythenmetz/Moers verdeutlichen und aufzeigen, wo deren Grenzen im und außerhalb des Textes durchbrochen und aufgelöst werden. Ebenso soll deutlich werden, wie dieser grenzenlose «Autor» literarisch und publizistisch nutzbar gemacht wird und sich die Figuren und Funktionen des Textes verändern.

DR. PHIL. SONJA KLIMEK, UNIVERSITÄT FREIBURG (CH)

### **Literarische Figuren werden lebendig –**

### **Fantastisch-philosophische Grenzgänger zwischen Fiktion und Wirklichkeit**

Innerhalb der zeitgenössischen fantastischen Literatur gibt es unzählige Beispiele für literarische Figuren, die plötzlich ein Eigenleben entwickeln und die Grenze zwischen «Fiktion» und «Realität» überschreiten. Oft liegt den betreffenden Texten zunächst das

typische «Zwei-Welten»-Schema (vgl. Wunsch 2003) zugrunde: In eine Rahmenwelt («Realitätssystem R» der «Normrealität», vgl. Durst 2001) ist eine fantastische Anderswelt eingeschachtelt (oft in Form eines Buches oder auch eines anderen Artefakts), in der die Gesetze einer «Abweichungsrealität (wunderbares System W)» gelten. Diese fiktionsinterne Dichotomie wird jedoch zerstört durch den paradoxen Sprung einer Figur aus ihrer (erzählten) Binnenwelt (in einem Buch, Theaterstück, Film oder Computerspiel) hinaus in die «Realität» der Rahmen- oder Erzählwelt, wo diese Figuren dann wie «richtige» Menschen mit den «realen» ProtagonistInnen interagieren.

Auffallend häufig finden sich solche – in der modernen Narratologie als «aufsteigende Metalepsen» bezeichneten – Übergänge gerade in Fantastik-Texten, die entweder zur «intentionalen Kinder- und Jugendliteratur» (Kümmerling-Meibauer 2000) oder zur auch von jungen Lesern geschätzten «All-Age-Literatur» zählen. Nach Art der «mise en abyme» (André Gide 1893) lösen solche paradoxen Grenzüberschreitungen nicht nur bei den fiktiven ProtagonistInnen der Rahmenwelt ein Nachdenken über die Grenzen von Fiktum und Faktum aus, sondern sie nehmen auch die empirischen Rezipienten mit in die philosophische Reflexion hinein: Wie «real» ist die eigene Welt? Welchen ontologischen oder logischen Status haben Fiktionen? Wer bestimmt die Regeln des Normalen – und wer überwacht ihre Einhaltung?

Texte der internationalen Kinder-, Jugend- und All-Age-Fantastik (ich denke z. B. an Tom Holts *My Hero* [1996], Wolfgang und Heike Hohlbeins *Das Buch* [2003] sowie Cornelia Funkes *Tintenwelt*-Trilogie [2003-2007], aber auch schon an Lygia Bojunga-Nunes' *A Bolsa Amarela* [1976] oder Gillian Cross' *The Dark Behind the Curtain* [1982]) können gerade durch ihren freien Gebrauch der Fantasie und durch ihre offengelegte Fiktionalität große philosophische Grundfragen des Menschen (wie die der Ontologie, der Erkenntnistheorie und der Metaphysik) für ein breiteres, ja sogar schon für ein jüngeres Lesepublikum thematisieren und so auch die alte Grenzziehung zwischen Hoch- und Populär-Kultur nivellieren.

EKKEHARD KNOPKE, B. A., BAUHAUS-UNIVERSITÄT WEIMAR

### **«Creepy Metal». Über das Unheimliche im Heavy Metal**

Das Unheimliche, als eine Form des Fantastischen, zeigt sich entlang der unscharfen Grenze zwischen Normalität und Verfremdung, Vertrautem und Unbekanntem. Kaum eine populäre Kultur greift dermaßen stark zurück auf Symbole, denen eine unheimliche Atmosphäre nachgesagt wird. Düstere Gestalten, Zombies, angsteinflößende Höllenszenarien und Opferriten sind nur einige wenige der unheimlichen Bildnisse, die sich in allen Dimensionen der Heavy-Metal-Kultur ausbreiten. Ob T-Shirts, Songtexte, Bühnenausfits oder musikalische Motive: Das Unheimliche ist in der Szene stets präsent. Es dient als kultureller Grenzmechanismus und doppelte Abwehrstrategie. Zunächst hilft das Unheimliche der Szene dabei, sich zu schließen und vor der hegemonialen Kultur abzuschotten. Die Spannung aus Neugier und Entsetzen, die dem Unheimlichen innewohnt, hat nicht nur eine anziehende, sondern auch eine abstoßende Wirkung auf Szene-externe Personen. Sie dient sowohl durch ihre faszinierende Seite als Magnet – und führt somit auf ihre eigene Weise der Szene neue Mitglieder zu – als auch durch ihre

abschreckende Seite als Barriere gegenüber der restlichen Gesellschaft. Des Weiteren lässt sich innerhalb der Szene durchaus von einem inflationären Gebrauch des Unheimlichen im Heavy Metal sprechen. Die massenhaften Verwendungen beängstigender Symbole dienen hierbei als apotropäische Riten, die sich gegen die ihnen zugrundeliegenden Ängste richten und diese abschwächen. Diese Ängste sind es, welche die von Robert Walser postulierte Dialektik von Kontrolle und Freiheit im Heavy Metal hervorrufen; Kontrolle über das erahnte Unheil und die gewünschte Freiheit von ihm.

Das Unheimliche besitzt in der Heavy-Metal-Kultur einen starken Grenzziehungscharakter, der die Übergänge zwischen Szene-Externem und Szene-Internem reguliert sowie grundlegende menschliche Ängste ausgrenzt.

PD DR. THOMAS KÖHLER, LEIBNIZ UNIVERSITÄT HANNOVER

### ***Der Student von Prag* – Ein Filmstoff und seine Wandlungen**

Hanns Heinz Ewers' Filmskript *Der Student von Prag* über den sein Spiegelbild verkauften Studenten Balduin, in der Tradition der Doppelgänger-Thematik und romantischer phantastischer Texte wie E. T. A Hoffmanns *Die Abenteuer der Sylvester-Nacht* oder Adalbert Chamissos *Peter Schlemihl* stehend, ist Grundlage von drei Verfilmungen, die zu den bedeutendsten Beispielen des frühen phantastischen Films in Deutschland zählen. Der Vortrag will aufzeigen, wie die filmischen Auslegungen desselben Stoffes nicht nur den Zeitgeschmack und das sich wandelnde kulturelle und politische Umfeld in den Epochen des Kaiserreichs, der Weimarer Republik und des «Dritten Reiches», sondern auch die Entwicklung der Filmsprache, die technischen Bedingungen sowie den durchaus als Medienwechsel zu betrachtenden Übergang vom Stumm- zum Tonfilm widerspiegeln.

Die in enger Zusammenarbeit mit Ewers entstandene erste Verfilmung (D 1913, Regie: Stellan Rye) ist Ausgangspunkt des phantastischen Films und des «künstlerischen» Films in Deutschland überhaupt<sup>1</sup> und war Wegbereiter insbesondere für die zahlreichen Märchenfilme in der zweiten Hälfte der 1910er Jahre. Ebenfalls noch als Stummfilm gedreht, weist die zweite Verfilmung des Stoffes (D 1926, Regie: Henrik Galeen) trotz eines überwiegend «realistischen» Gestus deutliche Einflüsse des Expressionismus auf und appelliert mit seiner ausgefeilteren Split-Screen-Technik und der Besetzung der Hauptrollen mit den Stars Conrad Veidt und Werner Krauss an die veränderten Erwartungshaltungen des Weimarer Kinopublikums. Die wenig bekannte dritte Verfilmung (D 1935, Regie: Arthur Robison) dagegen reduziert die im engeren Sinne phantastischen Elemente des ursprünglichen Skripts auf ein Mindestmaß und interpretiert den Stoff in stärker psychologischem Sinne. Diese Neuorientierung ist nicht nur der dem Phantastischen oft skeptisch gegenüber stehenden Filmpolitik des «Dritten Reiches» geschuldet, sondern wird vor allem durch die nunmehr verfügbare Technik des Tonfilms entscheidend bestimmt, dessen Wirkmöglichkeiten der Film insbesondere durch betonte intra- und extradiegeti-

---

<sup>1</sup> Vgl. dazu insbesondere die Äußerungen des Hauptdarstellers und Initiators des Films Paul Wegener, zitiert bei Kristin Thompson, ««Im Anfang war ...». Über einige Verbindungen zwischen deutschen fantastischen Filmen der 10er und 20er Jahre», in Thomas Elsaesser und Michael Wedel (Hrsg.), *Kino der Kaiserzeit. Tradition und Moderne* (München, 2002), 137f.

sche Verwendung von Musik und stärkerer Charakterzeichnung durch den Dialog aus-  
nutzt.

DR. PHIL. STEFANIE KREUZER, LEIBNIZ UNIVERSITÄT HANNOVER

## **Traumhafte Übergänge. Phantastische Konstellationen zwischen Träumen und Wachen in Literatur und Film**

Für Traumdarstellungen mit unsicheren Grenzen zwischen Traum- und Wacherleben gilt, was der strukturalistische Theoretiker Tzvetan Todorov in seiner minimalistischen Genredefinition für die Phantastik herausgestellt hat. Todorov zufolge ist der «Grenzcharakter»<sup>1</sup> stets bedroht, und das Phantastische

«kann sich jeden Augenblick verflüchtigen. Es scheint sich eher an der Grenze zwischen zwei Gattungen, nämlich zwischen dem Wunderbaren und dem Unheimlichen anzusiedeln, als daß es eine selbständige Gattung wäre.»<sup>2</sup>

Werden das «Wunderbare» und das «Unheimliche» durch «Träumen» und «Wachen» ersetzt, so trifft diese Charakterisierung Todorovs auch auf sogenannte «unsichere Traumdarstellungen» zu.<sup>3</sup> Darunter sind fiktionale Welten zu verstehen, die nicht sicher als Traum- oder Wacherleben zu bestimmen sind. In diesem Kontext sensibilisiert Todorovs Beschreibung auch für die Subtilität der Grenzziehung zwischen Traum- und Wachwelt. Um die Affinität von Text- und Filmwelten mit unsicheren Grenzen zwischen Träumen und Wachen und dem Genre der Phantastik exemplarisch aufzuzeigen, soll zum einen Thomas Manns relativ unbekannter und für den Autor untypischer Prosatext *Der Kleiderschrank* (1903) analysiert werden.<sup>4</sup> Durch seine ästhetizistische Prägung repräsentiert *Der Kleiderschrank* ein für die Phantastik genretypisch eher ungewöhnliches Textbeispiel. Zum anderen können am Beispiel von *PLOY* (Thailand 2008) filmische Strategien zur Erzeugung einer Ambivalenz zwischen Träumen und Wachen aufgezeigt werden. Träume in *PLOY* sind aufgrund subtiler und mitunter unbestimmter Fokalisierungswechsel nicht immer sicher zu identifizieren. Überraschende Korrelationen und eine ungewisse In-Beziehung-Setzung der verschiedenen Handlungsstränge erzeugen stattdessen eine irritierende traumähnliche Atmosphäre.

Der anvisierte Vortrag zu phantastischen Übergängen und Entgrenzungen zwischen Traum- und Wachwelten verfolgt einerseits eine Fokussierung auf den für phantastische Sujets bedeutsamen Bewusstseinszustand des Träumens und andererseits einen inter-

---

<sup>1</sup> Tzvetan Todorov: Einführung in die fantastische Literatur [1972; franz.: Introduction à la littérature fantastique (1970)]. Ungekürzte Ausgabe. Übers. von Karin Kersten, Senta Metz u. Caroline Neubaur. Frankfurt am Main: Fischer 1992, S. 27.

<sup>2</sup> Todorov: Einführung in die fantastische Literatur, S. 40.

<sup>3</sup> Vgl. die dreiteilige Typologie von eindeutig markierten, unsicheren und unmarkiert «autonomen» Traumdarstellungen: Stefanie Kreuzer: Traumhaftes Erzählen in Literatur, Film und bildender Kunst. Hannoveraner Habil. 2011.

<sup>4</sup> Auch Terence Reed, der Herausgeber der *Frühen Erzählungen der Großen kommentierten Frankfurter Ausgabe*, hat in seinem Kommentar «die Ausnahmestellung des *Kleiderschrank* in Thomas Manns Œuvre» betont. Terence J. Reed: Thomas Mann: Der Kleiderschrank. Kommentar. In: Thomas Mann: Große kommentierte Frankfurter Ausgabe. Werke – Briefe – Tagebücher. Hrsg. von Heinrich Detering u. a. Bd. 2.2: Thomas Mann: Frühe Erzählungen. 1893–1912. Kommentar. Unter Mitarbeit von Malte Herwig. Frankfurt am Main: S. Fischer 2004, S. 89–95, S. 89f.

medialen Vergleich literarischer und filmischer Darstellungsweisen vor der Hintergrundfolie eines transmedial erweiterten Erzählerverständnisses.

PROF. DR. THOMAS KULLMANN, UNIVERSITY OF OSNABRUECK

### **Metaphorical and Metonymical Meaning in *The Lord of the Rings***

The main thesis of my paper is that fantastic texts regularly take a grasp on the world of our experience by means of metaphor, i. e. through relationships of similarity, as opposed to «realistic» fiction which is related to the world we know by means of metonymy, i. e. through relationships of contiguity. This dichotomy of course goes back to Roman Jakobson's essay on aphasic disturbances.

To illustrate my thesis I propose to analyse J. R. R. Tolkien's *The Lord of the Rings*, as this work subtly combines fantasy and realism, i. e. a «metaphoric» and a «metonymic» mode of referring to the readers' lives. The plot of *The Lord of the Rings* is certain «fantastic», with creatures we know from old legends and fairy tales, such as dwarves and elves, or which combine old motifs, such as hobbits and orcs. Frodo's quest is certainly not contiguous to our own lives but certainly in many ways similar to ambitions, enterprises or tasks we may have set ourselves and which have resulted, or may result, in success or failure.

On the other hand, *The Lord of the Rings* also abounds in descriptions of the characters' outward appearance, their habitations and the landscapes the characters pass through during their quest. In these respects, *The Lord of the Rings*, in spite of its fantasy plot, is indebted to the nineteenth-century realist novel. When reading about «The Shire» the English reader will certainly be reminded of landscapes and rural places he has been to or passed through himself. These places are contiguous to the readers' lives; he or she may relate to them in a metonymic way.

The metaphoric mode (as typically found in fantasy) allows an author to make general statements on character, ethical principles and world views in an abstract and philosophical way, while the metonymic mode is better suited to provide comments on a specific social and historical condition. Tolkien, it appears, is interested in both ways of literary communication.

DR. PHIL. TOBIAS KURWINKEL, UNIVERSITÄT BREMEN

### **Die Schwelle als Roman, der Roman als Schwelle: Joanne K. Rowling's *Harry Potter***

In der Romanwelt Joanne K. Rowling führt eine Mauer zwischen den Gleisen neun und zehn am Londoner Bahnhof King's Cross zum Gleis 9<sup>3</sup>/<sub>4</sub>, an dem der Zug in die Welt der Hexen, Zauberer und fantastischen Tierwesen auf die Protagonisten wartet. In dieser fantastischen «Anderswelt» legen Hexen und Zauberer Distanzen – wenn nicht mit dem

Hexenbesen, einem fliegenden Ford Anglia oder dem «Fahrenden Ritter» – mit Hilfe von «Flohpulver» zurück: Sie werfen ein wenig davon in ein Kaminfeuer, treten darauf in die Flammen, nennen den Zielort und landen im Kamin des Hauses, in das sie möchten. Portschlüssel – z. B. ein Teekessel oder der Siegespokal des Trimagischen Turniers – transportieren sie an ein vorher festgelegtes Ziel.

Der Spiegel Nerhegeb zeigt nicht, wer vor ihm steht, sondern das, was diese Figur am meisten begehrt. Über einen Zeitumkehrer, ein kleines silbernes Stundenglas, reisen Hermine und Harry in der Zeit zurück. In einem Denkarium, einer großen flachen Steinschale, sind frühere Erlebnisse und Erinnerungen abgespeichert und können später wieder angesehen werden. Im letzten Band der Reihe sieht Harry in einer Art Zwischenreich seinen ermordeten Mentor Dumbledore wieder.

In diesen Beispielen treffen die Protagonisten auf Orte oder *tokens*, die sie eine Schwelle überschreiten lassen oder eine Schwelle darstellen. Sie führen in fantastische Welten, überwinden Raum und Zeit, ermöglichen Zustandsveränderungen verschiedener Art oder führen in ein Zwischenseits, einer Welt zwischen Diesseits und Jenseits.

Diese Schwellen, von denen hier nur einige Beispiele genannt werden, sind Teil einer Gesamtmetapher: Eine Schwelle ist janusköpfig, nach beiden Seiten offen, trennt und vereint, je nach Betonung. Sie ist, wie Paul Valéry schreibt, ein «Instabilitäts-Punkt» in einem bestimmten System, in einem psychischen wie physiologischen.

Die Janusköpfigkeit wie die Instabilität der Metapher lösen sich in einem zentralen *Topos* der Heptalogie auf: Die Protagonisten sind Figuren eines Adoleszenzromans; jenes Genres, in dessen Zentrum eine psychosoziale Schwelle steht. Diese benennt nicht nur im weitesten Sinne alle psychischen, physiologischen und sozialen Veränderungen, sondern stellt auch ein «psychosoziales Moratorium», einen Aufschub vor dem endgültigen Erwachsenensein, dar.

Der Vortrag wird eine Typologisierung der verschiedenen Schwellen bieten, diese der Gesamtmetapher zuordnen und deuten. Ein Ausblick soll sich mit den medialen Realisierungen der Schwellen in den filmischen Adaptionen beschäftigen.

PROF. DR. ROB LATHAM, UNIVERSITY OF CALIFORNIA, RIVERSIDE

### **Tim Burton's Trash Cinema Roots: *Ed Wood* and *Mars Attacks!***

Tim Burton has helmed films based on classic works of fantasy, such as Washington Irving's *The Legend of Sleepy Hollow* and Lewis Carroll's *Alice in Wonderland*, as well as breathing new life into the *Batman* franchise. Yet perhaps his most intriguing intertextual efforts are a pair of films he made in the mid-1990s, *Ed Wood* (1994) and *Mars Attacks!* (1996), which show a deep appreciation for 1950s «trash cinema.» *Mars Attacks!* is a humorous pastiche of the standard drive-in fare of flying saucers and mad science, while *Ed Wood*, though in fact much funnier, offers a serious take on the career of the eponymous *auteur*, scenes from whose notoriously awful movies are re-staged word for word. Both films use sophisticated techniques to recreate a bygone low-budget aesthetic, reincarnating ephemeral texts and iconography in highly popular, Oscar-winning productions.

This essay will examine these two films in terms of their aesthetic and ideological re-deployment of trash-cinema motifs, focusing especially on how they are used to mount a subtle critique of mainstream Hollywood. *Mars Attacks!* stands out from the mid-1990s spate of big-budget alien-invasion spectacles – e. g., *Independence Day* (1996), *Men in Black* (1997) – in its unapologetic recourse to retro sci-fi imagery and its overtly absurdist tone. *Ed Wood* goes further, marshalling all the resources of Touchstone Pictures to champion a despised, marginal writer-director, who in his time was effectively a parasite on the studio system. These two movies, clearly labors of love by comparison with some of Burton's other efforts of the period (e. g., *Batman Returns* [1992]), suggest an abiding commitment to a quirky, low-budget aesthetic even as the director was himself being absorbed into the blockbuster machine.

DR. PHIL. ANNA LEHNINGER, UNIVERSITÄT ZÜRICH

### **«Zeichnungen nach eigener Phantasie».**

#### **Motive Ernst Kreidolfs in Kinderzeichnungen zwischen 1923 und 1945**

Seit 1923 wurde im Pestalozzi-Schülerkalender jährlich der Wettbewerb «Zeichnen nach eigener Phantasie» ausgeschrieben. Einige Zeichnungen aus dieser Wettbewerbskategorie, die bis in die 1940er Jahre eingereicht wurden, weisen dabei Motive auf, welche den fantastischen Blumenelfen und Wiesenzwergen aus den Bilderbüchern von Ernst Kreidolf (1863–1956) verwandt sind. Anfang des 20. Jahrhunderts gehörten Kreidolfs Bücher für Kinder und Jugendliche zum festen Bilderrepertoire, aus welchem sie für ihre eigenen Bildfindungen schöpfen konnten. In ihren Zeichnungen und Aquarellen kam es neben sehr direkten An- und Entlehnungen auch zu eigenständigen Weiterentwicklungen des zugrundeliegenden Figureninventars, das von ihnen angeeignet und zu neuen Bilderzählungen umgewandelt wurde. Kreidolfs Bild- und Themenwelt war in der Kinderkultur dieser Zeit über seine Bücher hinaus durch Veranstaltungen wie das «Kreidolf-Kinderfest» (1927) oder seine Illustrationen für ein Schullesebuch (1925/1936) fest verankert. Vertreter der Reformpädagogik schätzten seine «unschuldigen» und fantastischen Texte und Bilder als «dem Kind gemäss». Die vergleichsweise hohe Zahl von Wettbewerbszeichnungen 12- bis 18-Jähriger, deren Fokus auf der detailgetreuen Wiedergabe von Tieren und Pflanzen lag, überrascht dabei zunächst. Ein Zwergenfest oder Elfenreigen bot Kindern und Jugendlichen offenbar die ideale Szenerie für die Präsentation ihres Zeichentalents, wobei Fantasie und zeichnerisches Können zusammenwirkten. In meinem Vortrag möchte ich der Frage nachgehen, auf welche Weisen Kinder sich damals in diese wundersame und doch naheliegende Tier- und Pflanzenwelt hineindenken und sogar als Teil des Kreidolf'schen Figurenensembles von Zwergen und anthropomorphen Blumen- und Insektenwesen begreifen konnten. Es wird anhand ausgewählter Wettbewerbsarbeiten untersucht, wie Kreidolfs Sprach- und Bildkosmos den kindlichen Begriff des Fantastischen durch die vorgezeichnete Bahn des Autors lenkte und in den Kinderzeichnungen nachwirkte beziehungsweise eine Basis für die Entfaltung der «eigenen» Fantasie zeichnender Kinder bot.

### «You Can Be So Much Better». Deviant Ideology in TV Series *Misfits*

In E4's acclaimed fantasy comedy-drama *Misfits*, a band of juvenile delinquents first get an Anti-Social Behaviour Order (ASBO) and then superpowers. However, they do not follow *Spider-Man's* Uncle Ben's advice that «With great power comes great responsibility»: they merely want to finish community service and get on with their lives; they are not interested in saving humanity.

The notion of superheroes has changed tremendously and *Misfits'* superpowered youths have come a long way from squeaky-clean Superman or overtly altruistic Batman. In my talk I want to address this mediation of rather un-heroic attitudes. The question arises whether *Misfits* can still be regarded as a superhero text; for today's (TV) youth have finally found a voice that not only dismisses the idealistic heroes and heroines of DC or Marvel, but downright despises them for their quixotic tasks of saving the world over and over again. The fact that the teenagers are underclass youths informs their self-image and can be regarded as the ideological source for their actions, nothing «bothers» them really as they have adapted to their socially immobile status quo.

I claim that the misfits' idea of not using their powers for the greater good but only for personal and selfish reasons is never directly criticised by the series. On the contrary, it promotes and glorifies deviant (ASBO-worthy) behaviour and non-hegemonic ideologies by juxtaposing them with devious agents of socially accepted normativity as embodied by the misfits' antagonists, be they representatives of the government or super villains. Only when the youths see their own way of life endangered or imposed upon by others, do they become active and fight the forces that actively want to change their behaviour and attitudes. Thus, the series sends out a message of protecting one's own (constructed) ideology and makes selfishness cool again. Their nihilistic attitude towards anything that does not directly interfere with them is construed as an empowering way of becoming a deviant hero.

DR. PHIL. SONJA LOIDL, UNIVERSITÄT WIEN

### **Bücher als Blockbuster. Grenzüberschreitung in Filmadaptionen populärer phantastischer Jugendliteratur**

Das Motiv des Weltenübertritts ist der Dreh- und Angelpunkt phantastischer Kinder- und Jugendliteratur: Es übernimmt die zentrale Funktion der Einführung des Nicht-Realistischen in einer nicht-realistischen Gattung. Dabei ist seine Bedeutung gegenproportional zum sehr geringen Textraum, den es in den meisten Narrationen einnimmt: Grenzüberschreitungen von real-fiktionalen Aktionsräumen (oder abgeschotteten Bereichen innerhalb von Einwelt-Systemen der Fantasy) in Anderswelten machen nur einen geringen Anteil an der Handlung aus, die LeserInnen oder ZuseherInnen in Büchern bzw. Filmen präsentiert wird.



In diesem Beitrag werden Darstellungsmittel und Breite von Übertrittsmomenten in einigen Beispielen nicht-realistischer Jugendliteratur und ihren Verfilmungen analysiert. Zu diesem Zweck werden *The Chronicles of Narnia. Prince Caspian* (C. S. Lewis 1951/Andrew Adamson 2008) und *Inkheart* (Cornelia Funke 2003/Iain Softley 2007) herangezogen.

Auf einleitende Bemerkungen zu den Adaptionsmodi folgt eine vergleichende Analyse der Figurenbewegungen nach Narnia (*The Chronicles of Narnia*) und in die Tintenwelt (*Inkheart*). Ziel der Ausführungen ist es, den komprimierten Informations- und Symbolgehalt der kurzen, aber essentiellen Szenen des Übertritts aufzuschlüsseln. Der Fokus liegt dabei auf (a) dem Raum, der den Grenzüberschreitungen im Vergleich zu Gesamtlänge (bzw. -umfang) zukommt, (b) der Perspektive (Erzählhaltung, Kameraperspektive), und letztendlich, (c) den eingesetzten filmischen Bauformen (Musik, Geräusche, Licht etc.).

EVA MARKVARTOVÁ, PH. D., KARLSUNIVERSITÄT PRAG

## **Der alchemistische Innenraum oder Die doppelte Topographie in der Prager Phantastik am Beispiel von Gustav Meyrinks Romanen**

Die Stellung des alchemistischen Weltinnenraums erinnert an den *mundus imaginalis* (Corbin 1958, S. 161), «die imaginale Welt», wie er sich in der arabischen Mystik findet. Diese lehrt, dass es zwischen der rein geistigen Welt der göttlichen Ideen einerseits und der sinnlichen Welt andererseits ein Zwischenreich gibt, das genauso real und objektiv existiert wie die beiden anderen Welten. In ihm siedeln die Bilder der göttlichen Ideen, Figuren der Archetypen, die die Welt aufbauen, subtile Körper aus «immaterieller Materie» (Corbin 1958, S. 162). In ihnen nimmt der Geist einen Körper an und das Körperliche wird vergeistigt. Aufnehmendes Organ dieses Zwischenuniversums der Bilder ist die Imagination. Der alchemistische Bildraum ist als ein imaginativ gespiegelter Innenraum der Welt aufzufassen.

Der traumerfüllte «Schlaf» der Meyrinkschen Protagonisten zeigt alles in Sinnbildern. Alle Meyrink'schen Helden werden in diesem Zwischenreich erleuchtet, die Weisheit wird ihnen dort bildlich eingegeben. So stellt z. B. der Ich-Erzähler im Roman *Der Engel vom westlichen Fenster* (1926) mit Überraschung fest:

«Ich wusste früher kaum, dass es etwas gibt, was jenseits liegt von Wachen, Träumen oder Tiefschlaf oder Besessenheit: etwas Fünftes, Unerklärliches: ein Sehen von bildhaften Vorgängen, die mit der Erde nichts zu schaffen haben.» (EVWF, S. 206)

Die Bilder, die die Meyrink'schen Helden sehen, sind keinesfalls chaotisch, obwohl sie sich fortwährend verwandeln. Die Sonne und der Mond, der Berg, die Stadt, der Strom, der Lebensbaum oder die Burg, sie alle sind Aspekte, die den imaginären Innenraum dieser Welt schaffen und ihn durch anschauliche Gestalten greifbar machen. Der Innenraum der Meyrink'schen Welt baut sich aus einem festen Satz alchemistischer Symbole auf, die einen immer neuen Zugang zu dieser Welt ermöglichen. Die Alchemie fordert hier, um ihrem vielbeschworenen Geheimnis auf die Spur zu kommen, ein bildliches Denken. Denn zugänglich wird dieser Innenraum nur über die Imagination.

## **«Jeder Teenager fühlt sich so – innerlich zerrissen oder fehl am Platz, irgendwie anders»: Die Darstellung der weiblichen Pubertät in der aktuellen phantastischen Jugendliteratur**

Übergänge finden innerhalb der phantastischen Literatur nicht nur räumlich statt, sondern oftmals müssen die Protagonisten erleben, dass sich auch ihr Körper verändert und zu einem ›phantastischen Raum‹ wird. Tatsächlich finden solche Veränderungen oder Übergänge oftmals während der für Jugendliche oftmals schwierigen Phase der Pubertät statt. Oder anders gesagt: Die phantastische Jugendliteratur nutzt die Pubertät, um das Phantastische darzustellen.

Der Vortrag möchte den Zusammenhang zwischen weiblicher Pubertät und der Phantastik in den Mittelpunkt der Überlegungen stellen und anhand aktueller Romane – *Chroniken der Unterwelt*, *Oksa Pollock*, *Arkadien-Reihe* sowie *Göttlich verdammt* – aufzeigen, wie weibliche Pubertät entworfen wird. In allen Romanen, die zudem als Reihen angelegt sind und die Protagonistinnen altern lassen, beginnt das Phantastische mit dem Einsetzen der Pubertät, was bereits das Zitat im Titel des Vortrages zeigen möchte. Die Mädchen fühlen sich unwohl in ihrem Körper, bemerken Veränderungen und sind auf der Suche nach dem eigenen Ich. Damit greifen die Autorinnen jene Fragen auf, die zum tradierten Repertoire der Jugendliteratur gehören und somit auch in der phantastischen Literatur nicht fehlen dürfen. Gefragt wird nicht nur nach der Darstellung der Pubertät, sondern auch nach Entwicklungen und möglichen Lösungsvorschlägen. Die These, dass phantastische Kinder- und Jugendliteratur zur Darstellung bestimmter Probleme genutzt wird, ist nicht neu und wird sowohl in der aktuellen Kinder- und Jugendliteratur (u. a. *Panem*-Trilogie) als auch in früheren Texten wie *Momo* und *Die unendliche Geschichte* genutzt. Neu könnte jedoch sein, dass immer mehr Heldinnen die phantastische Kinder- und Jugendliteratur erobern und somit auch die Darstellung der weiblichen Pubertät.

LAURA MUTH, M. A. JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITÄT GIEßEN

## **Die notwendige Begrenzung entgrenzter Frauenkörper in den X-Men-Filmen**

«Das Menschliche wird in Abhängigkeit von der Rasse, der Ausdeutbarkeit dieser Rasse, von seiner Morphologie, der Erkennbarkeit dieser Morphologie, seines anatomischen Geschlechts, der Verifizierung dieses Geschlechts in der Wahrnehmung, seiner Ethnizität und dem kategorialen Verständnis dieser Ethnizität unterschiedlich verstanden.»<sup>1</sup> Die von Judith Butler formulierten Parameter der Wahrnehmung dessen, was gesellschaftlich anerkannt als menschlich gilt, werden auch in der zwischen 2000 und 2006 erschienenen *X-Men* Trilogie sowie den Vorgeschichten *X-Men Origins: Wolverine* (2009) und *X-Men: First Class* (2011) behandelt. Hier werden Mutationen als Sonderform des mensch-

---

<sup>1</sup> Butler, Judith: «Gemeinsam Handeln». In: Judith Butler (Hrsg.): Die Macht der Geschlechternormen und die Grenzen des Menschlichen. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2009, S. 9–33, S. 10.

lichen Körpers vorgestellt, die die Mutierten nicht nur aus der Norm des ‹Menschlichen› *ausgrenzen*, sondern die Körper der Betroffenen regelrecht *entgrenzen*. Je nach Begaubung kann die Entgrenzung mental (beispielsweise geistige Manipulation) oder physisch (beispielsweise besondere Stärke) auftreten.

In Abhängigkeit zum jeweiligen Standpunkt erfährt Mutation in den Filmen entweder eine negative Konnotation als Krankheit bis hin zu ‹Abart›, ‹Monster›<sup>1</sup> oder aber eine performative Aufwertung<sup>2</sup> im Sinne einer Weiterentwicklung oder Verbesserung erhalten. In dieser Gegenüberstellung von Mutanten und Menschen findet sich eine ebenfalls als oppositionär gegliederte Genderkonstruktion: Männlichen Mutanten – gleich ob sie sich auf der Seite der Protagonisten oder Antagonisten befinden – wird ein kontrollierter, rationaler Umgang mit den zusätzlichen Fähigkeiten zugeschrieben. Weibliche Figuren hingegen agieren emotional und unkontrolliert, was eine von verschiedenen Seiten empfundene Notwendigkeit der (Selbst-)Begrenzung evoziert.

Unter dem Gesichtspunkt der notwendigen Begrenzung der durch Mutation *entgrenzten* Frauenkörper in den *X-Men*-Filmen sollen in dem Vortrag insbesondere die Figuren Raven Darkholme/Mystique (Gestaltwandlerin), Ororo Munroe/Storm (Fähigkeit zur Beeinflussung des Wetters), Marie/Rogue (Absorption von Lebensenergie bzw. Fähigkeiten anderer Mutanten) sowie Jean Grey/Phoenix («Psitalent») betrachtet werden. Von den Frauen werden die Fähigkeiten, die sie aus der Gesellschaft *ausgrenzen* und ihre eigenen Körper *entgrenzen*, mit gemischten Gefühlen betrachtet, die zwischen Stolz, Selbsthass und Furcht schwanken. Jede der Figuren äußert an mindestens einer Stelle der Filmreihe das Bedürfnis, die eigenen Fähigkeiten selbst begrenzen zu können. Mit diesem Selbstgefühl korreliert die von außen an die Frauen herangetragene Notwendigkeit der Begrenzung ihrer Fähigkeiten. So ist es auch nicht verwunderlich, dass am Ende der Filmreihe bei drei der vier Frauenfiguren die Mutation vernichtet und der Körper wieder zur menschlichen Norm *begrenzt* wurde.

FANI PARAFOROU, M. A., LUDWIG MAXIMILIANS UNIVERSITÄT MÜNCHEN

## ***Spiel*Arten des Fantastischen – Die Legende vom *Untier von Rhodos* und ihr Wiederaufleben im Stadtraum der Gegenwart**

«Was rennt das Volk, was wälzt sich dort  
Die langen Gassen brausend fort?  
Stürzt Rhodus unter Feuers Flammen?»  
Friedrich Schiller, *Der Kampf mit dem Drachen*

Die Fantasie wie auch das Ritual gehören zu jenen Phänomenen, die uns einerseits faszinieren, andererseits mit den Grenzen unseres Handelns und Erkennens konfrontieren. Sowohl in der Fantastik als auch im Spiel – jeweils Manifestationen der Fantasie und des

---

<sup>1</sup> Dieses Verhaltensmuster entspricht dem von Paul Goetsch formulierten Schema, den Anderen «nicht nur als Partner, Gegner und Feind [...], sondern – von den Mythen der Völker bis hin zur modernen Propaganda – auch als Monster» zu konstruieren. Goetsch, Paul: «Der Andere als Monster». In: Wolfgang Essbach (Hrsg.): *Wir/Ihr/Sie. Identität und Alterität in Theorie und Methode*. Würzburg: Ergon, 2000, S. 279–295, S. 279.

<sup>2</sup> Vgl. Butler, Judith: *Excitable Speech. A Politics of the Performative*. New York: Routledge, 1997.

Rituellen – werden Kategorien neu gedacht und Grenzen überschritten. Beides lässt sich am «Jagdspiel» *Das Untier von Rhodos* veranschaulichen, das seit 2006 im Mai jeden Jahres die seit altersher tradierte Legende vom Drachen von Rhodos reanimiert. Zur Teilnahme sind Interessierte jeden Alters aufgefordert, die einen von den Spielregeln vorgezeichneten Parcours durch die Altstadt durchlaufen. Geheimwege, Rätsellösungen und Mutproben sind nur einige Etappen des Wettbewerbs, an dessen Ende der Gewinner in einer feierlichen Zeremonie zum Ritter geschlagen wird und das eigentliche Festival beginnt.

Am Beispiel dieser rituellen Eröffnung des Mittelalter-Festivals von Rhodos soll nachgezeichnet werden, wie fantastische und ludische Elemente eine Verbindung eingehen können, die eine ganze Epoche (das Mittelalter) und einen Raum (die Altstadt von Rhodos) neu definiert und dimensioniert. Jedes Jahr aufs Neue rekurriert das Abenteuer-spiel auf die Struktur der Jagd und greift dabei auf die Figur des Drachen als eines dem Bösen zugerechneten Archetyps des Fantastischen zurück. Durch dieses Ritual wird jedoch vor allem die labyrinthische Struktur des Stadtraums aufgedeckt; die Suche siedelt nicht in einer fiktiven Fantasiewelt, in einem literarischen Text oder einem Film, sondern entsteht als eine in sich geschlossene Handlung im Hier und Jetzt, im historischen und durchaus realen Raum der Gegenwart und der Altstadt von Rhodos. Indem die Mitwirkenden der Jagd das kulturelle Wissen der Gesellschaft aufnehmen und in eine Spielaktion übertragen, werden sie zu Komplizen eines Modifizierungsverfahrens: Die Altstadt – eine der wichtigsten Besucherattraktionen Griechenlands – wird zum Schichtraum aus Fiktion und Geschichte und durch die Mechanismen des Spiels zugleich zum *Spielraum*.

LIC. SC. REL. FABIAN PERLINI-PFISTER, UNIVERSITÄT ZÜRICH

## **Ein Killerspiel als Lebenshilfe?**

### **Ein Interpretation von GRAND THEFT AUTO IV in Anlehnung an Fritz Stolz' Begriff der Gegenwelt**

GRAND THEFT AUTO IV (GTA4) ist ein Spiel für PC und Spielkonsole, in dem man die Rolle eines Immigranten übernimmt, der für ein besseres Leben in die USA ausgewandert ist, dort aber in die Kriminalität gedrängt wird. Im Laufe der Zeit entwickelt sich die Spielfigur vom Kleinkriminellen zum Mafiaboss.

Als das aufwendig produzierte Spiel 2008 herauskam, war es enorm erfolgreich und galt auch im Vergleich zu Buch und Film als bestverkauftes Unterhaltungsprodukt aller Zeiten. Auch von seinem Nachfolger GTA5, der für diesen Sommer angekündigt wird, wird Ähnliches erwartet. Das Spiel wurde jedoch wegen seines unmoralischen Inhaltes, v. a. wegen der Darstellung übertriebener Gewalt, auch stark kritisiert. Die Thematisierung solcher Unmoral soll nun fokussiert werden. Doch im Gegensatz zur weitverbreiteten Vorstellung, dass Missstände in Computerspielwelten zwangsläufig den Spieler selber in moralischer Hinsicht gefährden müsse, wird mit Bezug auf Fritz Stolz' Mythostheorie dafür argumentiert, dass solche Spiele gerade auch dabei helfen können, mit den herrschenden Zuständen und Normen in unserem alltäglichen Leben besser zurechtzukommen.

GTA4 spielt in einer dystopischen Variante von New York, in der viele Probleme der westlichen Gesellschaft in gesteigerter Weise inszeniert sind. Durch die übertriebene Darstellung aggressiver Fremdenangst, öffentlicher Obszönität, kritiklosen Medienkonsums, ungesunder Ernährung und einer von rein wirtschaftlichen Interessen geleiteten Politik erschafft das Spiel eine «Gegenwelt», die in Kontrast zur Realität lebensweltliche Orientierung bietet. So kann das Überschreiten der Grenze von der «realen Welt» in die spielerische Fantasiewelt und zurück, dem Spieler dabei helfen, die im Alltag erlebte Realität neu zu betrachten, zu begreifen und zu bewältigen.

DR. RONALD PERLWITZ, UNIVERSITÉ PARIS SORBONNE

### **Entgrenzung der Liebe: das phantastische Fremde im Werk Achim von Arnims**

Im erzählerischen Werk Achim von Arnims werden Grundsatz-Probleme der geistesrevolutionären Frühromantik vom unendlich reflexiven Spiel mit dem Bedingten und dem Unbedingten bis hin zu ihrem Universalitätsstreben neu verhandelt. In diesem Zusammenhang fällt auf, dass sich das Thema der Liebe zweier Menschen, die verschiedenen Völkern und Kulturkreisen entstammen, wie ein roter Faden durch zahlreiche Texte des Autors zieht. So wird der oft polemisch vorgetragene Nationalismus des Autors im erzählerischen Vollzug immer wieder durch den Versuch relativiert, zwischen seinen Figuren grenzüberschreitende Liebesbände zu knüpfen.

Besonders anschaulich wird dies in der *Novellensammlung von 1812*, deren wohl berühmteste Vertreterin, Isabella von Ägypten, nicht nur exemplarisch für Zigeunerromantik steht, sondern auch für die mit zahlreichen Hindernissen behaftete Anziehung zwischen Orient und Okzident. Im Hinblick auf das Tagungsthema ist besonders bemerkenswert, dass bei Arnim die Absicht, fremde Menschen oder Einflüsse über das Medium der Liebe in die fiktive Erzählwelt zu integrieren, oft mit der Ausdehnung dieser Welt in den Bereich des Phantastischen einhergeht. So wird die Möglichkeit einer Vereinigung von Europa mit seinem arabischen Sehnsuchtsraum in *Isabella von Ägypten* oder in *Melück Maria Blainville* erst dadurch eröffnet, dass der historische Bezugsrahmen durch das Inerscheintreten übernatürlicher Elemente gesprengt wird. Genauso trägt auch eine Annäherung von Wenden und Preußen in *Die drei Liebreichen Schwestern*, trotz oder vielleicht wegen der Brisanz des Stoffes, märchenhafte Züge.

Thema des Vortrags soll deswegen die doppelte Entgrenzung sein, die Arnims Fantastik zu liefern imstande ist: die generelle Infragestellung der außerliterarischen Wirklichkeit geht bei ihm einher mit dem Aufbrechen real festgefügt nationaler Abschottungs- und Diskriminierungsmechanismen. Die so gewählte Perspektive soll einerseits dazu beitragen, die politischen Implikationen der romantischen Phantastik besser zu fassen, andererseits das gängige Arnim- und, allgemeiner, das gängige Romantik-Bild um einen schillernden neuen Aspekt zu erweitern.

## **In einem unbekanntem Land – Beispiele und Funktionen fantastischer Parallelwelten in der deutschsprachigen Kinderliteratur der Gegenwart**

Um das Verhältnis von fiktiv-realen und fiktiv-fantastischen Räumen in der gegenwärtigen deutschsprachigen Kinderliteratur zu beschreiben, beschäftige ich mich in meiner Dissertation einerseits mit postmodernen Raumkonzepten in Anlehnung an Theoriekonzepte der «Ortspolygamie» und «Globalisierung der Biografie» (Ulrich Beck) sowie der «Heterotopien» (Michel Foucault). Diese Raumkonzepte werden mit literaturtheoretischen Aspekten – beispielsweise der Appellstruktur literarischer Texte nach Wolfgang Iser oder der Struktur und Funktion literarischer Räume nach Jurij M. Lotman – zusammengeführt. Zum anderen sind postmoderne Spieltheorien bedeutsam für die Interpretation fiktiver Welten in der deutschsprachigen Kinderliteratur der Gegenwart. Deshalb werden die angeführten Raumkonzepte mit Spieltheorien (z. B.: «Homo ludens» von Johan Huizinga, «Literatur als Spiel» von Thomas Anz und Stefan Neuhaus sowie Ulrich Becks «Risikogesellschaft» oder Zygmunt Baumanns Spiel-Begriff) zusammengeführt. Des Weiteren ist die Auseinandersetzung mit Besonderheiten der Literatur der Postmoderne allgemein sowie speziell der Kinder- und Jugendliteratur grundlegend für die Interpretation ausgewählter Texte der jüngsten deutschsprachigen Kinderliteratur nach der Erarbeitung des theoretischen Raumkonzepts.

Durch diese Zusammenführung soll gezeigt werden, dass die feststellbare Bedeutung von fiktiv-fantastischen Raumkonzepten in der postmodernen Kinderliteratur keine Gegenwart als Fluchtpunkt konstruiert, sondern dass die uns vertraute und bekannte Welt variiert, parodiert, gespiegelt und mit magischen Elementen bereichert wird, sodass uns die Parallelwelten vertraut und fremd zugleich erscheinen. Das Ineinanderfließen von fiktiv-realer und fiktiv-fantastischer Welt – das wird an ausgewählten Texten nachvollziehbar dargestellt – markiert die Auseinandersetzung mit dem Fremden auf einer magischen Ebene, sodass das Andere, das Fremde zum Alltag gehörend erscheint und der Integrationsprozess zu einer selbstverständlichen Tendenz transferiert wird. Außerdem wird dadurch nicht nur das Interesse für das Fremde geweckt, sondern auch Verständnis für und Respekt vor alternativen Lebensformen und anderen Kulturen vermittelt.

Da sich die fiktiv-fantastischen Welten immer auf die Realität der RezipientInnen beziehen, können diese auch als Spiegel der Gesellschaft betrachtet werden, durch den die historischen Entwicklungen analysiert und kommentiert werden; beispielsweise kann gezeigt werden, dass eine kritische Reflexion der repressiven Politik des Nationalsozialismus vorgenommen wird, sodass die postmoderne Kinderliteratur als ein Schauplatz, welcher eine Auseinandersetzung der Gegenwart durch das Vergangene und die Erinnerung ermöglicht, die wiederum die weitere Entwicklung mitbestimmen kann, betrachtet werden kann.

Die Möglichkeit der Identitätsausbildung in den fiktiv-fantastischen Welten darf nicht ohne Beachtung bleiben. Insbesondere hinsichtlich totalitärer Herrschaften bietet diese Spiegelwelt einen Erfahrungs- und Erlebnisspielraum für ProtagonistInnen und RezipientInnen, in dem sowohl der Ablösungsprozess von den Eltern als auch der Individuationsprozess und die Ausbildung von für die Postmoderne relevanten Kompetenzen möglich sind. Die Auseinandersetzung mit der Gesellschaft, in der man aufwächst und lebt, kann durch das Lesen der gegenwärtigen Kinderliteratur vonstatten gehen, insofern dass das

Vertraute reflektiert und Neubewertet, aber auch die historischen Zusammenhänge und Entwicklungen berücksichtigt und aufgearbeitet werden. Daher soll meine Studie verdeutlichen, dass die Konstruktion fiktiv-fantastischer Welten nicht der Gegenüberstellung zur negativen Realität dient, sondern eine symbolische Reflexionsebene bietet.

DR. PHIL. SABINE PLANKA, UNIVERSITÄT SIEGEN

## «We wish you a Merry Christmas and a Happy New Year ...»? – Das Weihnachtsfest im Horrorfilm

Weihnachten und Horrorfilm scheint auf den ersten Blick nicht so recht zusammenzupassen. Und doch findet sich mit *Black Christmas* bereits im Jahre 1974 einer der ersten «Weihnachtshorrorfilme», der aktuellste Weihnachtshorrorfilm mit dem Titel *Rare Exports – Eine Weihnachtsgeschichte* stammt aus dem Jahre 2010. In dieser Zeitspanne sind nicht viele, aber dennoch unterschiedlich ausgerichtete Weihnachtshorrorfilme entstanden, die das Weihnachtsfest und die dazugehörigen Protagonisten auf unterschiedlichste Art und Weise in die Diegese einbinden. Andersherum formuliert bricht in das Weihnachtsfest, traditionell das Fest der Liebe, der Besinnlichkeit und der Familie, der Horror ein und macht das Fest zu einem Fest des Grauens, der Furcht, der Angst und hat demzufolge nicht mehr viel gemein mit dem Fest der Liebe und der Besinnlichkeit. Diese Einbrüche des Unheimlichen in die Vertrautheit des Weihnachtsfestes erfolgen auf unterschiedliche Arten:

1. Entweder ist der Weihnachtsmann – dessen Tradition auf der Vermischung der «Lebensgeschichten des griechischen Bischofs Nikolaos von Myra, der im 4. Jahrhundert im kleinasiatischen Lykien (in der heutigen Türkei) lebte, und [der] des Abtes Nikolaos von Sion, Bischof von Pinora, der im 6. Jahrhundert dort wirkte»<sup>1</sup>, beruht – , nicht der liebe, nette, Geschenke bringende Mann mit rotem Mantel und weißem Bart – wie er uns aus dem Film *Das Wunder von Manhattan* (1994, Regie: Les Mayfield) in Erinnerung geblieben ist –, sondern der Teufel höchstpersönlich und/oder hat mitunter noch fiese Helfer, die seine Arbeit unterstützen,
2. oder das Böse bricht als «das Andere» – Kennzeichen so mancher Horrorfilme und seine Grundlagen in der Phantastik findend – von außen in die traute Atmosphäre des Weihnachtsfestes ein.
3. Alternativ kann das Böse auch bereits mitten unter den Feiernden/der Familie sein und sich zum Fest der Liebe zeigen, so dass das Fest der Liebe zu einem Fest des Grauens wird.

Dementsprechend wird der Vortrag einen Überblick über den Weihnachtshorrorfilm und dessen Entwicklungen von seinen Anfängen in den 1970er Jahren bis heute geben und die unterschiedlichen Tendenzen aufzeigen, die sich in den Horrorfilmen zeigen.

---

<sup>1</sup> Huckschlag, Miriam: *Schöne Bescherung. Advent und Weihnachten im Wandel der Zeit*. Stuttgart: Belsler 2009, S. 42.

## **Kosmische Kolonien. Zur Inszenierung extraterrestrischer Stadträume im Film**

Obwohl die Entgrenzung von der Erde erst im 20. Jahrhundert, mit dem Eintritt des Menschen in die Ära der Raumfahrt, ihre erste reale Grundlegung erfährt, ist sie als Imagination und in medialen Repräsentationen ein fester Bestandteil der Zivilisationsgeschichte. Bereits in der Antike schreiben Aristophanes oder Plutarch über menschliche Erkundungsmöglichkeiten des Kosmos – ein Topos, der auch Tausende von Jahren später für Science-Fiction-Autoren von herausragendem Interesse ist. Doch bei der Erkundung bleibt es selten. Der Blick in die Sterne scheint dafür prädestiniert, Projektionsflächen für Kolonisationsvisionen zu eröffnen. Der Mensch ist eben nicht nur Entdecker, sondern auch Eroberer fremder Himmelskörper. Die *space frontier* erscheint dergestalt als Siedlungsgrenze. Aber wie kann die menschliche Existenz auf fremden Himmelskörpern aussehen? Können dort wie auch immer geartete urbane Räume ent- und bestehen? Während die Wissenschaft noch von Städtegründungen auf dem Mars träumt, hat der Film diese Träume schon längst in Bilder übersetzt. Vornehmlich im Science-Fiction-Genre blühen filmische Visionen unserer Zukunft in außerirdischen Städten. Und es sind diese Zukunftsvisionen, denen sich mein Vortrag widmet: Welche Konzepte von urbanen Räumen in extraterrestrischen Umwelten entwirft der Film? Welche Ikonographien und architektonischen Formen ruft er dabei auf? Wie wird mit der basalen Fremdheit des Außerirdischen verfahren? Und nicht zuletzt: Was sagen die urbanen außerirdischen Zukunftsentwürfe über die gegenwärtige Stadt auf der Erde aus?

ALESYA RASKURATOVA, B. A., FU BERLIN

## **Hybrids as the monstrous in H. P. Lovecraft's writing**

H. P. Lovecraft is one of the most important and controversial figures in the fantastic and horror genres of the XXth century, whose influence on the popular culture is hard to overestimate. Unfortunately, Lovecraft criticism is only finding its way into the academic world, not in the least due to the author's backward views on race and ethnicity.

As Carroll suggests, one of the ways to create the monstrous is by fusing two opposite principles in one being (like living/dead, animal/human, etc). For Lovecraft, who seldom introduces traditional horror creatures like vampires and werewolves, the monsters were primarily the hybrids, the descendants of the unions of people with creatures of other species, races or ethnic groups. The stories that deal with the theme of the «sins of the fathers» belong to Lovecraft's best and most successful (in fact, canonical) pieces. I'm going to have a closer look on question of hybridity in three of his short stories – «The Shadow Over Innsmouth», «Arthur Jermyn» and «The Dunwich Horror». In the center of all the three lies the problem of hybrids as a source of cultural decline, but dealt with on different levels. In «Arthur Jermyn» the fall of the family and the source of degeneration is the marriage of its patriarch, Sir Wade, to the white ape-princess in the



Congo region. In «The Shadow Over Innsmouth» the hybrids of the people and the sea creatures are described in the same terms H. P. Lovecraft uses to speak about immigrants in New York. The problem of hidden identities comes up in this story again, and the narrator rejects his humanity to join his forefathers in the sea city. In the third story, «The Dunwich Horror», a woman becomes impregnated by one of the gods from Lovecraft's pantheon, Yog-Sothoth, who seeks to demolish the human civilization. H. P. Lovecraft draws parallels with the Biblical story of the Immaculate Conception and Arthur Machen's «The Great God Pan», emphasizing the threat of miscegenation to the very existence of humanity.

CHRISTINA RENCZES, M. A., UNIVERSITÄT AUGSBURG

### **Reale Zitate und fiktive Welten: über die Einbindung «realer» Literatur in Fantasy-Erzählungen**

Fantasywelten bestechen gerade durch ihre Fremd- und Andersartigkeit. Es werden dort neue Planeten kreiert und exotische Lebewesen geschaffen. Auch die gängige Literatur in diesen Parallelwelten unterscheidet sich sowohl von der Literatur der real-fiktiven Welt als auch der realen Welt des Lesers; als bekanntestes Beispiel dieser Art seien nur die Lieder und Gedichte von J. R. R. Tolkiens *Der Herr der Ringe* genannt.

Gleichzeitig zeichnen sich diese Fantasywelten jedoch durch ihre Nähe und Durchlässigkeit zur Realwelt aus. Immer wieder finden Grenzauflösungen zwischen Real- und eigentlich so distinkter Parallelwelt statt. Das wird auch bei der problemlosen Benutzung real existierender Literatur in Fantasytexten deutlich. Es blitzen dort Zitate oder Textausschnitte aus der realen Literaturgeschichte in diesen fremden Dimensionen auf, die jedoch nicht störend wirken, sondern einen passenden Subtext bilden. Viele Fantasytexte beginnen mit einem Eingangszitat, welches das Motto der Erzählungen vorgibt; in der *Tintenwelt* von Cornelia Funke werden einzelne Kapitel mit realen Zitaten überschrieben und in J. K. Rowlings *Harry Potter* findet sich sogar auf der Textebene ein Bibelzitat in der Parallelwelt.

Diese Verbindung von realer Literatur mit der fantastischen Welt demonstriert ein weiteres Mal die hohe Intertextualität von Fantasytexten. Darüber hinaus erhellen und erschließen die oft tiefsinnigen Zitate die phantastischen Welten und geben ihnen eine weitere Tiefendimension. Schließlich kann es zu einer ultimativen Verquickung von Real- und Parallelwelt kommen, wenn reale Zitate unkommentiert neben Zitaten aus der fiktiven Welt stehen. An dieser Stelle verschwimmen vollends die literarischen Grenzen, und es wird die Frage aufgeworfen, was noch real und was fiktiv ist.

In meiner Präsentation möchte ich diesem Zusammenspiel von fiktiver Welt und realer Literatur genauer nachgehen. Anhand von All-Age-Romanen der letzten Jahre soll deutlich gemacht werden, wann und wo reale Zitate ihren Platz in der Fantasy-Literatur haben und wie sie eingesetzt werden.

**Von der Lösungssuche zur Selbstsuche:  
Grenzgänge zwischen Wissenschaft und Religion in *Star Trek***

Wie der Name schon sagt, nimmt in der Gattung Science Fiction die Wissenschaft eine wichtige Rolle ein. In den erfolgreichen *Star Trek*-Fernsehserien kommt nicht selten der wissenschaftlichen Methode eine zentrale Stellung zu: Es wird beobachtet, gemessen, hypothetisiert und experimentiert. Auch der Einsatzauftrag der Besatzung des Raumschiffes *Enterprise* deutet darauf hin: die Erforschung neuer Welten, Zivilisationen und Lebensformen. Damit positioniert sich *Star Trek* auf den ersten Blick klar auf der Seite der Wissenschaften. Doch in welchem Verhältnis steht die Wissenschaft gegenüber ihrer grossen Antagonistin, der Religion? Die Frage hat eine übergreifende Relevanz, denn dem wundersamen Armamentarium technologischer Geräte und Möglichkeiten im *Star Trek*-Universum steht der Glaube an das wissenschaftlich Machbare gegenüber.

Dieses Paper erörtert die Frage exemplarisch anhand einer Episode aus *Star Trek Voyager*. In der Episode «Sacred Ground» wird die Dichotomie von Wissenschaft und Religion verhandelt. Um eine dringend benötigte Therapie für ein verletztes Besatzungsmitglied zu finden, sieht sich die Protagonistin Catherine Janeway, eine überzeugte Naturwissenschaftlerin, gezwungen, ein religiöses Ritual einer ausserirdischen Kultur zu absolvieren. Die Lösungsstrategie der Wissenschaftlerin steht in direktem Gegensatz zur spirituellen Bedeutung des Rituals: zwei Weltanschauungen treffen aufeinander.

Die Demarkationslinie zwischen wissenschaftlicher Lösungssuche und spiritueller Heilsuche ist anfänglich klar gezeichnet. Jedoch verwischt sich diese Opposition im Verlaufe der Geschehnisse zusehends und schliesslich steht am Ende auf allen Seiten: der Mensch und sein Glaube. Durch diese Entgrenzung von Physik und Metaphysik wird Realität zur Glaubenssache und der Glaube zur Realität. Auch eine wesentliche Dichotomie der Science-Fiction-Gattung selbst wird hier impliziert, nämlich die von Wissenschaft und Fiktion. In der Tat: Auch die Grenze zwischen Realitätsfindung und Realitätserfindung ist weniger scharf als vermutet.

SANDRA RUDMAN, B. A., UNIVERSITÄT MANNHEIM

**Zum Einbruch in die Phantastik durch Wandlungen in der Wissenschaft und Rhetorik: Eine Studie der Grenzübergänge vom Diesseits zum Jenseits in der französischen Phantastik des 19. Jahrhunderts**

Dieser Vortrag, geographisch und zeitlich in der französischen Phantastik von der ersten Hälfte bis zur Mitte des 19. Jahrhunderts verortet, beschäftigt sich mit den sich manifestierenden Phänomenen, die die Grenze zwischen der realen und der phantastischen Welt verschwimmen lassen, und den Einbruch in die Phantastik beschleunigen oder verursachen. Die Untersuchung wird in zwei Richtungen durchgeführt werden.

Erstens soll untersucht werden, wie sehr sich die Folgen der Aufklärung – die Evolution der Wissenschaften, die neue Herangehensweise an die Etablierung und Verarbeitung

des Wissens, ein sich veränderndes Verhältnis zu Religion und Metaphysik sowie eine sich entwickelnde Säkularisierung – in der französischen phantastischen Literatur des 19. Jahrhunderts ausgewirkt haben. Es wird hier erforscht, wie das neue Wissen der Epoche sowie das noch nicht Erklärbare der neuen Entdeckungen und die hieraus folgenden Spekulationen und Theorien den Einbruch in das Phantastische beschleunigen oder sogar verursachen. Es wird untersucht, ob sich das von einer Gesellschaft Ausgegrenzte mittels der phantastischen Literatur einen Weg zurück in die Gesellschaft bahnt. Wichtige Bausteine für diese Untersuchung sind «Die erzählte Phantastik» von Renate Lachmann, insbesondere das Kapitel «Das Faszinosum des Geheimwissens», sowie Pierre-Georges Castex «Le conte fantastique en France, de Nodier à Maupassant».

Zweitens, ebenfalls sehr stark mit Grenzen und Ausgrenzungen verbunden, soll die Rolle der Rhetorik genauer untersucht werden. Liefert die Phantastik eine Gegengrammatik oder Anti-Rhetorik (Lachmann) durch die Manifestation semiotischer Exzesse, mittels der Verwendung der durch die klassische Rhetorik abgelehnten Figuren als Hypertrophie, Oxymoron, Adynaton, Paradox und Metapher? Und wie müssen wir die *todorovsche* Idee, dass phantastische Texte nicht allegorisch gelesen werden dürfen, betrachten? Betritt man die phantastische Welt somit auch auf rhetorischen Wegen?

Die Untersuchung wird anhand ausgewählter Werke von unter anderem Charles Nodier, Gérard de Nerval und Théophile Gautier durchgeführt.

PROF. DR. HABIL. JACEK RZESZOTNIK, UNIVERSITÄT WROCLAW (BRESLAU)

### **Genrediffusionen und Gattungsmisbräuchen: TV-Mystery *Supernatural* – Zur Hölle mit dem Bösen als Gruselserie und Comedyshow (Multimedienvortrag)**

Die seit 2005 ausgestrahlte und mittlerweile in der siebten Staffel laufende Fernsehserie *Supernatural – Zur Hölle mit dem Bösen* wandelt konsequent auf dem Pfad der von *Buffy – Im Bann der Dämonen* rund ein Jahrzehnt früher etablierten Tradition der Rationalisierung (und damit auch der Naturalisierung) des Übernatürlichen durch dessen «integrativ-affektive» Einbindung ins geschilderte Realitätsgefüge, das die Strukturen unserer Wirklichkeit bis ins Detail nachahmt, um bei den Zuschauern erwünschte Identifikations- und Distanzierungsprozesse auszulösen.

Als eine der letzten medialen Produktionen exploriert *Supernatural* derart tief das Biotop der Postmoderne, indem sie wie kaum ein anderes Fabrikat der modernen Unterhaltungsindustrie ein dichtes engmaschiges Netzwerk mehr oder weniger evidenter intertextueller Bezüge auf unzählige Popkulturprodukte aufbaut und mit ihnen zitierfähig intensiv dialogisiert. Doch nicht nur die fulminante Tour de Force durch die popkulturelle Landschaft (freilich hauptsächlich US-amerikanischer Provenienz) ist das Markenzeichen von *Supernatural*, sondern es sind dies auch die gattungsmisbräuchlichen Bewegungen, die diese Gruselserie in die Nähe anderer Genres führen oder sie gar chameleonisieren lassen. So können etwa entgrenzte Elemente des psychologischen Dramas, des (Police-)Thrillers oder sogar des Western eruiert und zutage gefördert werden. Von allen identifizierbaren Gattungen ist aber die Comedy im «Winchester-Universum» am stärk-

ten vertreten. Zahlreiche Folgen atmen nämlich den Geist der Komik, wobei sie in unterschiedlichen Mengen dosiert und auf verschiedene Art und Weise distribuiert wird. Das Referat soll an Beispielen exemplifizieren, welche Formen der Lachen induzierenden Narration als cineastische Kommunikationsstrategien in der genregenuinen «Gruselumgebung» als die als Abweichung vom Gewohnten empfundene disharmonisierende Verletzung der vom Zuschauer internalisierten Normen arrangiert werden – Wort-, Situations- und Charakterkomik – und in welche kreative Beziehung zum filmisch fantasierten Mysteryambiente sie sich setzen lassen oder, anders ausgedrückt, auf welchen Wegen Komponenten des einen Genres ins andere diffundieren. Daneben soll auch die strukturelle Parallelität von Spannungs-/Angst-Erzeugung und Lachen-Evozierung als affine Generierung von Emotionen auf dem Sektor des Kinos des Fantastischen und Unheimlichen zu Anschauungszwecken produktiv gemacht werden.

LARS SCHMEINK, MA, MOHE, UNIVERSITY OF HAMBURG

## **Ordinary No More – Posthuman Superheroes in the British TV Series *Misfits***

«Thanks to global dissemination and the cross-media phenomenon that drives entertainment media, the hero in his or her superheroic dimension has reached a level of popularity never witnessed before.» Angela Ndalians writes this, referring to the proliferation of superheroes in film, tv, games, theme parks and of course comic books, and concludes that «the superhero has become part of the wider cultural consciousness» (4). The superhero, as Danny Fingerroth argues, «has to represent the values of the society that produces him» (17) because he functions as a stand-in, as «the idealized vision we have of ourselves and our society [... or better] the idealized vision the entire world has of itself» (25). If we take this to heart, arguing within a cultural studies approach that popular representations negotiate socio-political realities, reflecting upon the 21st century superhero narrative of British television series *Misfits* leaves the viewer stunned with irritation and unanswered questions as to the consequences of this re-evaluation of superheroism. The series takes the generic aspects of «mission, powers, and identity» which stand at the «core of the superhero genre» (28), according to Peter Coogan, and reinvents, subverts and fully negates these to come to grips with socio-political changes of the 21st century, commenting upon its «wider cultural consciousness».

In this presentation, I will argue that *Misfits* appropriates the superhero narrative of the ordinary individual imbued with extraordinary powers to the social realities of the 21st century as described by sociologists Ulrich Beck and Zygmunt Bauman. Both Beck and Bauman argue that 21st century society is characterized by a second or liquid stage of modernity which is dominated by both individualization and social insecurity. Ordinary systems of stability, such as family, religion and class organization do no longer exist, the individual is solely responsible for all social inequalities and problems and as such is faced with immense perceived personal risks.

The superhero of the Golden Age was the «champion of the world», defending humanity as a whole against global destruction, harm and injustice, thus claiming a position in

defense of modern humanist values and in the keeping of established orders. In the 21st century neither the systems of order nor the modern values are as set and secure anymore – as Bauman claims, all such securities have been liquefied and the individual finds itself adrift in an ever-changing society. It follows that superheroes of our time are representations of different ideals and values. The presentation will therefore focus on recent sociological research and in conjecture with Coogans elements of superheroism establish a reading of Misfits as a posthuman liquid modern variant of the superhero genre and analyze the shifts in emphasis in regards to 21st century culture and society.

*Bibliography:*

- Bauman, Zygmunt. *Globalization: The Human Consequences*. London: Polity, 1998. Print.
- . *Liquid Modernity*. London: Polity, 2000. Print.
- . *The Individualized Society*. London: Polity, 2001. Print.
- Beck, Ulrich. *Risk Society: Towards a New Modernity*. London: Sage, 1992.
- Beck, Ulrich and Elisabeth Beck-Gernsheim. *Individualization: Institutionalized Individualism and its Social and Political Consequences*. London: Sage, 2002.
- Coogan, Peter. «The Definition of the Superhero.» In: *Super/Heroes: From Hercules to Superman*. Ed. Wendy Haslam, Angela Ndaliansis and Chris Mackie. Washington: New Academia, 2007, 21–36.
- Fingerroth, Danny. *Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society*. New York: Continuum, 2004.
- Ndaliansis, Angela. «Comic Book Superheroes: An Introduction.» *The Contemporary Comic Book Superhero*. Ed. Angela Ndaliansis. New York: Routledge, 2009, 3–15.

PHILIPP SCHMERHEIM, M.A., MA AMSTERDAM SCHOOL FOR CULTURAL ANALYSIS

## **Zwischen Skeptizismus und Fantastik – Übergänge und Entgrenzungen im zeitgenössischen Kino**

Seit den 90er Jahren variieren Filme, die auch bei Jugendlichen populär sind, skeptizistische Gedankenexperimente, denen zufolge die Welt um uns herum anders beschaffen sein könnte, als wir sie uns vorstellen. So spielen z. B. *THE MATRIX* (Wachowski, 1999), *THE TRUMAN SHOW* (Weir, 1998), *INCEPTION* (Nolan, 2010) oder *FIGHT CLUB* (Fincher, 1999) mit den narrativen und ästhetischen Möglichkeiten, die sich aus der Entgrenzung oder dem Übergang zwischen verschiedenen Wirklichkeitsebenen ergeben. Dabei greifen sie nicht nur inhaltliche Versatzstücke aus der philosophischen Literatur auf, sondern schreiben auch anhand der zunehmenden Möglichkeiten der technologischen Manipulation von Wirklichkeit Themen, Motive und ästhetische Strategien der Fantastik fort.

Während «Mind-Game-Filme» (Thomas Elsaesser) wie *MEMENTO* (Nolan, 2000), *MULHOLLAND DRIVE* (Lynch, 2001) oder *THE GAME* (Fincher, 1997) punktuell epistemologische Probleme wie die Zuverlässigkeit unserer Wahrnehmung oder die Einheitlichkeit der Welt, in der wir uns (wahrnehmend) bewegen, ansprechen, stellen andere Filme systematisch die Grundlagen tradierter Wirklichkeitsbilder in Frage: In *THE MATRIX* wird die materielle Existenz der Welt, in der die Protagonisten leben, zugunsten einer digitalen Wirklichkeitssimulation angezweifelt oder bestritten. *THE TRUMAN SHOW* und *DARK CITY* (Proyas, 1998) suggerieren, dass ihre Welt eine künstlich erschaffene bzw. lediglich ein hermetisch isolierter Ausschnitt der «wirklichen» Welt ist. In anderen Filmen leben die Filmprotagonisten in einer von einer externen Instanz mit ideologischen Mitteln sys-

tematisch isolierten Umgebung (ALLES, WAS WIR GEBEN MUSSTEN [Romanek, 2010], THE VILLAGE [Shyamalan, 2004], DIE INSEL [Bay, 2005]). In INCEPTION, SHUTTER ISLAND und FIGHT CLUB verschwimmen die Grenzen zwischen verschiedenen Wirklichkeitsebenen der Diegese.

Diese kinematischen Variationen philosophischer Gedankenexperimente unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Betonung ontologischer, epistemologischer und ästhetischer Fragestellungen. Ihnen gemeinsam ist jedoch eine mal latente, mal manifeste Nähe zur Fantastik, die sie insbesondere über den Kontrast zwischen einer ‹wirklichen› Welt einerseits und einer simulierten, konstruierten, imaginierten oder halluzinierten Welt andererseits konfigurieren. Die Übergänge zwischen den verschiedenen Ebenen der Diegese bilden dabei einen narrato-ästhetisch zentralen Bezugspunkt für die Gestaltung und das Verständnis der filmischen Erzählung.

Der Vortrag untersucht anhand von THE MATRIX, INCEPTION, THE TRUMAN SHOW und ALLES, WAS WIR GEBEN MUSSTEN exemplarisch, wie das zeitgenössische Kino das fantastische Motiv des Weltenwechsels gestaltet und dabei auf Strukturmerkmale aus der philosophischen Fachliteratur zurückgreift.

DR. PHIL. SUSANNE SCHUL, UNIVERSITÄT KASSEL

### **Das Eigene in der Fremde (er)finden – Ein fantastisches Wieder- und Weitererzählen im mittelhochdeutschen Herzog Ernst und in Lutz Dammecks Animationsfilm**

«Nu vernemet alle besunder: / ich sage iu michel wunder / von einem guoten knehte.» (Nun höre jeder genau zu! Ich will euch wunderliche Dinge von einem edlen Ritter erzählen. [HE 1-3]) – Mit dieser Aufforderung lenkt der Erzähler des mittelhochdeutschen Versepos (ca. 1170) die Aufmerksamkeit der Rezipienten zum einen von Beginn an auf die Figur des Herzog Ernst, der als adeliger Mann und idealer Herrscher eingeführt wird, zum anderen treten besonders das Erzählen und Erleben von *michel wunder* in den Vordergrund. Hierdurch wird eine idealisierte Adelsrepräsentation entworfen, die sich mit der Modellierung einer wunderlichen Fremde, andersartiger Hybridwesen sowie der Bewertungen von Eigenem in der Fremde kreuzen. Aufgrund einer konfliktbehafteten Verleumdung muss Herzog Ernst sein Land verlassen und begibt sich auf eine Pilgerfahrt nach Jerusalem, wird jedoch von einem Seesturm in den Orient verschlagen. Dort trifft er auf wundersame Wesen wie Kranichmenschen, Riesen, Pygmäen und Zyklopen, die aus antiken Erzähltraditionen zwar bekannt sind, aber in ein neues Aushandlungsverhältnis von Bekanntem, Fremden sowie Fantastischem gerückt werden, und diese Wesen lösen beim Protagonisten sowohl Neugier als auch Abwehr aus. Die Narration verbindet auf diese Weise historische Interessen an adeliger Normierung und höfischer Idealisierung, Kreuzzugsideen und Orientfahrt miteinander. Diese Überlagerungen erzeugen intradiegetisch den Übergang von bekannten höfischen Verhaltensmustern hin zu einer normabweichenden Anderswelt, in der sich allerdings auch bestimmte Regelmäßigkeiten wiederholen können, und ermöglichen extradiegetisch eine Entgrenzung typisierter Gattungstraditionen und Narrationsmotive.

Für die vergleichende Analyse der mittelhochdeutschen Verserzählung und deren Um-

deutung in Lutz Dammbecks Animationsfilm (1993) steht die Frage im Zentrum, welche Konstruktionen von Eigenem, Fremden und Fantastischem in der Konfrontation mit den hybriden Wunderwesen entworfen und welche Markierungen der Grenz- und Erfahrungsüberschreitung narrativ inszeniert werden. Welche intersektionalen Überlagerungen von Differenzkategorien wie Geschlecht, Stand, «Rasse», Religion, Alter und Körperentwurf treten jeweils hervor und wie werden sie zur Konstruktion des jeweils Eigenen oder dem abweichenden Anderen im intermedialen Vergleich eingesetzt? Und mit welchen Wertungen und Deutungszuschreibungen gehen diese Modellierungen einer fantastisch-andersartigen oder aber auch gleichartigen Fremde einher?

DIPL.-ANGL. KLAUDIA SEIBEL, JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITÄT GIEßEN

### **«War of the Worlds»? Fantastische Durchdringung von Erzählwelten in der englischsprachigen Literatur**

In den ausgehenden Dekaden des 20. Jahrhunderts ist in der englischsprachigen Literatur eine zunehmende Vermischung unterschiedlicher Gattungskonventionen innerhalb von einzelnen Texten zu beobachten. Dies gilt insbesondere auch für das Eindringen von Elementen fantastischer Gattungen in bis dahin dominant realistisch geprägte Genres. Durch das Neben- und Miteinander gegensätzlicher Gattungskonventionen in ein und demselben Text werden auch die in den jeweiligen Gattungskonzepten beinhalteten Weltentwürfe einander gegenübergestellt. Der Text wird so zum Wechselspiel möglicher Welten, die im Rezeptionsprozess vom Leser kognitiv verarbeitet werden müssen. Mit Hilfe eines Analysemodells auf der Basis kognitiver Ansätze und der Theorie möglicher Welten, das es ermöglicht, genauer zu bestimmen, wie groß die kognitive Diskrepanz der durch die Gattungssignale suggerierten Weltenmodelle ist, sollen die Haupttendenzen der fantastischen Durchdringung von Erzählwelten näher beleuchtet werden. Insbesondere an Beispielen aus den hybriden Gattungen des magischen Realismus und des «Mystery» soll gezeigt werden, mit welchen Mitteln und auf welchen Ebenen unterschiedliche Weltenmodelle verhandelt werden und inwieweit diese im Sinne von Transversalität nebeneinander gleichermaßen der Sinnstiftung dienen.

DR. PHIL. PETER SEYFERTH, LMU MÜNCHEN

### **Fantastische Spekulationen über systemische Antipolitik gegen das politische System: *Das Tahiti-Projekt* und *Agent Zukunft***

Fantastik kann sich ungeniert Spekulationen über andere Welten hingeben. Weil sie nicht an Erwartungen der Normalität gebunden ist, kann sie als Projektionsfläche für Überlegungen über politische Alternativen dienen und ist daher eine unverzichtbare Denkhilfe für eine Politik, die die engen Grenzen der «Alternativlosigkeit» überwindet. Weithin bekannt sind die Gedankenexperimente Le Guins mit dem Anarchismus und

MacLeods mit dem Libertarianismus (und weiteren Ideologien); im Vortrag werden schwerpunktmäßig Dirk C. Flecks Öko-Utopie *Das Tahiti-Projekt* (2007) und Emma Braslavskys und Alexander Magerls Hörcomic *Agent Zukunft 1: Die Belohnung* (2011) diskutiert. Die beiden Werke entwerfen Welten, in denen systemtheoretische Blaupausen einer ökologisch nachhaltigen, gerechten, besseren Gesellschaftsordnung Wirklichkeit geworden sind. Dabei vermischen sie jeweils affirmative und subversive Perspektiven auf die zugrundeliegenden Ideologien (Equilibrismus bzw. The Venus Project/Zeitgeist Movement). Diese fantastische Form der Ideologiekritik (bzw. Propaganda) ergänzt und korrigiert eine rein «realistische» Behandlung der Weltanschauungen.

MARIA VERENA SIEBERT, M. A., RUHR-UNIVERSITY BOCHUM

### **«Mom's Guilty Pleasures.» Fantastic Literature for Children and Its Adult Readership**

While the reproval of fantastic and horror literature as light or even escapist reading is nothing new, it has recently been steamed up by the sharply increasing number of adults buying and reading fantastic literature for children and young adults. The immense popularity of children's and young adult's novel series such as the *Harry Potter* books by J. K. Rowling, *His Dark Materials* by Philip Pullman or Stephenie Meyer's gothic romance *Twilight*, with grown up readers has led literary critics to deplore the increasing infantilization of adults. They do not only consider it to be symptomatic of, but they also think crossover literature to boost this development. Such critical comments do not only reinforce the distinction between high and low literature, but they build upon an essentialist understanding of the identity category of age, often in an intertwinement with a patriarchal approach to gender and an elitist approach to social class.

Not only in literary reviews and TV features, but also in some recent academic writing on crossover literature, it has thus been depicted as an illegitimate kind of reading that speaks of a regressive development of western societies through consumer capitalism. After laying bare the ideological underpinnings of this discourse, I will suggest an alternative interpretation explaining the increasing interest of adults in fantastic children's and young adult's literature throughout the last fifteen years on the basis of the work of Peter Freese. I will argue that while there is indeed an increasing uncertainty about the identity categories of child and adult, especially among the latter, the popularity of fantastic children's and young adult's literature is neither just an indicator of this development nor does it boost it. The cultural work of crossover literature is that it offers the clear categories and structures concerning the relation of age and identity that have disappeared from our social reality to both children and adults. Thus, it does not serve for adults to escape into an imaginary childhood, but helps children and adults alike to conceptualize what it means to come of age. Therefore, such literature has to be understood as compensatory for and not supportive of the so-called infantilization of western cultures.

*Selected Sources:*

Falconer, Rachel. *The Crossover Novel: Contemporary Children's Literature and Its Adult Readership*. Rout-



- ledge: New York, 2009. Print.
- Freese, Peter. *Die Initiationsreise. Studien zum jugendlichen Helden im modernen amerikanischen Roman*. Tübingen: Stauffenberg, 1998 [1969]. Print.
- Ewers, Hans Heino. *Literatur für Kinder und Jugendliche. Eine Einführung in grundlegende Aspekte des Handlungs- und Symbolsystem Kinder- und Jugendliteratur. Mit einer Auswahlbibliographie Kinder- und Literaturwissenschaft*. München: Wilhelm Fink Verlag, 2000. Print.

ANIKA SKOTAK, M. A., UNIVERSITÄT MANNHEIM

## **Entgrenztes Sehen – zur Verschränkung von Einbildungskraft und Augensinn in Alfred Kubins *Die andere Seite***

Alfred Kubins Roman *Die andere Seite* von 1909 steht am Beginn einer zweiten Welle deutschsprachiger fantastischer Literatur im 20. Jahrhundert. Unter Berücksichtigung verschiedener Bestimmungsversuche des Fantastischen funktioniert er auf mehreren Ebenen als fantastischer Roman *par excellence*: Es finden sich vielfältige Motive von Transition und Grenzüberschreitung, zudem bleibt der Leser hinsichtlich der Erklärung der dargestellten Ereignisse über den Text hinaus unschlüssig. Mein Beitrag möchte folgender Beobachtung nachgehen: Im Hinblick auf den Protagonisten – einen Künstler – ist in sehr hohem Maße eine ganz spezifische Überlagerung zu vermerken, nämlich eine geradezu leitmotivisch angelegte Verschränkung von Einbildungskraft und Sehen; diese initiiert nahezu nahtlose Übergänge zwischen «realem» Geschehen und Fiktion, sie steht für die Entgrenzung des Psychischen ins Physische. Diese literarisch dargestellte Vermischung von Fantasie und sinnlicher Affektation durch äußere Objekte beschreibt, so die Vermutung, ein *entgrenztes Sehen*, das nicht in seinen herkömmlichen Bahnen bleibt; es geht weder sinnesphysiologisch vonstatten, noch richtet es sich nur auf Extramental-Physisches. Dieses Sehen lässt sich als eine «innere Schau» bzw. als ein Blick auf Seelisches fassen, das eine zweite Wirklichkeit bereitstellt, die sich geradezu übergangslos zwischen das reale Geschehen schaltet. Diese angesprochene Verschränkung lässt sich problemgeschichtlich erhellen: Infolge diverser technischer Errungenschaften tritt um 1900 verstärkte Skepsis gegenüber der Verlässlichkeit des Sehens auf den Plan; zudem verweisen Psychoanalyse wie auch ein wissenschaftlich betriebener Okkultismus auf die Kräfte und die Komplexität der menschlichen Psyche; Traum, Psychosen und scheinbar übernatürliche Kräfte sogenannter okkultistisch-spiritistischer Medien werden als Phänomene einer überstarken Einbildungskraft virulent, die systematisch die Grenze zwischen Psychischem und Physischem verwischt. Die starke Präferenz für die Thematisierung des Optischen legitimiert die Frage danach, welche alternativen Sehformen die *Andere Seite* als fantastischer Text anbietet. Diese «anderen» Wahrnehmungsweisen sollen für die Umschreibung eines neuen bzw. außergewöhnlichen, spezifisch *künstlerischen* Wahrnehmens fruchtbar gemacht werden, wie es der Text mit Bezug auf den erzählenden Protagonisten/Künstler implizit zu konzipieren scheint. In diesem Sinne, so die Vermutung, skizziert der stark autobiografisch gefärbte Roman nicht nur Kubins Selbstverständnis als Zeichner, sondern er stellt für den in die Krise geratenen Künstler um 1900 ein neues künstlerisches Sehen wie auch eine neue Quelle ästhetischen Schöpfens bereit, die *nicht* der bloßen Abschilderung des Sichtbaren entspringen.



## Die fantastische Karen Blixen

Karen Blixen ist wahrscheinlich die bekannteste dänische Schriftstellerin. Ihr literarischer Durchbruch *Sieben phantastische Geschichten* wurde zum internationalen Erfolg. Obwohl schon im Titel das Wort «phantastisch» erscheint, wird Blixen meistens nicht zu den Autoren der fantastischen Literatur gezählt. In meinem Beitrag möchte ich auf die fantastischen Züge in ihrem Werk aufmerksam machen und so eine weitere Interpretationsmöglichkeit anbieten.

Entscheidend ist dabei zu erläutern, was man unter dem Begriff «fantastische Literatur» versteht. Als theoretische Grundlage dient die Auffassung von Tzvetan Todorov. Seine Bedingungen für den fantastischen Text (Unschlüssigkeit des Lesers, der handelnden Personen und keine allegorische und poetische Leseart) werden an Blixens Geschichte «Der Affe» angewandt.

Zugleich ist es wichtig zu erklären, was Blixen selbst unter dem Wort «fantastisch» versteht. Es geht in erster Linie nicht um unrealistische oder übernatürliche Elemente, sondern um die Betonung der Fantasie, Vorstellungskraft und Träume. Für ihr Werk ist typisch, dass Realität und Traum verschmelzen, dass Identitäten sich vermischen und dass das alles in der idealisierten romantischen Zeit verläuft, die genug Platz für Fantasie anbietet. Blixen hat die Geschichtesammlung zuerst auf Englisch geschrieben. In dem Titel der englischen Ausgabe hat sie das Wort «gothic» verwendet. Sie wollte so die Anknüpfung an die angelsächsische Literaturtradition (Schauerliteratur) betonen.

Karen Blixen wird als Grenzgängerin bezeichnet. Sie überquert die Grenze zwischen Sprachen und Literaturen und zwischen mehreren Rezipientenkreisen. In meinem Beitrag möchte ich beweisen, dass sie auch an der schmalen Grenze der Fantastik balanciert.

DR. PHIL. LIC. PHIL. SIMON SPIEGEL, UNIVERSITÄT ZÜRICH UND ZÜRCHER HOCHSCHULE DER KÜNSTE ZHDK

## Auf der Suche nach dem utopischen Film

Die literarische Utopie ist eine altherwürdige Gattung, die auf eine lange Tradition zurückblicken kann. Seit Thomas Morus' *Utopia* (1516), dem eigentlichen Urtext der Gattung, gibt es einen steten Strom von Entwürfen besserer Staatsgebilde. Im Medium Film konnte die Gattung gemäss allgemeinem Konsens dagegen nie richtig Fuss fassen. Der Utopie fehlt sowohl ein handlungstreibender Konflikt als auch individuelle Figuren, damit ist sie denkbar ungeeignet für einen Spielfilm hollywoodscher Prägung. Untersuchungen zur filmischen Utopie beschränken sich deshalb in der Regel auf negative *Dystopien*, in denen als negativ empfundene Entwicklungen der Gegenwart ins Monströse gesteigert werden (vgl. etwa Zirnstein 2006 und Müller 2010).

Möglicherweise ist der klassische Spielfilm aber ohnehin der falsche Ort, um nach filmischen Utopien Ausschau zu halten. Die literarische Utopie weist eine *hybride Struktur* auf, sie ist

eine Mischform aus Erzählung und philosophischer Diskussion. Der narrativ-fiktionale Rahmen ist meist bloss Vorwand für die Darstellung des Staatsentwurfs, der einen höheren Wirklichkeitsbezug beansprucht als *blosse Fiktion*. Der Utopieforscher Peter Fitting hat deshalb bereits 1993 angeregt, den Fokus zu erweitern und etwa Dokumentar-, Propaganda- und Revolutionsfilme auf ihren utopischen Gehalt hin zu untersuchen. In meinem Vortrag möchte ich diese Anregung aufnehmen und anhand einiger exemplarischer Beispiele untersuchen, ob die Utopie in filmischen Formen jenseits des Spielfilms heimisch geworden ist.

Fitting, Peter: „What Is Utopian Film: An Introductory Taxonomy“. In: *Utopian Studies*. Jg. 4, Nr. 2, 1993, 1–17.

Zirnstein, Chloé: *Zwischen Fakt und Fiktion. Die politische Utopie im Film*. München 2006.

Müller, André: *Film und Utopie. Positionen des fiktionalen Films zwischen Gattungstraditionen und gesellschaftlichen Zukunftsdiskursen*. Berlin/Münster 2010.

Spiegel, Simon: *Die Konstitution des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films*. Marburg 2007.

ANNA C. STEMMANN, B. A., CARL VON OSSIETZKY UNIVERSITÄT OLDENBURG

## **Medialität und Mediengrenzen: In und um Zamonien *Die 13½ Leben des Käpt´n Blaubär* (Walter Moers)**

*Die 13½ Leben des Käpt´n Blaubär* (Eichborn 1999) war der erste Roman von Walter Moers. Angesiedelt ist die Handlung auf dem fiktiven Kontinent Zamonien. Durch die episodenhafte Erzählung – seine ersten 13½ Leben – führt ein Ich-Erzähler: der Blaubär. Geschaffen hat Moers diese Figur bereits Anfang der 1990er Jahre; sie lief zunächst über zehn Jahre als Kinderserie im deutschen Vorabendprogramm. Für den Roman überträgt Walter Moers die Figur in das Medium Buch<sup>1</sup>, und damit einher gehen auch Veränderungen in seiner Darstellung. Der Blaubär ist und bleibt dennoch weiterhin im Kern als lügenhafte Figur konnotiert: ein Seebär, der munter sein Seemannsgarn verbreitet. Im Roman spielt Moers mit dieser Zuschreibung und spinnt ein Netz aus Lügen und Wahrheit. Intermediale und intertextuelle Phänomene sind dabei signifikant für die Rezeption der Zamonien-Romane im Allgemeinen und *Die 13½ Leben des Käpt´n Blaubär* im Besonderen. Herausgearbeitet werden in diesem Vortrag, in welchem Umfang Medienwechsel und -kombinationen präsent sind. Ebenso werden Text-Text-Beziehungen dargestellt und untersucht, wo Bezüge zu anderen Genres, expliziten Romanhandlungen und Figuren auftreten. Basierend darauf wird deren Funktion für die Erzählung erarbeitet. Besonders im Hinblick auf den unzuverlässigen Erzähler in der Figur des Blaubären lassen sich etwa Parallelen zum Schelmenroman und zu Münchhausiaden ziehen. Die Frage, wie in den *13½ Leben des Käpt´n Blaubär* Wahrheit und Lüge konstruiert und auf unterschiedlichen Ebenen transportiert werden, steht im Zentrum des zweiten Teils. Die Glaubwürdigkeit des Erzählers wird beständig vom Blaubär selber, mehr oder weniger explizit, und ebenso durch bestimmte intertextuelle Bezüge ironisierend in Frage gestellt. Deutlich an diesen Überlegungen wird, dass Moers sich mit dem Roman von der Kinderserienfigur distanziert und eine Erzählung vorlegt, die sich durch eine Doppel-

---

<sup>1</sup> Moers´ Status als polymedialer Künstler zeigt sich daneben auch in den reichhaltigen Illustrationen, die den Roman ergänzen. Bekannt geworden ist Moers zunächst als Comiczeichner mit der Figur des *Kleinen Arschlochs*.

adressierung auszeichnet: Kinder begeistern sich für die fantastischen Elemente, während die erwachsenen Leser eine zweite Bedeutungsdimension erschließen können. In den *13½ Leben des Käpt'n Blaubär* verbindet Moers intermediale und intertextuelle Beziehungen zu einem hypertextuellen Roman, der sowohl auf die außerdiegetische Medienwelt als auch die innerdiegetische Handlungswelt rekurriert. Das Spiel mit Medialität und Mediengrenzen ist zentrales Element der gesamten Reihe und wird hier anhand der exemplarischen Analyse des ersten Bandes untersucht.

DR. SARA TAGLIALAGAMBA, ECOLE PRATIQUE DES HAUTES ETUDES (EPHE), PARIS, SORBONNE

### **Fantastic Animals: free assembly of shapes in Leonardo's mind**

A way to represent grotesque, meaning every fantastic creation that run away from scientific studies and artistic works that correspond to the general sense of politeness, interesting to analyse is the studies of fantastic animals of Leonardo. In those studies grotesque is equal to creative fantasy: Leonardo's fantasy is able to create fantastic creatures by a free assembling of shapes that seems to follow rules not very different from those of the creation of grotesque heads.

Symbol of good acting of the human in the fables and also object of study and result of the observation of the reality, animals crowd Leonardo's universe. Unprotected cubs, beasts lie in wait, little felines sleep, unrestrained in playful scuffles, and also wild dragons fighting with disarmed knights and hybrid creatures threatening: fantastic animals, equal to those real, have the right of citizenship in Leonardo's world. Vasari documents the great love of Leonardo for the world of the animals, like the notes of the *books I have left locked up in a chest*, testify that there were few manuals of zoology like *Il Fiore di Virtù*, *L'Acerba* by Cecco d'Ascoli and the *Naturalis Historia* by Plinio. As Calvi said in 1898, in the many zoological notes reported from the Manuscript H of the Institute de France, there are two typologies of animals represented: the minimum part of the drawings represent animals meant as moral symbols for their fabulous and magic characteristics, instead, the main part consider animals for their morphology, geographic distribution and their nature in a scientific way. The first drawings had as preferred reference books *Il Fiore di Virtù* and *L'Acerba*, second the *Naturalis Historia* by Pliny: in both cases the predilection that Leonardo had for the world of nature was so huge to bring him to study and draw them. The first group of animals meant like moral symbols belong not only drawings but also his writings like *Fables*, *Prophecies*, *Facetiae*, *Bestiary*, *Letters*, *Thoughts and Aphorisms* where nature, plants and above all the animals shine for the moral symbols connected to them and for their fabulous and magical characteristics. As a matter of fact, if Pliny gave information about their morphology, *L'Acerba* by Cecco d'Ascoli and *Il Fior di Virtù* to give a list of *exempla* on which to shape his stories. In his stories with moral purposes, nature, benevolent mother, was free to arrange her laws and animals symbolize virtues like those that were attributed to them in the Middle Ages.

**»Etwas, das dem Blick unsichtbar gewesen«.**

**Zur Entgrenzung des Unsichtbaren in Kleists *Das Bettelweib von Locarno***

Heinrich von Kleists Prosaminiatur *Das Bettelweib von Locarno* erschien erstmals am 11. Oktober 1810 in den von ihm herausgegebenen *Berliner Abendblättern*. Gemäß einer redaktionellen Ankündigung gelte es in diesem Zeitungsprojekt «Merkwürdiges und Interessantes [...] ausführlich und glaubwürdig», zugleich aber «auf eine vernünftige Art unterhaltend» dem Publikum zu vermitteln. Eine solche, auf großstädtische Sensationslust ausgerichtete Kolportage von aktuellen «Tagesbegebenheiten», informativen «Stadt-Neuigkeiten» und delectablen Anekdoten erweist sich im Hinblick auf das phantastische Wirkungspotential der literarischen Erzählung jedoch als ein fragiles Modell aufklärerischer Wirklichkeitsdomestikation: Denn ausgerechnet die voyeuristischen Blickregime und «kaltblütigen Prüfung[en]» der Figuren geraten angesichts der «merkwürdigen» Irritation, die von dem Gewaltszenario um das Bettelweib auszugehen scheint, in fatale Aporien. Das «außerordentliche Aufsehen», das die Vorfälle im Schloß des Marchese hervorrufen, korrespondiert dabei mit der «schaulustigen» Erwartungshaltung eines kritiklosen Rezipienten und wird vom Erzähler durch selektive Fokussierungen, persuasive Rahmungen, metaleptische Einschübe und szenisch-dramatische Sequenzen fortdauernd stimuliert. Allerdings desavouieren bereits die ostentativen Unstimmigkeiten der Narrationsakte den «glaubwürdigen» Status seiner Erzählautorität, da er – analog zu den repressiven Wahrnehmungsanstrengungen und Abwehrreaktionen der Protagonisten – das «gespensterartige Geräusch» durch eine moralisierende Diegese zu validieren sucht, die Topoi des Schauermärchens und der unheimlichen Heimsuchung als archetypische Erklärungsmuster offeriert.

Kleist platzierte seine Erzählung also vorsätzlich neben den prosaischen Alltagsmizellen, um an den transgressiven Rändern von Sensationsjournalismus und Literatur zu operieren und die darstellungsspezifischen Bruchlinien zwischen «histoire», «discours» und «faire la morale» zu erproben. Indem er das gattungskonstitutive «Für-wahr-Halten» eines «Gerüchts» selbst zum rezeptionsästhetischen Simulakrum der fiktiven Wirklichkeit transformiert, vermag er das Volkssagenschema einer artifiziellen Dekonstruktion zu unterziehen und sein genre-genealogisches Verfahren zum poetologischen Selbstkommentar des *Abendblätter*-Projekts zu erheben. Auch die im Text dominante Hybridisierung von Räumen und ambivalenten Schwellensituationen läßt sich vor diesem Hintergrund als eine phantastische Strategie beschreiben, zumal die topo(patho)graphischen Passagenriten auch die ästhetischen Spielräume der Imagination dimensionieren. Somit avanciert das kompositionelle Arrangement der Erzählung – der auf der makro- und mikrostrukturellen Ebene formale Destabilisierungen und Anachronien ihrer vermeintlich konsistenten Erzählordnung eingeschrieben sind – zu einer «gebrechlichen Einrichtung» der Fiktion, die den rationalistischen Tendenzen um 1800 das Phantasma ihres vermeintlichen Triumphes vor Augen führt, indem sie es ihrem Blick entzieht.

## **Fantastik als spekulatives «moralisches Labor»? Literarisch-axiologischer Aspekt der Suche nach den Identitätsmustern in der postmodernen Welt**

1. Große Fragen des «kleinen Menschen» [Ursula K. LeGuin, Philip Pullman, Andrzej Sapkowski]
2. Außerliterarische Bezüge fantastischer Spekulationen / Anthropologische Konsequenzen der Postmoderne / Bedürfnis nach Gewissheit und Identität
3. Fantastik als «moralisches Labor»: Intrige, Erkenntnis, moralische Wahl und ihre Konsequenzen, Frage nach der Authentizität, Funktion des «moralischen Labors» – zwischen Ricoeur und Tolkien
4. Zur Poetik der Fantastik: Schaffen der literarischen Bilder von Grenzsituationen und Grenz-Entscheidungen, vom Skandal der Vernunft zur «sekundären Welt», Flucht vor der Wirklichkeit, Problematisierung der Wirklichkeit und Versuche der spekulativen Interpretationen [Marina und Siergiej Diaczenko, Wit Szostak, Jacek Dukaj]
5. Räume der Suche (Mythen, Märchen und Science Fiction), Suche nach der Gewissheit, Frage nach den Grenzen der menschlichen Erkenntnis und ihre Konsequenzen, religiöses und poetisches Symbol vs. Rationalismus [Ursula LeGuin, Patricia McKillip, Ian McDonald]
6. Suche nach axiologischen Paradigmen: Frage nach dem Wesen des Bösen, der Religion, des Menschen, der Tradition, der Wissenschaft und der Technologie; der Mensch im Horizont der Metaphysik – radikale Gewissheit und der Mensch im Horizont eigener Erfahrungen [Robert Silverberg, Philip K. Dick, Andrzej Sapkowski, Patrick Rothfuss] Ausgrenzung der Ergänzung?
7. Morphologie des Fremden, der Fremden und der Fremdheit: zwischen fantastischen Wesen/Figuren (auch Gottheiten und Dämonen) [Neil Gaiman, Roger Zelazny, China Miéville] und System [Philip K. Dick, William Gibson, George A. Effinger]
8. Heros als Figur des Fremden, Entfremdeten oder Zurückgestoßenen, neue Dimensionen des Heroischen [Henry Lion Oldi, Mary D. Russel, Ekaterina Sedia, Catherynne M. Valente]

Unser Projekt setzt sich zum Ziel, literarische Texte aus dem Handlungs- und Symbolsystem «Fantastik» (Science Fiction, Fantasy) auf ihre eventuelle spekulative Funktion hin zu befragen. Diese Funktion wird von uns als eine der potenziellen Interpretationsdominanten behandelt, die auf dem Interaktionsfeld «virtueller Leser» – «realer Leser» erscheint. Es geht uns darum zu untersuchen, wann und unter welchen (außer- und internertextuellen) Bedingungen möglich wird, die Fantastik als «moralisches Labor» zu betrachten (Punkt 1 und 2). Die Beschreibung der Funktion an sich, die auf Paul Ricoeur zurückgeht, wird auch um theoretische Überlegungen von J. R. R. Tolkien ergänzt. In diesem Spektrum sollen literarische Möglichkeiten/Weisen, mit der Funktion zu operieren, demonstriert (Punkt 4) sowie ihre außerliterarischen Perspektiven beleuchtet werden (Punkt 5). Indem wir den Raum der Spekulationen präzisieren, werden wir bemüht sein, sie vor dem Hintergrund der Fragen zu zeigen, die in der gegenwärtigen Welt funktionieren (Punkt 6 und 7). Als Folge einer derartigen Betrachtungsweise soll es möglich

sein, gewisse (strukturelle) Regelmäßigkeiten in den erzählenden Schemata zu skizzieren sowie auf den damit zusammenhängenden Erwartungshorizont des Rezipienten hinzuweisen. (Punkt 2, 6 und 8). Unsere Analyse wird sich sowohl auf literarische Texte aus der neuesten Literatur als auch auf etwas ältere Texte beziehen, um die uns interessierende Interpretationsdominante im Kontext ihrer Wandlung/Modifizierung/Änderung zu erfassen.

PROF. DR. MARIA-ANA TUPAN, PH.D., UNIVERSITY OF BUCHAREST

### **The Zone: Ontological or Epistemological Operator?**

The present paper is an inquiry into the nature of a relatively new and ambiguous fictional space in which the real-surreal conflict, seen by Roger Caillois or Tzvetan Todorov as the central event of fantastic literature, is suspended. Ontological disruption is replaced with cognitive bafflement or confusion, as the vague notion of «zone» is employed in reference to a territory which is impossible to chart, map out or associate with some recognizable geographical representation or with the operation of the classical physical laws. The Zone, as depicted by Apollinaire, Mathias Énard, Thomas Pynchon, or Boris and Arkady Strugatsky (the writers of Tarkovsky's *Stalker* screenplay), is a hermeneutic puzzle, a locus of indeterminacy and hybridity, which cannot be «measured by the yard or grasped with the mind» (Romantic poet Fyodor Tyutchev, quoted in *The Stalker*), flouting political frontiers, chronological order, or the modal logic of one world existing to the exclusion of others. The superposition of reality and fantasy, known as «magic realism», is, however, not the reverse of the fantastic but its mutation in the age of the uncertainty principle, superposition of states and non-linearity. Another explanation for this generic change, which only tamed the contact zone between opposite ontological orders in order to render both more conspicuous, is the political agnosticism spawned by the last war whose agencies seemed to be hiding behind the scenes and work in the dark, as well as the onset of post-war totalitarian regimes. Along with the modulation of the fantastic into magic realism went the dystopic metamorphosis of the political utopia and of the pastoral.

MEIKE UHRIG, M.SC., M. A., EBERHARD KARLS UNIVERSITÄT TÜBINGEN

### **Der kleine Nerd. Welt, Wissen und Identität im fantastischen Kinder- und Jugendfilm**

Nerds, Geeks und Loser erleben im Kino des neuen Jahrtausends einen Boom. Sie stellen zentrale Charaktere in Fernsehserien, Hollywood-Spielfilmen und Animationsfilmen dar. Dabei hat die Figur des Außenseiters nicht nur einen dramaturgischen Wandel erlebt – weg von der Nebenfigur hin zum zentralen Charakter der Handlung –, ihre Promotion impliziert ebenso emotionale Attributionen. Wo diese bisher lediglich mit der mitleidi-



gen Sympathie des Zuschauers bedacht wurde, dient sie nun als Empathieträger und Identifikationsfigur.

Was Hollywood mit der Jahrtausendwende scheinbar neu entdeckt hat, ist tatsächlich ein altbewährtes Phänomen, das sich bis in die Anfänge der Literatur- und Filmgeschichte zurückverfolgen lässt. Besonders das Fantastik-Genre – und hier speziell die Fantasy – zeichnet sich seit jeher durch ihre Verbindung zum sogenannten Nerd aus. Sie galt dabei nicht nur als Genre für ebendiese «Randzielgruppe», auch ihre Handlungsträger sind Außenseiter, die im Verlauf ihrer Heldenreise den Status des Sonderlings stets behaupten. Dabei wird der scheinbare Makel der Figuren zu ihrer stärksten Waffe.

Eindrucksvoll ist diese Faszination am «Nerd» am Beispiel der scheinbar allwissenden Leseratte Hermine aus der *Harry Potter*-Reihe zu veranschaulichen. Durch das Einbeziehen filmwissenschaftlicher Grundlagen zur Rolle der Figur, über aktuelle Beiträge zum Thema des Helden/Anti-Helden bis hin zu psychologischen Studien soll sich dem Thema angenähert werden. Besondere Aufmerksamkeit soll der emotionalen Implikation bzw. Wirkung der Figur des Nerds im Fantasy-Film gelten sowie ihrer psychologischen Funktion als Identifikationsfigur bzw. Empathieträger.

UNIV. DOZ. DR. MAG. GENNADY VASILYEV, STAATLICHE UNIVERSITÄT – «WIRTSCHAFTS-  
HOCHSCHULE», NISHNIJ NOVGOROD

### **Das Phantastische im «Märchen der 672. Nacht» von Hugo von Hofmannsthal**

Wenn wir den Begriff des «Phantastischen» als einen Übersetzungsfehler der «Fantasiestücke in Callots Manier» von E. T. A. Hoffmanns ins Französische («Contes fantastiques» anstatt «Contes de la fantaisie») betrachten, so wirft diese Definition ein zusätzliches Licht auf die Diskussion über das Phantastische in der Literatur. Phantasie als Fähigkeit, Sinneseindrücke und Vorstellungen zu verknüpfen oder zu neuartigen Vorstellungsbildern umzugestalten (Heinz Ludwig Arnold) wurde von Johann Jacob Bodmer und Johann Jacob Breitinger als eine produktive Tätigkeit von Autor und Leser begründet. Das Phantastische bedeutet eine Verletzung der Gesetze in einer fiktiven Welt, die (Gesetze – G. V.) im Realitätssystem gültig sind. Dabei entsteht ein Systemsprung als der Wechsel des Realitätssystems innerhalb eines literarischen Textes (Uwe Durst).

Diese Art von «Systemsprüngen» können wir im «Märchen der 672. Nacht» von Hugo von Hofmannsthal verfolgen. Der Kaufmannsohn ist als Objekt heterogener Einflusssphären fremdbestimmt. Ein anonymer Brief provoziert eine Reihe von Begegnungen des Kaufmannsohnes: mit dem Juwelier, mit dem Kind, mit den Soldaten und mit dem Pferd, die ihn schließlich in den Tod säumen. In einer Handlungslinie fehlt eine Motivation, die Handlung findet aber dennoch statt, was das Phantastische generiert (Hans Dieter Zimmermann). Die Hauptperson stiehlt sich in fremde Existenzen hinein und lässt sich leiten, ihre Taten sind nicht von dem Realitätssystem motiviert. Das Phantastische im «Märchen der 672. Nacht» macht einen für die Wiener Moderne kennzeichnenden Diskurs sichtbar – die Unmöglichkeit der Selbstidentifizierung in der ästhetischen Existenz.

## **Freddy Kruegers Verbindung inszenierter Realitäten und Imaginationen**

Freddy Krueger ist der mordende Protagonist der Film-Reihe *Nightmare on Elm Street*, einer Reihe von Slasherfilmen, eines Untergenres des Horrorfilms. Krueger etablierte sich in diesem Untergenre neben anderen Grössen wie Jason Voorhees und Mike Meyers und wurde zu einer Ikone der Populärkultur.

Im imaginierten, fiktionalen, intimen und sicheren «Raum» der Träume sucht Krueger Teenager heim, quält diese und ermordet sie schliesslich. Wer im Traum stirbt, tut dies auch in der filmischen Realität, Kruegers Aktivitäten im Traum haben Auswirkungen in die filmische Realität und erlauben es ihm sogar, als Personifizierung des Alptraums, zum Wandler zwischen diesen Ebenen zu werden.

Im Vergleich mit anderen Katastrophen- und Horrorfilmen drückt sich in *Nightmare on Elm Street* nicht die Angst vor äusseren Bedrohungen aus, sondern die Angst vor dem Alltäglichen, dem Unbewussten. Krueger herrscht über die intimste Instanz: das Reich der Träume. Die Bedrohung durch Krueger endet nicht nach dem Sieg einiger weniger Helden, Krueger kommt immer wieder zurück und findet durch Medienverbund und Merchandise auch Zugang zur realen Alltagswelt der Konsumenten. Hierdurch erlangt die vermeintliche Dichotomie von Realität und Fantastik nicht nur im Film selbst einen hinterfragbaren Rahmen, sondern auch im Alltagsleben der Konsumenten. Krueger wird zum Dekonstrukteur von Grenzen, Dichotomien und Eindeutigkeit.

Der Beitrag untersucht Kruegers Rolle in der Populärkultur, seine Wirkung und seine Charakteristiken, welche es ihm erlaubten, weit über das Medium des Films hinaus Erfolg zu haben und sich in der Populärkultur zu verankern. Anhand des reichhaltigen Untersuchungsmaterials mit und um Freddy Krueger (Filme, Merchandise usw.) soll untersucht werden, ob und wie es Krueger ermöglicht wurde, zu einer Ikone bzw. zu einem modernen Mythos zu mutieren und welche Auswirkungen dieser Prozess auf die vermeintliche Dichotomie von Realität und Fantastik hat.

DR. PHIL. MARIE-LUISE WÜNSCHE, UNIVERSITÄT KOBLENZ-LANDAU

## **Fantastische Irrfahrten mit ‚Herr[n] Adamson‘. Aspekte gegenwärtiger Erzählflüsse zwischen Begrenzung und Entgrenzung, Märchenarchitektur und Horror(t)räumen**

Verhältnismässig viel ist schon zu *Harry Potter* von kulturwissenschaftlicher Seite aus geforscht worden, so dass man gleichsam jetzt schon von Klassikern der Forschungsliteratur sprechen kann, die diesen Helden eines Fortsetzungsromans und seine ihn umgebenden Räume und Figuren von differenten und deshalb so innovativen Perspektiven aus thematisieren. Für den eigenen Versuch gelten Beiträge von Ulf Abraham, Maria Nikolajeva, Hajo Ewers, Monika Schmitz-Emans, Emer O’Sullivan, endlich auch, in einem etwas anderen Sinne, solche von Iris Karge und Iris Mende sowie schließlich ebenfalls eigene kleinere Arbeiten zur Ästhetik und Didaktik der Fantastik als wichtige Vorarbeiten. Darauf soll in dem Vortrag einleitend und in der gebotenen Kürze eingegangen

werden, bevor die eigentliche Lektüre (in Rekurrenz auf Vorarbeiten von Joseph Vogl, u. a. Kulturwissenschaftler) dann skizziert werden kann.

In meinem Versuch möchte ich an Urs Widmers Figur zu zeigen versuchen, mittels welcher Strukturen und Stilmittel, Themen und Motive der Metamorphosen gegenwärtiges Erzählen stets zwischen Grenzen und Entgrenzungen, Buchästhetik und Filmästhetik, Anwendung eines Schemas und individueller Überbietung desselben Schemas oszilliert. Fantastik, so die zentrale These, wird in Rekurs auf diskurshistorische Untersuchungen beschreibbar als eine Weise, Geschichten zu erzählen, die sich stets zeittypisch neu und anders und zugleich nach tradierten Mustern, ambivalent also, vollzieht. Wer dabei als Spinne im Netz sitzt oder ob nicht umgekehrt eher Netze sich über Spinnen werfen und ineinander verheddern, das soll in der anschließenden Diskussion thematisiert werden.

MARTHA ZAN, M. A., UNIVERSITÄT KÖLN

## Der Horizont als Schwelle zum Fantastischen

In der Geschichte des Horizonts (siehe Koschorke 1990) zieht die imaginäre Linie oft eine Grenze zwischen Diesseits und Jenseits, zwischen realer und fantastischer Welt, zwischen irdischen und himmlischen Sphären. Der Horizont ist die Schwelle zur Imagination, zu einer Welt, die kaum vorstellbar ist. Vor dieser Schwelle befinden sich unbegehbare Landschaften, steile Gebirgskämme oder dürre Wüsten.

Ich möchte in meinem Beitrag die Darstellung des Horizonts in fantastischen Wüstenbildern untersuchen, wie man sie bei den Surrealisten, in Science-Fiction-Filmen und bei vielen Comiczeichnern findet. Die Auswahl der Künstler, die ich vorstellen möchte, resultiert aus deren Vorstellung, die Wüste nicht als realen Ort, sondern als ein «Dazwischen» zu empfinden.

Der französische Comic-Künstler Jean Giraud (alias Moebius, 1938–2012) begegnet in seiner sechsbändigen Comicreihe *Inside Moebius* (2004–2011) seinen Gefühlen, Gedanken und seiner Imagination in einer Wüste, in «seiner» Wüste, der «désert B». Dort wohnen die Figuren seiner Comics, sein zweites Ich, seine Albträume und (sexuellen) Ängste. Dieser Raum ist hermetisch, eine Grenze zur «realen» Welt gibt es nicht. Auch schon in Moebius' Comicreihe *Le garage hermetique* (seit 1979) spielt der Zeichner mit den Grenzen zu anderen Wirklichkeiten.

Moebius überträgt sein Bild von der Wüste als Schwelle zu unbekanntem Welten auch in den Film: Als Produktionsdesigner von *The Fifth Element* (1997) legt er die Andockstation für die außerirdischen Wesen in eine Wüste, ein Motiv, das wir bereits in Filmen wie *Stargate* (1994) finden.

Der italienische Schriftsteller Dino Buzzati (1906–1972) endet sein *Poema a fumetti* (1969) mit zwei Wüstenbildern. Eine flache Ebene, am Horizont hohe Berge, Wolkentürme und darin die letzten Könige der Geschichten, die ins Exil wandern, dem Horizont entgegen: «Gli ultimi re delle favole si incamminavano all'esilio e sul deserto di Kalahari le turrette dubi dell'eternità passavano lentamente.»

## «Goldmachen» in der Frühen Moderne. Künstliche Transformation des Metalls in Phantastik (Meyrink) und Science-Fiction (Eichacker)

Teilweise an die besondere Relevanz der Phantastik in der Frühen Moderne gebunden, erscheinen in diesem Literatursystem verstärkt Texte, die sich mit dem Thema Alchemie auseinandersetzen. Wie schon Christine Maillard<sup>1</sup> dargelegt hat, dienen diese alchemischen Prozesse in hohem Maße der Darstellung von Transformationsprozessen im Inneren der Person.

Während die Alchemie an sich ein breites Feld umspannt, wird sie in der Öffentlichkeit oft mit den Versuch der Goldherstellung gleichgesetzt. Wie aber wird erfolgreiches «Goldmachen» in Texten der Frühen Moderne vorgeführt? Ich möchte in meinem Vortrag an Hand von Werken Meyrinks («Der Engel vom westlichen Fenster», 1927, «Goldmachergeschichten», 1925) und Eichackers («Der Kampf ums Gold», 1924) darstellen, wie die Grenzüberschreitung *Erzeugung von Gold* im Bereich Phantastik und Science-Fiction inszeniert und bewertet werden kann.

Bei Meyrink steht die Haltung der Figuren zum Gold im Zentrum, dabei werden sowohl unterschiedliche Typen von Alchemisten als auch verschiedene Wege zur Erkenntnis vorgeführt. Für die positiven Figuren ist das Goldmachen aber nie ein Endzweck, sondern es geht primär um die Erlangung von Wissen und Autonomie, die zwar nicht über den «Stein der Weisen» gewonnen werden können, aber wiederum selbst als «Gold» inszeniert werden.

Im Rahmen des Technikdiskurses der Frühen Moderne, kommt es aber auch zu einem völlig neuen Ansatz. Hier wird die Frage gestellt, ob es möglich sei, Gold auf technisch-naturwissenschaftlichem Wege anstelle des nicht erfolgreichen okkulten, herzustellen. Im Mittelpunkt von Reinhold Eichackers «Der Kampf ums Gold» steht die erfolgreiche Goldgewinnung, um Deutschlands Schulden aus dem Versailler Vertrag zu tilgen. In diesem Text, dessen Protagonisten überwiegend entweder Politiker oder Wissenschaftler sind, ist aber die Produktion von Gold nur ein Mittel, um in letzter Konsequenz das Konzept «Gold» zu überwinden und sogar zu vernichten.

Obgleich die Autoren völlig unterschiedliche Wertesysteme propagieren, wird in letzter Konsequenz der direkte Weg zur Selbstfindung (sei es eines Individuums oder einer Nation) über die Herstellung von Gold infrage gestellt, gleichzeitig kommt ihr aber als notwendiger Umweg eine katalysatorische Funktion zu.

---

<sup>1</sup> Christine Maillard: Die mythologisch apperzipierende Wissenschaft. Alchemie in Theorie und Literatur (1890–1935): das sonderbar anhaltende Fortleben einer «unzeitgemäßen» Wissensform. In: Dies. (Hrsg.): Literatur und Wissen(schaft) 1890–1930. Stuttgart 2002, S. 165–192.

## **Wie kommt Ares auf den Mars? – Die erstaunliche Geschichtsmetaphysik in Dan Simmons' Roman «Ilium»**

Der Amerikaner Dan Simmons hat sich in vielen Genres der Fantastik einen Namen gemacht. Seine Prosa zeichnet sich durch Intelligenz, ein starkes Geschichtsbewusstsein und eine enorme literarische Bildung aus. Mit Vorliebe lässt er in seinen Geschichten Figuren der Literaturgeschichte, seien es Autoren wie Ernest Hemingway, Mark Twain, Charles Dickens, John Keats, oder Charaktere aus ihren Dichtungen wie Nick Bottom, Hyperion oder die Hexe Sycorax in der Roman-Wirklichkeit erstehen.

Innerhalb der Science Fiction steht Simmons für eine philosophisch hochinteressante Trendwende, die gegen Ende des 20. Jahrhunderts durch Autoren wie Ballard, Strugatzki oder Lukjanenko eingeleitet worden ist. Dabei wird der die Science Fiction beherrschende und in eine ideologische Sackgasse führende Physikalismus durch philosophisch subtile Formen einer neuen Geschichtsmetaphysik überwunden bzw. ersetzt. Ich möchte in meinem Vortrag diese geschichtsphilosophische Wende – eine epochale «Entgrenzung»! – am Beispiel von Simmons' erstaunlichem Roman «Ilium» erläutern, in dem im vierten nachchristlichen Jahrtausend auf dem Mars der Trojanische Krieg wütet und die Musen im Auftrag von Zeus Altphilologen aus der Jetztzeit – sogenannte «Scholiker» – einstellen, um gleichsam als Kriegsberichterstatter die Übereinstimmung der Handlung mit Homers «Ilias» zu dokumentieren. Wenn das nicht bloß eine witzige «Fantasy-Idee» sein soll, so dürfen wir erwarten, dass hier eine saubere geschichtsphilosophische Theorie zu Grunde liegt.