



*Światy
poza
światem
miasta, których nie ma*

Konferencja "Światy poza światem"

Jagna Rolska



2. Ogólnopolska Konferencja Naukowa

Światy poza światem: Miasta, których nie ma
Katowice, 14-15 lipca 2016

Miasto jako centrum ludzkiej aktywności pełni w fantastyce rolę nadrzędną, budując lub kreując świat, w którym egzystują bohaterowie i rozgrywają się wydarzenia. Niezależnie od atrakcyjności i poziomu skomplikowania fabuły czy misternej konstrukcji postaci, tym, co spaja fantastyczne narracje pozostaje właśnie świat, przestrzeń lub miejsce – które jest nie tylko tłem, lecz głównym składnikiem opowieści, przesądzającym zarówno o jej klimacie i specyfice, jak i – coraz częściej – kwalifikacji gatunkowej. Koncepcje założeń miejskich pojawiają się już w najdawniejszych tekstach fantastyki i w toku jej rozwoju uległy różnym transformacjom. Stąd też proponowana tematyka 2. Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej Światy poza światem: Miasta, których nie ma, obejmować będzie między innymi:

- miasta w różnych nurtach fantastycznych (fantasy, SF, horror oraz ich pododmiany);
- gatunkowości miejskiej fantastyki (urbanfantasy);
- kreacje miast fantastycznych w literaturze, filmach, serialach, grach wideo, grach RPG, komiksach, anime i innych;
- wizualizacje i architektura miast w literaturze, filmach, serialach, grach wideo, grach RPG, komiksach, anime i innych;
- miasta w światach fantastycznych: od utopijnych wysp przez ekotopijne społeczności po futurystyczne megaaglomeracje;
- miasta po zagładzie i miasta-widma;
- miasta-monstra, miasta-labirynty i miasta-organizmy w horrorze i literaturze grozy oraz fantasy;
- zaginione miasta;
- nie-miasta: statki i stacje kosmiczne, kolonie, miasta-światy, miasta-bohaterowie;
- miasta izolowane, ukryte i na granicy rzeczywistości (fantastyka liminalna);
- estetykę miejskiej fantastyki (guslamp, cyberpunk, steampunk, dieselpunk, neovictorian, gunpowder, allohistorical, dark, noir, post-apo etc.);
- wirtualne miasta w grach wideo (rozbudowa miast w grach strategicznych, miejskie HUB-y w grach MMORPG; mapowanie historycznych miast, jak np. w serii Assassin's Creed etc.)

- życie społeczne i miejskie struktury władzy;
- nowoczesne i ponowoczesne miasta w fantastyce;

Niezależnie od tego interesować nas będą referaty poświęcone ogólnym badaniom nad fantastyką i światami fantastycznymi we wszystkich ich przejawach i w różnorodnych realizacjach artystycznych.

Ostateczny termin nadsyłania abstraktów na adres swiatypozaswiatem@gmail.com mija 31maja 2016 roku. Na podany adres prosimy przesłać dokument w formacie edytowalnym (.doc, .docx, .rtf), zatytułowany wg schematu „Imię Nazwisko, Tytuł referatu” i zawierający:

- abstrakt (max. 600 słów);
- notę biograficzną (max. 80 słów), zawierającą aktualną afiliację, tytuł naukowy oraz profil badawczy
- numer telefonu oraz korespondencyjny email.

Na pokrycie kosztów związanych z organizacją konferencji, w tym zwłaszcza cateringu, przygotowania materiałów dla uczestników oraz publikacji pokonferencyjnej, przewiduje się opłatę rejestracyjną w wysokości 350 PLN. Ośrodek Badawczy FactaFicta przewiduje dwa granty zwalniające z opłaty konferencyjnej (registration fee waiver). Szczegółowe warunki ubiegania się o grant opisane są na stronie: factaficta.org/granty

Konferencję współorganizuje Instytut Nauk o Literaturze Polskiej im. Ireneusza Opackiego Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach oraz Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie. Po konferencji, organizatorzy przewidują - w zależności od liczby zainteresowanych - wydanie publikacji w formie recenzowanej monografii (udostępnionej w Centrum Otwartej Nauki na licencji CC BY 4.0) lub numeru monograficznego punktowanego czasopisma naukowego (z listy B lub C MNiSW).

Więcej informacji: swiatypozaswiatem.wordpress.com