

Originale, meist mithilfe digitaler Medien, nahtlos zu einem neuen Ganzen verschmolzen. In der *Mashup*-Literatur wird dabei oft auf ältere Autoren und Texte zurückgegriffen, wodurch es in den letzten Jahren zur Entstehung einer Reihe sprachlich interessanter „diachroner *Mashups*“ gekommen ist; zu den erfolgreichsten unter ihnen zählt Ian Doeschers Dramenreihe *William Shakespeare's Star Wars* (2013-2015, bisher sechs Bände), welche die *Star-Wars*-Filme im Stil von Shakespeare-Dramen neu imaginiert.

In diesem Vortrag werden die sprachlichen Eigenheiten von *William Shakespeare's Star Wars* unter die Lupe genommen: Kann man schlichtweg von „Übersetzungen“ der *Star-Wars*-Drehbücher ins (Pseudo-)Frühneuenglische sprechen, oder was genau passiert, wenn z.B. Technik- und Sci-Fi-Begriffe wie *malfunction* oder *cyborg* auf ältere Flexionen treffen? Und wie viel von Shakespeares Grammatik wird überhaupt übernommen? Was ist im Zweifelsfall wichtiger, Authentizität oder Verständlichkeit? Die Sprache, die Doescher benutzt, lässt sich nicht bloß als reduzierte oder aktualisierte Form des Frühneuenglischen betrachten, sondern vielmehr als eigenständige Varietät, die die komplexe Kommunikations- bzw. Diskurs-situation des neuen literarischen Genres der *Mashup*-Texte widerspiegelt.

**26. Mai 2016 Dr. Thomas Haffner und Prof. Dr. Claudia Lange: Maya-Schrift und –
Weltbild im Film**

Ältere, als geheimnisvoll empfundene Kulturepochen der Menschheit dienen oft als Folie für Science-Fiction-Actionspektakel: so spielt in *Stargate* (1994) die Entzifferung ägyptischer Hieroglyphen eine wichtige Rolle, und in *Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels* (2008) werden eine zu entschlüsselnde Maya-Botschaft, die Nazca-Linien in Peru (deren Interpretation und langfristiger Schutz maßgeblich von der Dresdenerin Maria Reiche vorangetrieben wurde) und diffuse Anspielungen auf die mittelamerikanische Maya-Kultur miteinander verwoben. Ähnlich actiongeladen spielte der Katastrophenfilm *2012* von Roland Emmerich (2009) auf das vom Maya-Kalender für Dezember 2012 vorhergesagte Ende der Welt an. Darren Aronowskys poetischer Film *The Fountain* (2006) hingegen ist ohne eine genauere Kenntnis der Maya-Kosmologie kaum zu verstehen. Eines der wichtigsten überlieferten Dokumente der Maya wird in der SLUB Dresden aufbewahrt und ausgestellt: der Dresdener Maya-Kodex, ein Schlüsseldokument zur Entzifferung der Maya-Hieroglyphen und damit zum Verständnis der Kultur der Maya.

Der Vortrag wird zunächst anhand von Beispielen aus den genannten und weiteren Filmen eine allgemeine Einführung in die Geschichte der Schrift geben (Claudia Lange). Anschließend präsentiert Dr. Thomas Haffner, Experte für Handschriften und seltene Drucke in der SLUB, die faszinierende Geschichte, den Inhalt, die Entzifferung und die Bedeutung der Dresdener Maya-Handschrift für unser Verständnis der Maya-Kultur.

Literatur

Codex Dresdensis digital: <http://digital.slub-dresden.de/id280742827>

Rogers, Henry (2005), *Writing Systems: A Linguistic Approach*. Malden, Oxford: Blackwell.

Webseite der SLUB: <http://www.slub-dresden.de/sammlungen/handschriften/maya-handschrift-codex-dresdensis/>

**09. Juni 2016 Prof. Dr. Holger Kuße: Unter Robotern, Molchen und Menschen:
Karel Čapeks dystopische Kommunikationen**

Karel Čapek, einer der wichtigsten Schriftsteller der 1. Tschechoslowakischen Republik, wurde mit einer Reihe dystopischer Dramen und Romane bekannt. Der von ihm und seinem Bruder Josef Čapek geprägte Begriff *Roboter* stammt aus dem Stück *R.U.R. Rossum's Universal Robots* von 1920/21. In dem Collageroman *Der Krieg mit den Molchen* führen menschenähnliche Amphibien, nachdem sie zunächst zu Arbeitstieren versklavt wurden, einen Weltkrieg gegen die Menschheit. Unkontrollierbare Maschinen und Tiere, hemmungslose Kriegslust ebenso wie ein Supersprengstoff oder eine Formel zur technischen Gewinnung göttlicher Energie führen in Čapeks Romanen und Dramen zum Chaos. Vor allem aber verursachen fehllaufende Kommunikationen, der Unwillen oder auch die Unmöglichkeit zur Verständigung den Untergang aller. Čapek entwickelt erzählerisch und dramatisch eine Theorie der Verständigung und der Verständigungsblockaden und setzt das bescheidene Gelingen der Kommunikation im alltäglichen Leben gegen die Destruktion von Kommunikation durch Ideologien und die Sucht nach Macht.

**16. Juni 2016 Anna Fabian: Astoianni, Erydanin und Myrgindragg: Namen in der
polnischen phantastischen Literatur (Stanislaw Lem)**

„Was ist ein Name? Was uns Rose heißt, wie es auch hieße, würde lieblich duften.“
William Shakespeare, *Romeo und Julia*

„Der Name ist ... ein Lebensfunke, ein Hauch des Schöpfers in das Ungeformte, in den
Lehm.“
Elmar Schenkel

Warum heißen Helden Geralt oder Daimon und nicht Kudkudak oder Dgunder Brabz? Gibt es den Nebel der Jagdhunde wirklich? Und schließlich: Was verbindet die Herren Giovanni Unopetra, T. Adnokemenjak, Pierre Solitaire und Arystedes Monolapides?

Die literarische Onomastik untersucht Namen in literarischen Texten, das primäre Interesse liegt dabei in der Erkenntnis über das Wesen und die Rolle von Namen in einem literarischen Werk und die Art und Weise, wie sie zu dessen Literarizität beitragen. Damit eröffnet sich ein spannender Forschungsbereich zwischen der Sprach- und Literaturwissenschaft. Aus der sprachwissenschaftlichen Perspektive sind solche Namen Elemente der literarischen Sprache, die sich ihrerseits in hohem Maße durch kreative Andersartigkeit, Normabweichungen und Systembrüche auszeichnet. Hier werden Namen zu einem Werkzeug der poetischen Sprachgestaltung und erfüllen als konzeptuelle sprachliche Einheiten über die Benennung von Personen und Objekten hinaus weitere, komplexe Funktionen in Texten. Besonders lohnenswert scheint der Blick auf literarische Namen in der Phantastik, denn, bedingt durch ihre Themen und Motive wird die phantastische Literatur zu einem Spielfeld der kreativen Namengebung, gilt es doch zahlreiche neue Welten zu benennen.

Wir wenden wir uns den phantastischen Namenlandschaften zu und blicken zunächst auf die Autoren als Namensschöpfer und ihre Strategien der Namengebung. Wir werden sehen, dass obwohl die Namengebung ein durchaus intuitives Verfahren ist, die poetischen Funktionen

phantastischer Namen z.B. durch Neubildungen und Neuschöpfungen, ungewöhnliche Wortbildungsverfahren, Sprachspiele, Lautsymbolik oder intertextuelle Verknüpfungen realisiert werden. Am Beispiel von Texten des polnischen Autors Stanisław Lem schauen wir uns außerdem an, wie Namen als sprachliche Signale des Phantastischen funktionieren und zur Konstituierung von phantastischen Welten beitragen. Abschließend wechseln wir die Perspektive und blicken auf den Leser und seine Namenrezeption: Wie werden kreative literarische Namen verstanden und eingeordnet? Wie ist unser Verständnis von ‚guten‘ und ‚passenden‘ Namen?

23. Juni 2016 **PD Dr. Christoph Mayer/Rebecca Schreiber: Groteskes Sprechen bei Stefano Benni**

Der italienische Schriftsteller Stefano Benni (geb. 1947 in Bologna) ist bekannt für seine Fantasieerzählungen, die oftmals Elemente des Science-Fiction aufweisen und eine dezidiert politische Stoßrichtung besitzen. Dabei nutzt er nicht nur in *Terra!* (1983), *I meravigliosi animali di Stranalandia* (1984) oder *La Compagnia dei Celestini* (1992) sehr zahlreich Neologismen, um imaginäre Namen, Orte und Gegenstände zu benennen. In der Erzählung „Il marziano innamorato“ aus *Il bar sotto il mare* (1987) wird aber am deutlichsten, wie Benni sich die Sprache der Außerirdischen erarbeitet, denn der dort auftretende Marsbewohner spricht ein „italiano marziano“, ein Mars-Italienisch, das eindeutig Bezug nimmt auf die italienische Sprache und Kultur und das deshalb auch gleichsam unübersetzbar erscheint.

Die adäquateste Beschreibung für diese Sprache im Werk Bennis scheint die Groteske zu sein, mittels der Benni an Vorbilder in der italienischen Literatur und an Erscheinungsformen insbesondere des Gegenwartstheaters anknüpfen kann. Von Landolfi (*Dialogo dei massimi sistemi*) bis Dario Fo („Grammelot“) arbeitet die fantastische Literatur mit grotesker Sprache und generiert dadurch Effekte, die erst in der szenischen Umsetzung ihre ganze Wirkung entfalten. Aus diesem Grund wird dem Vortrag nach der Vorstellung des Autors Benni und seines Werkes eine szenische Interpretation durch die Theatergruppe der Italianisten, den *Pazzi lazzi* beigegeben. Darauf folgt eine Interpretation des „italiano marziano“ aus kulturwissenschaftlicher und sprachtheoretischer Sicht.

Bennis sympathischer Marsbewohner repräsentiert dabei sowohl den Typus des aufklärerischen Besuchers, der den Italienern den Spiegel vorhält (vgl. Montesquieu *Lettres persanes*) als auch des freundlichen Himmelsbewohners, der Kindern Vertrauen einflößt (vgl. E.T.) oder durch seine Eigenheiten vor allem Spaß bereitet (vgl. Alf). Wie bei all den genannten literarischen Beispielen funktioniert die Verständigung mit den Erdbewohnern durchaus, ohne dass wirkliche Sprachprobleme auftreten, während interkulturelle Missverständnisse literarisch ausgebeutet werden. Und gerade darauf fußt die groteske Konstruktion der Fantasiesprache bei Benni.

30. Juni 2016

Dr. Martin Eichhorn: Die Sprache(n) bei LARPs (Live-Action Role Playing Games)

All the world's a stage, And all the men and women,
merely players

William Shakespeare, *As You Like it*

Wir schlüpfen tagtäglich in Rollen – nicht nur zu besonderen Anlässen, sondern in den verschiedensten Alltagssituationen. Dies liegt in der Natur des Menschen. Während wir diese Rollen im Kindesalter spielerisch erkunden, sind die alltäglichen Rollen des Erwachsenenlebens häufig klar definiert und strukturiert. Das Experimentieren mit diesen sozialen Rollenmodellen wurde lang als unreifes Verhalten und Zeitverschwendung abgetan, obgleich es im psychologischen und therapeutischen Umfeld seit langem als erwiesen gilt, dass genau dieses Experimentieren mit Verhaltensweisen förderlich für die Persönlichkeitsentwicklung sein kann. Daher verwundert es kaum, dass viele Menschen sich auch freiwillig auf kreative Weise mit sozialen Rollen auseinandersetzen – sie bedienen sich dafür des Rollenspiels. Rollenspiele als Freizeitaktivität haben verschiedene Ausprägungen, von denen das Liverollenspiel, kurz Larp vom englischen „Live Action Role Play“, nur eine darstellt. Nichtsdestotrotz wurden Rollenspiele lange Zeit gesellschaftlich stigmatisiert, sodass eine der allgemeinen Grundregeln immer noch sinngemäß lautet: Man spricht nicht über das Rollenspiel. Doch genau dies ist der Fokus dieser Untersuchung – über Rollenspiel, genauer Liverollenspiel zu sprechen und den Teilnehmern dabei, getreu nach Luther, aufs Maul zu schauen. Im Liverollenspiel verkörpern die Teilnehmer Charaktere, die von ihrer eigentlichen Persönlichkeit zu trennen sind. Sie experimentieren mit neuen Rollen und als solche müssen sie sich den Mitspielern gegenüber überzeugend präsentieren. Zu dieser Selbstdarstellung trägt in interpersonalen Begegnungssituationen auch maßgeblich die Sprachverwendung bei, denn kommunikatives Handeln charakterisiert den Sprecher gleichermaßen wie sein Auftreten. Demzufolge können Rollenspiele als Sprachspiele bezeichnet werden. Damit die Kommunikation im Spiel allerdings funktioniert, muss eine den meisten Spielern gemeinsame Basis der Sprachverwendung vorhanden sein oder geschaffen werden, denn interpersonales sprachliches Handeln kann nur effektiv sein, wenn es gegenseitig verstandenen Mustern folgt. Da das Rollenspiel nun zwar auf die reale Lebenswelt der Teilnehmer zurückgreifen muss, um derlei gemeinsame Muster zu finden, ist die Spielwelt doch von der gegenständlichen Realität zu trennen, was zur Folge hat, dass auch Sprachmuster, die den Diskurs eines Liverollenspiels formen, von denen abweichen müssen, die aus dem alltäglichen Sprachgebrauch bekannt sind. Die Art und Weise dieser sprachlichen Muster soll das Hauptaugenmerk der Vorlesung darstellen.

07. Juli 2016

PD Dr. Anna-Christina Giavonopoulos: Imperial Gothic

Der Begriff des 'Imperial Gothic' als Bezeichnung für eine literar-kulturelle Perspektive auf das späte 19. Jahrhundert stellt Beziehungen zwischen historischen Entwicklungen und tiefliegenden Ängsten in populärer Literatur her. Insbesondere Gattungen wie Abenteuerliteratur, Vampirgeschichten oder bereits der frühe Science Fiction zeigen, wie wissenschaftlicher Fortschrittsglaube und Optimismus allmählich Untergangsfiktionen und Pessimismus

Platz machten. Herausragende Beispiele sind Robert Louis Stevensons *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* (1886) oder H.G. Wells' *The Time Machine* (1895). Im Mittelpunkt stehen Fragen zu Natur und Entwicklungsmöglichkeiten des Menschen. Im 20. und frühen 21. Jahrhundert wurden diese Vorbilder in verschiedenen medialen Repräsentationen, etwa in Filmen, aufgegriffen. Eine spezielle Spielart, die ihren Anfang in den späten 1960er Jahren hat, ist von der Literaturwissenschaft zwar erst kürzlich entdeckt worden, erfreut sich außeruniversitär aber großer Beliebtheit. Die Rede ist vom 'Steampunk', der eine alternative viktorianische Welt mit anachronistischen technologischen Innovationen imaginiert. Als besondere Variante finden sich Detektivverzählungen, etwa um eine englisch-indische Protagonistin, die ihre Fälle in einem parallelen neo-viktorianischen/-edwardianischen Universum löst.

14. Juli 2016

Abschlussklausur