

Postapokalyptische Geographien in Film und Computerspiel.

Stephan M. Pietsch, Master of Arts Humangeographie

Inhalt

I Abbildungsverzeichnis.....	2
II Danksagung	5
1 Einleitung – Der Weltuntergang als populärkulturelles Phänomen	6
2 Raum – Durch Handlungen sozial konstruiert.....	9
3 Landschaft – Die Art und Weise wie wir Natur wahrnehmen.....	16
4 Kultur – die Art und Weise wie wir die Welt sehen und gestalten.	27
5 Natur – Das Gegenteil von Kultur?.....	36
6 Grenzen – Imaginierte Trennlinien zwischen „Uns“ und den „Anderen“	46
7 Postapokalypse. Ein Leben nach dem Weltuntergang?.....	56
8 Methodisches Vorgehen.....	66
9 A Boy and His Dog (L.Q. JONES 1975).....	67
10 Briefe eines Toten (Konstantin LUPOSHANSKIY 1986)	85
11 Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game (Interplay Entertainment 1997)	101
12 Schluss.....	114
III Quellenverzeichnis.....	119

I Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: "Trapper" Vic	67
Abbildung 2: Landschaft und Vic	67
Abbildung 3: Atompilz	69
Abbildung 4: Zeitlicher Kontext.....	69
Abbildung 5: Blood bleibt zurück.....	71
Abbildung 6: Quillas Überreste.....	71
Abbildung 7: Weites Land	72
Abbildung 8: Enger Schutzraum	72
Abbildung 9: Schutzraum.....	73
Abbildung 10: Establishing Shot	73
Abbildung 11: Landschaft Innenraum	74
Abbildung 12: Landschaft in der Welt der Unterirdischen	74
Abbildung 13: Missbrauchte Frau	75
Abbildung 14: Baracke	75
Abbildung 15: Postapokalyptisches Gefährt	76
Abbildung 16: Der Dosenbaron.....	76
Abbildung 17: Kino	77
Abbildung 18: Fistful of Rawhide.....	77
Abbildung 19: Versorgungsgeräte	78
Abbildung 20: Symbiose Technik und Natur	78
Abbildung 21: Geordnete Unterwelt.....	78
Abbildung 22: Komitee.....	78
Abbildung 23: Melkmaschine	79
Abbildung 24: Hochzeit	79
Abbildung 25: Regen	80
Abbildung 26: Ratten.....	80
Abbildung 27: Karge Natur.....	80
Abbildung 28: Obst.....	80
Abbildung 29: Logo Filmverleih	81
Abbildung 30: Rating.....	81
Abbildung 31: Repräsentation einer physisch-materiellen Grenze.....	82
Abbildung 32: Grenze Ober- und Unterwelt (JONES 1975: 55:18).....	82
Abbildung 33: Vic als Voyeur	83
Abbildung 34: Quilla als Objekt der Begierde.....	83
Abbildung 35: Raketenstart.....	87
Abbildung 36: Menschen flüchten in Bunker.....	87
Abbildung 37: Raketeneinschlag	88
Abbildung 38: Brennende Stadt	88
Abbildung 39: Professor bleibt mit Kindern zurück.....	90
Abbildung 40: Lampe im Bunker	90
Abbildung 41: Professor beobachtet Stuhl	91
Abbildung 42: Professor am Tisch	91

Abbildung 43: Erste "Landschaftsaufnahme"	91
Abbildung 44: Autowracks	91
Abbildung 45: Stadtlandschaft	92
Abbildung 46: Wüstenlandschaft	92
Abbildung 47: Bibliothekslandschaft.....	92
Abbildung 48: Nuklearer Winter	92
Abbildung 49: Stromerzeugung.....	93
Abbildung 50: Lebenserhaltungssysteme.....	93
Abbildung 51: Zerstörte Infrastruktur.....	94
Abbildung 52: Ruine einer Kirche.....	94
Abbildung 53: Beerdigung	95
Abbildung 54: Gemeinsames Essen.....	95
Abbildung 55: Postapokalyptisches Weihnachtsfest	96
Abbildung 56: Militärfahrzeug	96
Abbildung 57: Zentralbunker	97
Abbildung 58: Glücksspiel auf dem Schwarzmarkt	97
Abbildung 59: Schutzkleidung	98
Abbildung 60: Leichen in der Landschaft.....	98
Abbildung 61: Logo Produktionsfirma	99
Abbildung 62: Ende des Films	99
Abbildung 63: Blick aus dem Bunker.....	99
Abbildung 64: Doppelte Sicherheitstür.....	99
Abbildung 65: Dialogfenster	101
Abbildung 66: Handel.....	101
Abbildung 67: Fernseher vor Ruinen.....	102
Abbildung 68: Atompilz	102
Abbildung 69: Zeit.....	103
Abbildung 70: A Boy and His Dog	103
Abbildung 71: Charaktererstellung.....	103
Abbildung 72: Angriff der Raider	103
Abbildung 73: Eingang Vault 15	105
Abbildung 74: Weltkarte.....	105
Abbildung 75: Wastelands	106
Abbildung 76: Küste.....	106
Abbildung 77: Faustkampf.....	107
Abbildung 78: Ruine.....	107
Abbildung 79: Kampfsystem.....	107
Abbildung 80: Zerstörte Technik Vault 15.....	107
Abbildung 81: Casino	108
Abbildung 82: Gefährt	108
Abbildung 83: Landwirtschaft.....	109
Abbildung 84: Viehzucht	109
Abbildung 85: Radskorpione.....	110
Abbildung 86: Ghoule.....	110
Abbildung 87: Intro	111

Abbildung 88: Bild bei Versagen	111
Abbildung 89: Tür der Vault im Video	111
Abbildung 90: Erster Spieleindruck.....	111
Abbildung 91: Grenze Junktown	112
Abbildung 92: Waffenverbot.....	112
Abbildung 93: Wahlmöglichkeiten.....	112
Abbildung 94: Landschaftselemente als Begrenzung	112

II Danksagung

Dieser Text wurde als Abschlussarbeit im Masterstudiengang Humangeographie: Globalisierung, Medien und Kultur der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz im Wintersemester 2013/2014 unter der Betreuung von Herrn PD Dr. habil. Marcus Stiglegger (Erstbetreuer) und Prof. Dr. Anton Escher (Zweitbetreuer) erstellt. Diesen beiden Personen gilt mein besonderer Dank in der Hinsicht, dass sie ein solches Thema wie das der vorliegenden Arbeit ermöglichten und mich damit zu dem Versuch ermutigten, mit Hilfe der interdisziplinären Herangehensweise über den geographischen Tellerrand hinauszuschauen. So stand mir besonders Herr Stiglegger immer mit Rat und Tat zur Seite.

Eine wissenschaftliche Arbeit zu schreiben, kostet viel Kraft und Geduld. An dieser Stelle möchte ich mich deswegen bei allen Menschen bedanken, die mir mit Rat und Tat in dieser nicht immer einfachen Zeit zur Seite standen. Besonders wichtig ist es mir, Marlen Richter, Klaus Lohmann und Matthias Schulze zu erwähnen. Deren kritische Anmerkungen ließen mich so manche Formulierung noch einmal überdenken. Auch den Mitarbeitern der Abteilung Theorie, Methodik und Geschichte der Geographie des Leibniz-Instituts für Länderkunde sei hier ein spezieller Dank dafür ausgesprochen, dass sie immer einen passenden Literaturtipp parat hatten. Alle Menschen zu erwähnen, die mich in der Zeit der Anfertigung dieses Textes unterstützt haben, würde hier den Rahmen sprengen. Deswegen sei abschließend ein ganz besonderer Dank an meine Freunde und Familie ausgesprochen.

1 Einleitung – Der Weltuntergang als populärkulturelles Phänomen

Endes des Jahres 2012 tauchten in den Medien weltweit immer wieder Meldungen auf, die den Ablauf des Mayakalenders am 21. Dezember mit der Vision eines Weltuntergangs in Verbindung brachten (STEVENSON 2012). Sogar die renommierte deutsche Zeitschrift *Der Spiegel* ließ es sich nicht nehmen, auf ihrer Online-Plattform einen – allerdings ironisch gehaltenen – Liveticker zum Weltuntergang einzurichten (DÖRTING und KUZMANY 2012). In vielen Städten gab es auch sogenannte Weltuntergangspartys, um dem Ende einen – im Sinne der Spaßgesellschaft adäquaten – Empfang zu bereiten (SPÄTH 2013). Wie ein solches Ende aussehen könnte, ist in Roland EMMERICHs Film *2012* (2009) beeindruckend mit einer Fülle an Special Effects dargestellt (Internet Movie Data Base 2013).

Die Darstellung von Weltuntergängen ist jedoch kein junges Phänomen. Bereits an der Schwelle zum 21. Jahrhunderts kann eine Welle apokalyptischer Untergangsvisionen in den Kinos verzeichnet werden (STIGLEGGER 1998). Filme als Massenmedien reflektieren hier immer aktuelle Ängste der Mitglieder einer Gesellschaft (SCHOBBOCK 2009: 65). Im Kontext des Diskurses über den Klimawandel rücken Blockbuster wie *The Day After Tomorrow* (2004) gekonnt Naturkatastrophen in den Fokus der Narration, die in den öffentlichen Diskussionen thematisiert werden bzw. immer wieder auch auf die Diskurse zurückwirken. Der apokalyptische Film kann in diesem Sinne als Ausdruck der latenten Angst des Menschen vor einem nahen Ende gelesen werden (PASCHER 2013). Mit dem Untergang der Zivilisation muss jedoch die Entwicklung noch nicht abgeschlossen sein. So thematisieren Bücher und visuelle Medien immer auch die Welt des Danach. Angesichts katastrophaler gesellschaftlicher Entwicklungen ist dies unabdingbar, um nicht in der Ausweglosigkeit der Lage zu versinken (SCHOBBOCK 2009: 68). In postapokalyptischen Narrationen werden also neue Weltentwürfe propagiert (KRAH 2004: 7).

Audiovisuelle Medien sind Werkzeuge der Wirklichkeitskonstruktion. Sie wirken in wesentlichem Maße auf die Ansicht darüber, was die Mehrheit der Gesellschaft denkt, ein (BOLLHÖFER 2003: 56). In diesem Sinne können auch postapokalyptische Imaginationen die alltäglichen Handlungsroutinen der Rezipienten – unter anderem auch die Werte und Moralvorstellungen, nach denen sie handeln – nachhaltig beeinflussen. Möchte man nun verstehen, wie Gesellschaft funktioniert, so ist es unabdingbar, ihre Massenmedien zu analysieren (BURGESS und GOLD 1985: 1).

Insbesondere die Geographie als Wissenschaft der Erdbeschreibung hält eine Vielzahl an Werkzeugen bereit, innere Wirkungszusammenhänge gesellschaftlicher Lebenswelten aufzudecken. Ziel dieser Arbeit ist es nun, zu analysieren und zu interpretieren, wie die in postapokalyptischen Narrationen entworfenen Welten inhaltlich strukturiert sind. Dazu soll auf vorrangig visueller Ebene untersucht werden, welche Rolle die Repräsentationen bestimmter geographischer Begriffe für die Konstruktion von Welt nach der Katastrophe spielen. Jedes der im Rahmen der Arbeit vorgestellten Konzepte – Raum, Landschaft, Kultur, Natur, Grenzen – weist eine besondere Relevanz für die Humangeographie auf und ist deswegen als Analysekategorie für die ausgewählten Medien herangezogen worden. Mit Hilfe dieser humangeographischen Betrachtungsweisen sollte es möglich sein, das Bild einer Welt nach dem Untergang bestmöglich zu erklären. Unter postapokalyptischen Geographien sind eben jene Repräsentationen der klassischen Konzepte in den Filmen und dem Computerspiel mit einer Narration, die nach einer Katastrophe angesiedelt ist, zu verstehen.

Betrachtet man Untergangsszenarien in ihrer medialen Umsetzung, so hat sich besonders das der Zerstörung der Erde durch einen Atomkrieg als wirkmächtig erwiesen. Im Angesicht der drohenden Eskalation des Kalten Krieges wird in den fiktionalen Welten der 1970er und 1980er Jahre die atomare Katastrophe implizit oder explizit zu Grunde gelegt (SCHOBÖCK 2009: 14). Dieses Szenario wird heute immer wieder auch im Computerspiel umgesetzt. Als interaktive, audiovisuelle Medien sind diese derzeit nicht nur in wirtschaftlicher Hinsicht dabei, den Film als Vermittler von Wertvorstellungen zu substituieren.

Nach einer Umfrage des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. nutzen 26 Millionen Menschen in Deutschland täglich digitale Spiele (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. 2013). Fallout: New Vegas konnte als aktuellster Vertreter der berühmtesten postapokalyptischen Spielreihe im Jahre 2010 immerhin 5 Millionen Verkäufe verzeichnen (MAIER 2010). Der Grundstein für diesen Erfolg wurde 1997 durch das Spiel Fallout: A Post-Nuklear Role Playing Game gelegt. Dieses gilt innerhalb der Spieler-Community auch heute noch als Meilenstein des Genres (PHILIPP 2008). Neben seiner Relevanz für die heutigen postapokalyptischen Bilder in Computerspielen prädestiniert auch die Verbindung zu anderen Medien das Spiel für eine geographische Analyse. So wird A Boy and His Dog (1975) immer wieder als maßgeblicher Einfluss genannt (Interplay Entertainment 19.07.2013). Da dieser Film jedoch zur Zeit des Kalten Krieges produziert

wurde und als amerikanisches Werk Ausdruck westlicher Ansichten war, schien es unabdingbar, ein adäquates Produkt der entgegengesetzten Ideologie zum Vergleich heranzuziehen. Briefe eines Toten (1986) weist, bezüglich der Art der Katastrophe Parallelen auf und ist aufgrund dessen ausgewählt worden.

Die vorliegende Arbeit versteht sich als interdisziplinärer Ansatz an der Schnittstelle von Humangeographie und Medienwissenschaften. Aus der Geographie wurden klassische Konzepte herausgefiltert, deren Repräsentationen mit Hilfe medienwissenschaftlicher Methodik – der Film- und Bildinterpretation – in den beiden Filmen und dem Computerspiel zu untersuchen waren. Um der Komplexität der Konzepte und deren geographischen Bezug gerecht zu werden, nimmt die Theorie einen großen Teil der Arbeit ein. Nachdem die theoretischen Ansätze ausführlich dargelegt und diskutiert wurden, wendet sich der Text einer kulturgeschichtlichen Betrachtung des Spannungsfeldes Utopie – Dystopie – Apokalypse – Postapokalypse zu. Dies vereinfacht das Verständnis der Medien und ist als inhaltlicher Übergang zur Film- und Spielanalyse zu sehen, welche chronologisch, beginnend mit A Boy and His Dog, erfolgte. In diesem Teil der Arbeit wurden nun die Repräsentationen der Konzepte auf visueller sowie inhaltlicher Ebene überprüft. In gegebenen Fällen war auch auf das Auditiv einzugehen. Das Fazit bildet schlussendlich eine vergleichende Zusammenfassung der während der Analyse gewonnenen Ergebnisse.

Die Arbeit mit dem Titel Postapokalyptische Geographien in Film und Computerspiel lässt sich in den theoretischen Kontext der Neuen Kulturgeographie einordnen. Um dem konstruktivistischen Ansatz diese Paradigmas gerecht zu werden, sei an dieser Stelle gesagt, dass die Interpretationen und Deutungen, welche im Verlauf dieser Arbeit vorgenommen werden, nur eine von vielen Möglichkeiten ist. Als Ergebnis qualitativ-interpretativer Forschung sind die Ergebnisse nicht als repräsentativ zu betrachten.

2 Raum – Durch Handlungen sozial konstruiert.

Kaum ein Terminus lässt sich so durch die Fachgeschichte der (Human-)Geographie verfolgen wie der Begriff des Raumes. Als geographisches Schlüsselkonzept hilft Raum dabei, die Disziplin der Geographie nach außen abzugrenzen und sich als eigenständige Wissenschaft zu etablieren. So sei es die Aufgabe der Geographen, sich der Rolle des Raumes für die Lebenswelt der Menschen bewusst zu werden, diese zu erforschen sowie Theorien und Modelle zu entwickeln, um zu erklären, warum er eine Rolle spielt (KITCHIN 2009: 268). Im Folgenden soll nun das Konzept Raum näher erläutert werden wobei der fachgeschichtlichen Betrachtung eine besondere Rolle zukommt.

Hinsichtlich des Raumes als einer der möglicherweise meist verwendeten Termini in der Geographie hat sich über die Zeit hinweg eine Vielzahl an unterschiedlichen Raumperspektiven entwickelt. Der Raumbegriff hat viele Verwendungen und eine komplexe Geschichte, was auch die Findung einer einheitlichen Definition erheblich erschwert (ELDEN 2009: 262). Neue Paradigmen bringen neue Forschungskonzepte und Terminologien hervor was dazu führt, dass immer wieder neue Raumkonzepte auftauchen, während andere verblassen. Ähnlichkeiten sind in allen dieser Konzepte zu finden, jedoch weisen sie keinen gemeinsamen Kern auf. Auch scheint es wichtig zu bemerken, dass die wissenschaftliche Begrifflichkeit Raum nichts mehr mit der alltagsweltlichen Verwendung gemein hat (HARD 2003: 17). So wird umgangssprachlich Raum meist mit Zimmer gleichgesetzt.

Bereits in der traditionellen Geographie des 19. Jahrhunderts entwickelte sich Raum zum zentralen Begriff der Fachrichtung. Anhänger dieses heute als Containerraum verstandenen Konzeptes vertraten die Vorstellung, dass Räume als per se abgeschlossene Entitäten auch so in der Wirklichkeit vorkommen. Zunächst als Ordnungskategorien für wissenschaftliche Beschreibungen der Erde eingeführt, ging das Bewusstsein um den konstruktivistischen Charakter des Forschungsgegenstandes bald verloren. Raum wurde als Behälter gesehen, in dem sich geologische, biologische, anthropogene etc. Faktoren befinden – gewissermaßen als Gesamtzusammenhang natürlicher Faktoren mit menschlicher Tätigkeit. Ein Raumabschnitt habe ganz bestimmte natürliche physisch-geographische Eigenschaften, welche seine Einzigartigkeit ausmachen. Besonders gut ließen sich diese im Vergleich zu anderen Räumen darstellen (WARDENGA 2006: 32ff.).

Ein prominentes Beispiel für die Verwendung von Raum als Container lässt sich im klassischen länderkundlichen Paradigma wiederfinden. „Hatte man einmal den zur Behandlung stehenden Raum abgegrenzt (was sich freilich als ein schwieriges methodisches Problem erwies), brauchten die in ihm enthaltenen Tatsachen nur nach einem bestimmten Muster, für das sich später der Name „länderkundliches Schema“ einbürgerte, beschrieben und erklärt werden“ (WARDENGA 2002: 8). Durch eben jene Methoden der Abgrenzung und des Vergleiches konnte die Geographie letztendlich als wissenschaftliche (Hochschul-) Disziplin etabliert werden (WERLEN 1993: 246).

Ende der 1920er Jahre befand sich das Konzept des Containerraumes jedoch in der Krise. Aufkommende Entwicklungen wie z.B. erste Globalisierungsschübe oder die Weltwirtschaftskrise von 1929 konnten nicht mehr umfassend damit beschrieben werden. Jedoch wird erst der Kieler Geographentag 1969, auf dem im Kontext der Studentenunruhen neue wissenschaftliche Methoden für die Disziplin eingefordert wurden, als Zäsur gesehen mit der es zur Ablösung des länderkundlichen durch das raumwissenschaftliche Paradigma kam (WARDENGA 2006: 37).

Wie schon oben erwähnt sind Raumbegriffe in der Geographie als „Kondensate geographischer Forschungsperspektiven“ (HARD 2003: 20f.) anzusehen. In diesem Sinne wurde mit dem Übergang zur Raumwissenschaft auch ein anderer Raumbegriff prominent. Mit dem Ziel, räumliche Erscheinungsmuster ökonomischer, kultureller, politischer und naturräumlicher Prozesse mit Hilfe quantitativer (statistischer) Methodik aufzudecken, wurde Raum als System von Lagebeziehungen materieller Objekte betrachtet. Der Fokus der Forschung lag insbesondere darauf, die Bedeutung von Standorten, Lagerrelationen und Distanzen aufzudecken und zu visualisieren (WARDENGA 2002: 9). „From this perspective, cities have an absolute system of geometry that directly shapes spatial processes and behavior and are complex systems of interlocking spatial relationships and laws which can be calculated, modeled and predicted“ (KITCHIN 2009: 269). Aufgabe raumwissenschaftlicher Geographie ist es nun, dezidierte Raumgesetze aufzudecken. Problematischer Weise wurde oftmals Raum durch Raum erklärt, was einen Zirkelschluss darstellt (WERLEN 1993: 246). Ebenso ging man immer noch davon aus, dass die durch wissenschaftliche Methoden abgegrenzten Raumausschnitte als solche in der Realität vorkommen (WARDENGA 2002: 9). Diese Ansicht sollte sich erst mit dem nächsten Paradigmenwechsel hin zur

Wahrnehmungsgeographie langsam verflüchtigen. Im deutschen Sprachraum wurde das raumwissenschaftliche Paradigma insbesondere durch Dietrich BARTELS methodisch konzipiert. Jedoch finden sich ähnliche Sichtweisen auch schon implizit bei früheren Vertretern wie z.B. bei Walter CHRISTALLER und seiner Theorie der zentralen Orte (WEICHHART 2008: 78).

Mit dem verhaltenswissenschaftlichen Paradigma bzw. der Wahrnehmungsgeographie kam Kritik an der a_priori Sichtweise auf bestimmte Kategorien bzw. Konzepte auf. Es können daher weder Raum „als solcher“, noch „die“ Gesellschaft oder „die“ Wirklichkeit wertneutral existieren. Viel eher ist es der Fall, dass gerade eben diese Kategorien als hochgradig wahrnehmungsabhängig betrachtet werden. Raum ist in diesem Kontext als Wahrnehmungskategorie anzusehen. Es ist eine der Hauptfragestellungen der Wahrnehmungsgeographie, wie scheinbar real existierende Räume von Individuen und Gruppen, aber auch Institutionen wahrgenommen und eingeordnet werden und wie eben diese Wahrnehmung das räumliche Verhalten der Akteure prägt (WARDENGA 2002: 10). Kurz gesagt ist menschliches Raumverhalten von Wahrnehmung des Raumes abhängig, welcher mental konstituiert wird (KITCHIN 2009: 269). Als besonders wichtiges methodisches Werkzeug für die Erforschung wahrgenommener Räume sind „mental maps“ (kognitive Karten) zu nennen. Sie sollen dazu beitragen, die in den Köpfen der Menschen imaginierten Welten bzw. ihre Wahrnehmung von Welt zu kartieren und auszuwerten (HARD 2003: 21). Jedes Individuum verfügt demnach über eine andere Vorstellung von Welt, nach der es sein räumliches Handeln ausrichtet. Diese Vorstellungen von Welt sind dabei als dynamisch und prozessual zu verstehen. Sie bilden sich aus persönlichen Erlebnissen und Sozialisation, aber auch aus Imaginationen und Bildern die den Individuen massenmedial vermittelt werden.

Aus der Kritik an der Wahrnehmungsgeographie, die diese immer noch zu sehr auf den Begriff des Containerraums bezogen sieht, entwickelte sich schließlich der konstruktivistische Raumbegriff. Räume sind demnach Produkte sozialer Kommunikation und Handlungen, was sie als Artefakte gesellschaftlicher Konstruktionsprozesse deuten lässt (WARDENGA 2002: 10). Humangeographische Forschung sollte sich also nicht mehr fragen, was Raum eigentlich ist. Da Räume in Anlehnung an Henry LEFEBVRE immer auch Ausdruck gesellschaftlicher Machtverhältnisse sind, muss die Forschungsfrage vielmehr lauten: Wer konstruiert Räume und Raumbilder zu welchem Zweck? (HARD 2003: 22). Während sich in der

englischsprachigen Geographie eben dieses konstruktivistische Raumkonzept LEFEBVRES durchsetzte, das Räume als Dialektik aus Imagination und Handlung betrachtet, welche zur gleichen Zeit real und imaginiert sind und räumliche Praxis als Erfahrungswert ansieht (ELDEN 2009: 265f.), ist für die deutschsprachige Geographie Benno WERLENS handlungszentrierte Sozialgeographie von besonderer Bedeutung. In der Sozialgeographie alltäglicher Regionalisierungen steht demzufolge das Subjekt im Vordergrund. Die Erklärungslast sollte damit weg von der Kategorie „Raum“ hin zum handelnden Individuum gelenkt werden (WARDENGA 2006: 40). Erdräumliche Gegebenheiten sind als „Bedingungen, Mittel und Folgen des Handelns zu interpretieren. Bedingungen und Mittel sind dabei jeweils als Folgen früherer Handlungen (anderer) zu begreifen“ (WERLEN 1993: 252). Kritik hieran ist die Fokussierung auf das Subjekt. Demnach sei die persönliche Perspektive zwar wichtig. Absolute räumliche Konditionen, die das alltägliche Leben beeinflussen, sollten jedoch nicht außen vor gelassen werden (ELDEN 2009: 267).

Als Zwischenfazit der Theoriediskussion können also vier prominente Raumperspektiven herausgestellt werden, die in Bezug auf die zu untersuchenden Medien Film und Computerspiel weiter entwickelt werden sollen. Es handelt sich hierbei um den Containerraum (alle Faktoren sind im Raum wie in einem Container enthalten); den relationalen Raum (Raum als System von Lagebeziehungen materieller Objekte); Wahrnehmungsraum (Wahrnehmungsform, mithilfe derer Individuen die Welt räumlich differenzieren) und den konstruktivistischen Raumbegriff (Räume als Artefakte sozialer Kommunikation und Handlung) (WARDENGA 2006: 21f.). Jedoch ist zu beachten, dass jedes der vier Konzepte nur eines unter vielen ist, um sich als Geograph mit Welt – imaginiert, virtuell, physisch-materiell etc. – zu beschäftigen. All diese Begriffe stellen wissenschaftliche Konstruktionen dar. Die Räume, die sie für die Forschung abstrahieren, haben eben keine Entitäten hinter sich, die in einer a priori angenommen Wirklichkeit existieren (HARD 2003: 24).

Im Sinne eines Containerraumes können filmische Räume als auf einer Leinwand begrenzt angesehen werden. Alles, was diese Räume ausmacht, findet auf einer wie auch immer gearteten, durch die materiellen Grenzen der Technik nach außen abgeschlossenen Fläche statt (HARVEY⁴1994: 308). Innerhalb dieser Grenzen bilden filmische Räume die Basis für die Narration bzw. sämtliches innerdiegetische Geschehen. Der Raum konstruiert Bedeutung für

die Diegese der Handlung und „schafft die Illusion eines in sich geschlossenen, eigenständigen, homogenen, dreidimensionalen Universums“ (KHOULUKI 2009: 15). Der Raum eines Filmes in dieser Perspektive ist der Bildausschnitt, den das fertige Produkt dem Zuschauer anbietet (ZIMMERMANN 2009: 301). Auch könnte man Film als relationalen Raum, der sich aus der Distanz der zwei am weit entferntesten Standorte ergibt, deuten. So könnten Raumgesetze ermittelt und filmische Räume quantitativ kartiert werden. Sinnvoller erscheint es jedoch, sich auf die Aspekte zu filmischen Räumen als wahrgenommene Räume zu konzentrieren.

Filme und die ihnen immanenten filmischen Räume werden für ein Publikum produziert, das diese wahrnimmt. Einerseits durch filmische Mittel wie z.B. Montage, andererseits durch die kognitiven Fähigkeiten der Zuschauer, fügen sich die einzelnen Bildfragmente zu einem (homogenen) individuellen filmischen Raum zusammen (KHOULUKI 2009: 11). Aus den wahrgenommenen visuellen und auditiven Signalen konstruiert sich der Zuschauer sozusagen eine subjektiv einzigartige Welt, die in besonderem Maße auch von seiner eigenen Sozialisation und Identität abhängt. Interessanterweise ermöglichen Filme auch Einblicke in Räume, die der eigenen lebensweltlichen Wahrnehmung entzogen sind. Dabei spielt laut Stefan ZIMMERMANN insbesondere der Prozess des Wiedererkennens eine große Rolle, da nur bereits Gesehenes wiedererkannt werden kann (ZIMMERMANN 2009: 291). Eben diese durch Bilder und Sounds vermittelten filmischen Imaginationen der Welt wirken auf die Rezipienten zurück, indem sie Eingang in deren kognitive Karten finden, mit denen diese sich die Welt strukturieren. Die heutzutage populärsten Imaginationen werden über erfolgreiche Filme und die Werbung vermittelt (ESCHER 2006: 310).

Ein weiteres interessantes Raumkonzept bezüglich filmischer Realität zeichnet Eric ROHMER. Laut dem französischen Regisseur und Kritiker sind Filme räumliche Medien. Als Kunstform bilden sie Raum nicht nur ab, sondern generieren ihn gleichzeitig. Dabei verschränken sich drei verschiedene Konzepte ineinander. Der Architekturraum enthält die baulichen Strukturen vorfilmischer Realität, während der Bildraum die filmische Repräsentation derer darstellt. Unter Filmraum ist bei Eric ROHMER schließlich die Narration zu verstehen (REINISCH 2008).

Als postmoderne kulturelle Artefakte (HARVEY ⁴1994: 308) sind Filme Produkte sozialer Handlungen und Kommunikation. Filmische Räume sind somit auch durch Regisseure,

Filmcrew und Produktion geschaffene soziale Konstruktionen. Die mit der Kamera aufgenommenen Bilder werden in einer Rate von 24 Frames pro Sekunde aneinander montiert. Sie konstruieren ein zweidimensionales Abbild der dreidimensionalen – wie auch immer gearteten – Wirklichkeiten. Da die Einzelbilder bestimmte Perspektiven beinhalten und dadurch, dass sie sich scheinbar bewegen, schaffen sie einen Eindruck von Räumlichkeit – besser eine Raumillusion – beim Zuschauer (KHOULUKI 2009: 11). Die oben genannte Bildrate simuliert dabei unserem Gehirn, ein Teil der filmischen Räume zu sein. Mithilfe des Mediums Film können sich die Rezipienten durch den ihnen vorgegebenen Raum bewegen, ohne dies körperlich tun zu müssen (HYNAM 2011: 20). Zusammenfassend lässt sich aus konstruktivistischer Perspektive sagen, dass Filme keine Abbilder sondern eher Rekonstruktionen unserer Alltagswelt sind. Sie können im Sinne des Poststrukturalismus als kulturelle Texte gelesen werden, die die Individuen mit den großen systemischen Zusammenhängen der Gesellschaft verbinden und ihnen Bedeutung für die alltäglichen Lebenswelten geben (LUKINBEAL 2009: 126).

In Abgrenzung zum Film gestalten sich Räume in Computerspielen interaktiv. Beschäftigt man sich mit digitalen Vorgängen, ist jedoch Raum nur als Metapher zu sehen. So stecken hinter allen räumlichen Visualisierungen und computerbasierten Modellen immer „nur“ mathematische Vektorfunktionen, die digital ausgegeben werden (THIELMANN 2007: 70). Metaphern liefern als Sinnbilder einen Rückgriff auf vorhandene Denkstrukturen, mit deren Hilfe Unsichtbares sichtbar gemacht wird (BECKER 2004: 111f.). Das durchgehende Charakteristikum, mit dem sich alle Computerspiele beschäftigen, kann jedoch im Sinne einer Metapher als Raum bezeichnet werden. Sie bieten in erster Linie eine spezielle Konfiguration von Raum an, welcher bildlich vermittelt ist und (noch) nur in der Bildnutzung erfahrbar ist (GÜNZEL 2010: 230). Anzumerken ist hier, dass im modernen Computerspiel auch der auditiven Ebene ein elementarer Faktor bei der Raumwahrnehmung zukommt.

In Anlehnung an die oben genannte Terminologie des Raumbegriffes lassen sich Räume im Computerspiel als Symbiose aus Container, Relation, Wahrnehmung und Konstrukt sehen. Der Bildschirmrand begrenzt zunächst den Spielraum, der sich von der physisch-materiellen Welt der Spieler insofern unterscheidet, als er eine aus Pixeln und Bytes bestehende grafische Repräsentation durch die Virtualität steuert. Allerdings sind mittlerweile die Grenzen des interaktiven Bildes nach und nach immer dynamischer und werden damit aufgeweicht

(GÜNZEL 2010: 230). Ebenso wie Filme können Spiele als durch den Spieler wahrgenommene Räume interpretiert werden. Wie filmische Räume wirken Elemente digitaler Räume auf die kognitive Karte zurück, indem man Dinge in seiner Lebenswelt oder in anderen Medien entdeckt, die man aus dem Spiel kennt. Räume im Computerspiel stellen Konstruktionen dar, die den Vorstellungen der Entwickler entsprechen. Auch müssen die Regeln, welche die Programmierer erstellt, eingehalten werden, möchte man im Spiel erfolgreich sein. Die Spieler befassen sich dabei mit räumlichen Fragen wie „Wo gehe ich als nächstes hin?“ (LEITNER 2004: 303). Die wie auch immer geartete Spielfigur als Repräsentant des Spielers in der vom Programmierer erschaffenen Welt mit eigenen Gesetzen personifiziert dabei die Schnittstelle zwischen Lebenswelt und Virtualität dar (LEITNER 2004: 305).

3 Landschaft – Die Art und Weise wie wir Natur wahrnehmen

Das Konzept der Landschaft bzw. die Analyse dieser kann als klassisches Thema der Geographie angesehen werden (ESCHER 2006: 307). Es lassen sich durchaus Parallelen zum Konzept des Raumes herstellen, welches für die Humangeographie ebenso von besonderer Relevanz ist. So ist es insbesondere entsprechend des länderkundlichen Paradigmas, welches die Geographie im 20. Jahrhundert lange Zeit beherrschte, Aufgabe des Faches, die Einmaligkeit der Landschaft herauszuarbeiten und diese im (Schul-)Unterricht zu vermitteln (WERLEN ³2008: 87). Besonders zum Begriff der Natur als ein weiterer in dieser Arbeit untersuchter Terminus lässt sich an dieser Stelle eine Brücke schlagen. Natur wird in diesem Sinne in Bezug auf Joachim RITTER nur als Landschaft individuell erfahrbar (CHRISTIANS 2010: 255). Somit kann das Landschaftskonzept als geographischer Zugang zu Welt angesehen werden (HARD 2002b: 172). Trotz der eben genannten Beziehungen zwischen den beiden Termini ist es nötig, beide Begriffe voneinander abzugrenzen. So ist „Landschaft immer nur ein Teil der Natur, ein Ausschnitt, der innerhalb eines bestimmten Rahmens betrachtet wird“ (SCHRAMM 2009: 10). Ebenso wie dem Begriff Raum liegen auch dem der Landschaft viele unterschiedliche Deutungen und Definitionen zu Grunde. Jessica DUBOW spricht hier von einem definatorischen „overload“ (DUBOW 2009: 124), welcher den Charakter dieser extrem komplexen Terminologie auszeichnet. Im Folgenden soll deswegen, bevor auf die Verwendung des Begriffes in der Geographie eingegangen wird, ein kurzer Einblick in die Begriffsgeschichte gegeben werden. Dies soll dazu helfen die Komplexität des Konzeptes zu entwirren und es verständlicher zu machen.

Zunächst einmal kann festgehalten werden, dass es sich beim Begriff Landschaft um einen recht allgemeinen Terminus handelt, der ein fester Bestandteil der Alltagssprache geworden ist (HEGGE 2008: 5). Insofern ist festzustellen, dass die Begrifflichkeit aus vorwissenschaftlicher Sprache Einzug in die Wissenschaft gehalten hat (HARD 2002b: 176). Die alltagssprachliche Verwendung des Begriffes bezieht sich auf die visuelle Gestalt der Erdoberfläche. Eine Landschaft ergibt sich demnach aus dem Zusammenspiel bzw. der spezifischen Anordnung von Objekten auf der Erdoberfläche (MITCHELL 2005: 49). Die Wurzeln des Wortes weisen eine politische Ursprungsgeschichte auf. Historisch gesehen zielte Landschaft zunächst auf den Zusammenhang zwischen Territorium und Besitz ab (CHRISTIANS 2010: 250). Der althochdeutsche Begriff lantschaft ist in diesem Zusammenhang als Übersetzung der lateinischen Wörter provincia oder regio zu deuten. Das

mittelhochdeutsche Wort lantschaft bezeichnete die Bevölkerung eines Landes, während der Begriff im Spätmittelalter – wie oben bereits erwähnt – eher eine politisch-rechtliche Bedeutung aufwies (SCHRAMM 2009: 20). Der englische Begriff landscape entwickelte sich sprachwissenschaftlich aus dem deutschen Wort Landschaft und dem dänischen landschap. Zu Beginn gab der Begriff ganz klar Auskunft über den Landbesitz. Dem Wesen nach war landscape als „an area carved out by axe and plough, which belongs to the people who have carved it out“ (MITCHELL 2005: 51) definiert.

Die heutige eher ästhetische Verwendung von Landschaft als gesehener Naturausschnitt hat eine relativ junge Wortbedeutung (HARD 2002: 177). So tauchte der Begriff um 1600 im künstlerischen Kontext auf (SCHRAMM 2009: 20). Besonders in der niederländischen Malerei des 16. Jahrhunderts kam das heute als Beobachtungskategorie verstandene Konzept unter dem Namen landschap zur Anwendung (DUBOW 2009: 124). Die heutige Verwendung des Landschaftsbegriffes kann wie folgt beschrieben werden: „(...)one persistent connotation of landscape is as a particularly visual form of spatial knowledge that can be taken in a single view, a definition that derived from the sixteenth century Dutch landscape painting, with its emphasis on scenery“ (MORIN 2009: 287). Zuerst wurde nur die in diesem Sinne gemalte Natur als Landschaft benannt. Ein Naturausschnitt hieß nur Landschaft, wenn er so aussah wie auf dem Bild eines Landschaftsmalers. Mit der Zeit entwickelte sich dieser landschaftliche Blick der Künstler jedoch zur allgemeinen Sehgewohnheit und Konvention, wodurch Landschaft zur Beschreibung von (natürlichen) Phänomenen Einzug in die Alltagssprache erhielt (HARD 2002: 177).

Demnach lässt sich Landschaft als subjektiver Blick auf einen Erdausschnitt verstehen und bildet damit eine ästhetische Perspektive. Für Jessica DUBOW ist die Wahrnehmung aus der Ferne ein notwendiges Kriterium für das Anschauen eines Ortes (DUBOW 2009: 125). An diese Ansicht anknüpfend geht Georg SIMMEL in seinem 1913 erschienenen Essay Die Philosophie der Landschaft davon aus, dass Natur erst und nur durch den Betrachter zur Landschaft wird. Das Produkt aus dem Akt des Sehens von Natur ist die ästhetische Landschaft (HEGGE 2008: 2f.). Wie schon oben erwähnt spielt die Malerei eine gewichtige Rolle, denkt man über die Genese von Landschaft nach. Sie kann als „durch Motive und Themen aufgewertete Darstellung der Natur“ (CHRISTIANS 2010: 255) verstanden werden. Besonders im künstlerischen Sinne findet Landschaft nur unter freiem Himmel statt. Auch

müssen die verschiedenen Elemente, die zusammen eine Landschaft ergeben – der Begriff der Stadtlandschaft sei hier einmal ausgeklammert – mehrheitlich natürlichen Ursprungs sein (HEGGE 2008: 17ff.). Ein weiterer wichtiger Begriff scheint hier der Totalcharakter zu sein, definiert als „synthetische Ebene der einzelnen Komponenten“ (HARD 2002b: 182). Diese Ansicht beruht auf der Vorstellung, das „alles, was die Wirklichkeit ausmacht, mit einem Blick anschaulich erfassbar wäre“ (WERLEN³2008: 90).

Innerhalb der (deutschsprachigen) Geographie erlebte das Landschaftskonzept bis in die 1960er Jahre eine Blütezeit. Anspruch war es, eben jenen Totalcharakter von Erdgegenden zu erfassen, zu charakterisieren und analysieren (SCHALLER und GRANDGIRARD 1995: 63). Carl SAUER führte sogenannte Landschaftsstudien bereits in den 1920er Jahren in die amerikanische Geographie ein (MORIN 2009: 288). Dabei ging es darum, die Phänomenologie der Landschaft zu beschreiben und zu deuten (CHRISTIANS 2010: 261). Landschaft kann laut Gerhard HARD als Vorschlag für die Auswahl an Studienobjekten verstanden werden. Der Begriff ist somit sozial – durch die Wissenschaftler – konstruiert. Das Wissen um die Konstruktionsleistung ging – ähnlich wie es beim Raum der Fall war – jedoch verloren, was dazu führte, dass Landschaften als konkrete Forschungsobjekte in der physisch- materiellen Welt existierten (HARD 2002a: 138f.). Insofern wurden über lange Zeiten Landschaften als a_priori existent angenommen. Der Blickwinkel auf die komplette Begriffsgeschichte und dem aus der Malerei kommenden Landschaftsbegriff als subjektive Wahrnehmungskategorie wurde somit außen vor gelassen, was durchaus zu kritisieren ist.

Im anglophonen Raum beschäftigten sich Geographen mit Landschaft speziell unter dem Gesichtspunkt der Repräsentation. Einerseits hat Landschaft als „Ding“ gedacht zwar eine physisch-materielle Form, die sich in der Morphologie widerspiegelt. Diese wird jedoch in verschiedenen Medien – ob nun Gemälde, Bild oder Film – repräsentiert. Hierbei stellt sich u.a. die Frage, wie diese Bilder und Vorstellungen soziale Beziehungen widerspiegeln und wie dies auf das soziale Leben zurückwirkt. Landschaft beinhaltet insofern immer ein Set an sozialen Praktiken, welches sich darauf bezieht, wie Menschen die Umwelt um sich herum wahrnehmen (MORIN 2009: 287). Landschaft als Repräsentation ist zudem besonders durch ideologische Aufladungen geprägt. Diese manifestieren sich in der besonderen Art und Weise, sich die Natur visuell anzueignen. Insbesondere die Landschaftsmalerei wurde dazu verwendet, die Beziehung von Gutsbesitzern zu ihrem Grund und Boden zu manifestieren.

Als ideologisches Konzept unterscheidet Landschaft zwischen denjenigen, denen das Land gehört und denen, die als natürliches Teilelement dazugehören (MITCHELL 2009: 50). Menschen, die in der Landschaft arbeiten, waren besonders in der pittoresken Landschaftsmalerei nicht etwa als Betrachter sondern ähnlich wie Bäume und Sträucher als Teil der Landschaft dargestellt. Des Weiteren wurden im 19. Jahrhundert in der britischen Kunst arme Menschen so dargestellt, dass die Unterscheidung zwischen diesen und den Privilegierten natürlich wirkte. Sklaven wurden als fröhliche Arbeiter skizziert, was als Ausdruck einer kolonialistischen und imperialistischen Denkrichtung angesehen werden kann (NASH 2005: 161f.).

Kritik am Landschaftskonzept der englischsprachigen Geographie war insbesondere aus zweierlei Denkrichtungen zu vermerken. Einmal von der Seite der (neo-)marxistischen Geographie, die Landschaft als Ergebnis der jeweiligen Produktionsverhältnisse und Materialisation sozialer Gegensätze sowie Widersprüche ansieht (DUBOW 2009: 125). Wenn sich Geographen mit Landschaft jedoch nur hinsichtlich der Repräsentationen beschäftigen, wird die physisch-materielle Welt und jene, die sie gestalten – hier vor allem Arbeiter und Bauern – außen vor gelassen. Außerdem habe die Morphologie unabhängig von Repräsentation immer eine Bedeutung für die soziale Realität, so einer der führenden (neo-)marxistischen Landschaftskritiker Don MITCHELL innerhalb der Repräsentations- versus Realitätsdebatte (MORIN 2009: 292). Die Bedeutungen, die Landschaft haben, hängen immer von ihrer gebauten Umwelt ab, da sie die Konditionen der Menschen für deren soziales Leben liefern (MITCHELL 2009: 51). Die zweite große Kritikwelle kam aus dem Bereich der (radikalen) feministischen Geographie. Somit würden traditionelle Landschaftsgeographen, aber auch (Neo-)Marxisten keine geschlechterspezifischen Ungerechtigkeiten innerhalb des Konzeptes untersuchen. Es gehe eher darum, wie Landschaften sexuelle Identitäten und Machtbeziehungen konstruieren, legitimieren sowie reproduzieren (MORIN 2009: 293).

Im deutschen Sprachraum prägte Siegfried PASSARGE den Ausdruck der Landschaftsgeographie. Damit hatte die Geographie ein Alleinstellungsmerkmal gefunden, das ihr zur Selbstständigkeit verhalf (WERNLI 1958: 2). Hier bezeichnete Landschaft „den von einem bestimmten Standpunkt aus beobachtbaren, individuellen Gesamteindruck eines Teilstücks der Erdoberfläche“ (WERLEN³2008: 360). Das Problem hierbei war der immanente Naturdeterminismus. Menschliches Handeln war in diesem Sinne durch natürliche Prozesse

vorherbestimmt. So sollte das „Soziale“ ausschließlich über landschaftsbezogene Variablen erklärt werden (WEICHHART 2008: 36). Das Erscheinungsbild einer Landschaft ist im Sinne der Landschaftsgeographie immer durch natürliche Grundlagen bestimmt. Der Mensch wird hier nur als ein der Natur unterwürfiger Akteur angesehen (WERLEN ³2008: 90). Mit Hans BOBEK änderte sich das Verhältnis zwischen Naturlandschaft und der vom Menschen geschaffenen Kulturlandschaft grundlegend, da dieser innerhalb seiner sozialgeographischen Landschaftsforschung das Verhältnis bzw. die Determinismen umdrehte und so den Fokus auf den Menschen als Akteur lenkte. Landschaft ist bei BOBEK in diesem Sinne als Raumtypus zu verstehen (WERNLI 1958: 46). Innerhalb der sozialgeographischen Landschaftsforschung wurden zum ersten Mal dezidierte Kenntnisse aus den Sozialwissenschaften zur Erklärung der Landschaft herangezogen. Somit ist die Erforschung von Landschaftsgenese in erster Linie in der vom Menschen geschaffenen Wirklichkeit zu finden. Damit sollte es den Geographen ermöglicht werden, sich sozialer Erklärungen für in der physisch-materiellen Welt vorzufindende Landschaftsformen zu bedienen (WERLEN ³2008: 104f.). Anstatt des latenten Naturdeterminismus in der traditionellen Geographie rücken also bei BOBEK die Menschen in den Fokus geographischer Forschung (WEICHHART 2008: 38).

Eine Weiterentwicklung dieser Denkrichtung erfolgte bei Wolfgang HARTKE, dem Begründer der deutschsprachigen, geographischen Gesellschaftsforschung. Kulturlandschaften sind hier als „Registrierplatte menschlicher Tätigkeiten“ (WERLEN ³2008: 130) anzusehen. Aus den in der Landschaft erfassbaren Spuren könne auf soziale Prozesse geschlossen werden. Indikatoren dafür liefern Erscheinungsbilder wie Sozialbrache und Aufforstungen (WEICHHART 2008: 41f.). Bei Karl RUPPERT wandelte sich dieses Bild von Landschaft hin zu einem „Prozeßfeld, in dem sich durch die Aktivitäten der Gruppen (...) fortlaufend Strukturen erneuern, abwandeln oder bilden“ (HEINEBERG 2003: 25). Allgemein lässt sich konstatieren, dass es das Landschaftskonzept teilweise ermöglichte, die noch später zu behandelnde Dichotomie zwischen Kultur und Natur zu überwinden. Insbesondere in den Ansätzen von BOBEK und HARTKE bildet Landschaft das zentrale Forschungsobjekt, in dem Natur und Kultur verschmelzen (WEICHHART 2008: 67f.).

Konstruktivistische Ansätze, welche insbesondere seit dem cultural turn in der Geographie Anklang finden, beziehen sich ebenfalls auf das Landschaftskonzept. Hier geht es nun weniger darum, herauszufinden was Landschaft konkret ist, sondern eher um die Aufdeckung

von Prozessen der individuellen und sozialen Konstruktion dieses Konzeptes sowie symbolischer Aufladungen. Landschaft ist nach Gerhard HARD zu verstehen als „ein im Wesentlichen in der Sprache und sprachlich tradiertes Bestandteil unserer primären Weltauffassung“ (HARD 2002a: 145). Diese sind mit Konnotationen wie schön, still, organisch-gewachsen, weit, groß und natürlich symbolisch - im positiven Sinne - aufgeladen (HARD 2002b: 179). Insofern muss die Frage nach Landschaft auch immer die Frage nach dem geistigen und sprachlichen Gegenstand sein, weniger nach dem realen (HARD 2002a: 148). Abschließend lässt sich zur Thematik Landschaft in der Geographie sagen, dass Landschaft bis zum Kieler Geographentag 1969, auf dem das Konzept der klassischen Landschaftsgeographie verworfen wurde, die Basis der geographischen Betrachtung war (HARD 2002b: 173). Während Landschaften als Forschungsschwerpunkte der klassischen Geographie von besonderer Bedeutung war, wandte sich mit diesem Paradigmenwechsel die moderne Geographie dem Schwerpunkt Raum zu (WEICHHART 2008: 75). Nach dieser erschöpfenden fachgeschichtlichen Diskussion des Landschaftskonzeptes wendet sich das Kapitel nun der Deutung des Begriffes in Filmen und Computerspielen zu.

Landschaften spielen eine existenzielle Rolle für den Spielfilm. Sie sind das zentrale Thema für den filmischen Raum. Landschaften weisen der filmischen Handlung Bedeutung zu und betten diese gleichzeitig in einen (räumlichen) Kontext ein (LUKINBEAL 2005: 3). Nicht von ungefähr fordert Anton ESCHER in seinem in der Erdkunde erschienenen Aufsatz *The Geography of Cinema – A Cinematic World*, dass es eine der vier Aufgaben einer Filmgeographie sei, die Rolle der Landschaften für den Film zu verstehen (ESCHER 2006: 308). Spielfilme erfinden und konstruieren Landschaften. Durch die Aufnahme der Kamera aus einem ganz bestimmten subjektiven Blickwinkel schafft der Film einen bestimmten Bildausschnitt, den es ohne den Film nicht gäbe. Filmische Landschaften bestehen aus – jeweils der Gattung des Films entsprechenden – „durchgestylten“ und komponierten Landschaftsbildern (ESCHER und ZIMMERMANN 2001: 229). Repräsentationen von Landschaften und den Menschen, die dort leben, werden durch Filme medial vermittelt. In diese Bilder sind Kulturen, Wünsche und Ängste eingeschrieben, die wiederum Eingang in das kollektive Gedächtnis der Gesellschaft finden (ZIMMERMANN 2009: 295). Anders gesagt können sie als Repräsentationen, die mit kulturellen Meinungen aufgeladen sind, interpretiert werden (ESCHER 2006: 309).

Daran anknüpfend lassen sich Landschaften im Spielfilm als metaphorisch betrachten. Die Metaphern dienen dazu, gesellschaftliche Verhältnisse zu naturalisieren, indem gesellschaftlich dominierende Gruppen als natürlich dargestellt werden (LUKINBEAL 2005: 14). Landschaften im Spielfilm stellen also ebenfalls eine Art sozialer Konstruktion dar. Als solche vermitteln sie immer auch Werte und Normen der Produzenten der Filme – Regisseur, Kameramann, Locationscout – da diese ebenso kulturell und sozial verankert sind. Filmische Landschaften sind also niemals als neutral oder unbefangen zu betrachten. Unter diesem Gesichtspunkt erscheint es auch wichtig zu erwähnen dass insbesondere das Medium Film, welches sich dem Betrachter auf auditiver und visueller Ebene annähert, massiv zu Propagandazwecken eingesetzt wurde und noch wird. Die durch das Kino geschaffenen symbolischen Landschaften trugen unter anderem massiv dazu bei, das mit Werten und Normen aufgeladene, idealisierte Image von kalifornischen Suburbs weltweit zu verbreiten (LUKINBEAL 2009: 126).

Filmische Landschaften binden die Filmhandlung an die Lebenswelt der Rezipienten, da sie ihren Ursprung genau in dieser haben (ZIMMERMANN 2009: 302). Sie repräsentieren lebensweltliche und fiktive Umwelten, welche dabei – je nach Art und Weise der Narration – stark überhöht hervortreten. Daraus bildet sich eine kulturelle Imagination, die „unsere Umwelt repräsentiert, strukturiert und dabei immer subjektiv konstruiert“ (ESCHER und ZIMMERMANN 2001: 231). Dies hat einen – z.T. immensen – Einfluss auf das Verhalten der Rezipienten von Filmen im Raum (ESCHER 2006: 312). Wenn eine Landschaft im Film immer wieder als gefährlich dargestellt wird, kann das u.U. dazu führen, dass dieser Ort gemieden wird.

Zur Rolle der Landschaften im Spielfilm machen Anton ESCHER und Stefan ZIMMERMANN ein Angebot zur Kategorisierung, welches im Folgenden kurz wiedergegeben werden soll. In ihrem Text *Geography meets Hollywood. Die Rolle der Landschaft im Spielfilm* aus dem Jahre 2001 arbeiten die Autoren sieben verschiedene Funktionen heraus. Erstens fungiert Landschaft im Film als Handlungsrahmen. Wie oben in Bezug auf LUKINBEAL schon angedeutet, bildet Landschaft hier den bloßen Rahmen der Handlung und kann insofern metaphorisch als Bühnenbild verstanden werden. Dies ist insofern wichtig, da die Geschichten, die Filme erzählen, für eine lebensweltliche Verknüpfung immer auch angemessen verortet werden müssen (ESCHER und ZIMMERMANN 2001: 231).

Desweiteren funktioniert die Landschaft als „Garant für Authentizität und Glaubwürdigkeit“ (ESCHER und ZIMMERMANN 2001: 231). Durch das Erkennen eines Ortes im Film kann die Echtheit des Gesamtkontextes garantiert werden (EBD.). Interessanterweise werden Landschaften im Film nie dort zum ersten Mal gesehen. Hier stellt sich die für den (ökonomischen) Erfolg des Mediums allesentscheidende Frage: Vertraut der Rezipient der Darstellung (ESCHER 2006: 309)? Damit ein Film erfolgreich ist, muss der Zuschauer also entweder den Ort erkennen oder ihn als authentisch wahrnehmen (ESCHER und ZIMMERMANN 2001: 232). Filmische Landschaften ermöglichen sozusagen eine „narrative Orientierung“ (ZIMMERMANN 2009: 304).

Auch auf die dritte Kategorie wurde oben schon Bezug genommen. Landschaft kann insofern als Metapher eingesetzt werden, indem eine jeweilige Stimmung unterstützt wird. Demzufolge sind mit jedem Landschaftstyp unterschiedliche Stimmungen, Konflikte und Gefühle verknüpft (ESCHER und ZIMMERMANN 2001: 232). Die Filmgattung Western eignet sich besonders gut zur Illustration der vierten Kategorie: Landschaft als Mythos (EBD.). So bewegt sich der Westernheld meist zu Pferde durch weite, raue und kantige Landschaften. Er gerät auf Farmen, Ranches oder in Kleinstädten in verschiedenste Konflikte, die mitunter in eben diesen Landschaften ausgetragen werden (KIEFER und GROB 2003: 12). Die karge Natur wird dabei genutzt, um den Wilden Westen als maskulinen Raum zu charakterisieren, sowie den noch später zu besprechenden Frontier Mythos zu untermauern (ESCHER 2006: 310). Als ultimative Western Location hat sich die Landschaft um Moab im US-amerikanischen Bundesstaat Utah entwickelt. Bekannt aus Filmen wie John FORDs Rio Grande aus dem Jahre 1950 wurden hier auch prominente Tabak-Commercials gedreht, die wiederum versuchten, das Image des Ortes für Verkaufszwecke zu nutzen (ESCHER und ZIMMERMANN 2001: 232).

Auch kann Landschaft im Film wie ein Schauspieler eingesetzt werden. Sie wird dann aufgrund ihrer Schönheit, Einzigartigkeit oder Ästhetik ohne Bezug zur Handlung des Films präsentiert (ESCHER und ZIMMERMANN 2001: 233). Chris LUKINBEAL nennt dies „landscape as spectacle“ (LUKINBEAL 2005: 11) und hebt die Rolle der Landschaft als etwas Schönes und Ansprechendes, ja gar als Anblick hervor (EBD.)

In Bezug auf die Produktion eines Filmes sind Landschaften als Drehort von besonderer Bedeutung (ESCHER und ZIMMERMANN 2001: 233). Diese cinematic locations stellen die Orte

dar, an denen die filmischen Fiktionen erstellt werden und sind somit Teil des ökonomischen Kreislaufs von Produktion, Repräsentation und Konsumption (ESCHER 2006: 311). Drehorte entstehen meist dort, wo die Produktionskosten am geringsten sind. Landschaften als Drehort werden also unter Kriterien der Kosteneffizienz ausgewählt (LUKINBEAL 2005: 16). Interessanterweise entsprechen die Drehorte nicht immer den dargestellten Landschaften im Film. So wurde z.B. der Film *Seven Years in Tibet* aus dem Jahre 1997 in Argentinien gedreht, weil der Regisseur die Drehgenehmigung am „Originalschauplatz“ im Himalaya nicht bekam (ESCHER und ZIMMERMANN 2001: 233).

Ein neueres Phänomen bildet die siebte und letzte Kategorie der Autoren. Durch Landschaften im Film angezogen, kommen Touristen zu den Drehorten. Diesen Fakt bezeichnet man als Drehort- oder Location-Tourismus (ESCHER und ZIMMERMANN 2001: 234). Hier werden auch die Grenzen zwischen real und imaginiert verwischt. Touristen reisen um die Welt auf der Suche nach den Drehorten ihrer Lieblingsfilme (ESCHER 2006: 311). Dabei werden die Wahrnehmung des tatsächlichen Ortes und die erinnerte filmische Realität vermischt. In Anlehnung an BLOTHNER ließe sich hier von einer Zwischenwelt sprechen (ESCHER und ZIMMERMANN 2001: 234).

Insbesondere durch die sieben aufgeführten Aspekte der Rolle der Landschaft für den Spielfilm sollte deutlich geworden sein, dass Filme ohne diese nicht funktionieren würden (ESCHER und ZIMMERMANN 2001: 234). Für die Geographie ist insbesondere die Sichtweise auf Landschaft als Text hinzuweisen. Dieser Ansatz ermöglicht die Verbindung zwischen filmischer Narration und der Wissenschaft (LUKINBEAL 2005: 4). Als Ort des Sehens und der kulturellen Imaginationen repräsentiert, strukturiert und konstruiert die filmische Landschaft die Umwelt der Menschen. Dabei werden – wie oben schon erwähnt – Orte produziert, symbolisch aufgeladen und repräsentiert, die es ohne den Film nicht geben würde (ZIMMERMANN 2009: 303). Im Folgenden soll nun als Abschluss des Kapitels die Signifikanz des Landschaftskonzeptes für Computerspiele beleuchtet werden.

Beschäftigt man sich mit Computerspielen und Landschaften, erscheint es zuerst wichtig, auf den abstrakten Charakter hinzuweisen. Alles, was letztendlich auf dem Bildschirm erscheint – sei es die Natur, die Stadt oder auch die Landschaft – ist das Ergebnis einer im Zusammenspiel von Mensch und Maschine erstellten Rechenleistung. Programmierer wenden

verschiedene für den Laien unverständliche Algorithmen an, um das letztendlich audiovisuelle Ergebnis umzusetzen. Auch hier fließen wieder – ähnlich wie beim Film – Werte und Vorstellungen, Ängste und Hoffnungen der Produzenten in das Ergebnis mit ein. Computerspiele sowie deren digitale Landschaften sind demzufolge ähnlich wie kartographische Abbildungen nie wertfrei und weder wahr noch falsch (SCHRAMM 2009: 10). Da sich der (ökonomische) Erfolg eines Spiels letztendlich auch daran misst, inwiefern das Medium die Erwartungen der Konsumenten erfüllt, sind es genau diese Vorstellungen, die von den Programmierern umgesetzt werden müssen. Zu diesen gehören Landschaften ebenso wie Ritterrüstungen (KREBS 2006: 19). Es geht bei der Konstruktion digitaler Landschaften jedoch weniger darum, konkrete Abbilder der physisch-materiellen Welt zu schaffen, als eben diese Anforderungen der Spieler zu erfüllen (EBD.). So kann man zumindest in Frage stellen, ob ein Spiel, das eine fantastische Geschichte erzählt, dann jedoch die Landschaft einer Autobahn konstruiert, von Erfolg gekrönt wäre. Auch digitale Landschaften sind gleichzeitig real und imaginiert. Indem man Landschaften gestaltet, gestaltet man ebenfalls Bildräume. Diese Bilder werden jedoch immer auch – wenn auch nicht ausschließlich – nach einem jeweiligen Vorbild der physisch-materiellen Wirklichkeit gestaltet (CHRISTIANS 2010: 263). Um solch virtuelle Landschaftsbilder zu erstellen, wird auf bereits vorhandenes Bildmaterial zurückgegriffen. Es kommt zu einer Transformation bzw. Montage digitaler Bilder zu neuen Landschaften (KREBS 2006: 19).

Gerade unter Berücksichtigung des Faktes der Interaktion konstruiert sich die Landschaft im Computerspiel auch in hohem Maße durch die Wahrnehmung der Spieler. Die Entwickler geben dafür die Rahmenbedingungen vor, indem sie dem User das Gefühl geben, sich in der Landschaft zu bewegen (KREBS 2006: 18). Virtuelle Landschaften werden als Räume geschaffen, welche „technische Möglichkeiten und Vorgaben mit den Erwartungen der Spieler verbinden“ (EBD.). Landschaften im Computerspiel bzw. Landschaftselemente bilden hier z.T. die Grenzen des Spielraumes. Berge und Gewässer wie z.B. Meere stellen das Ende des für den Avatar begehbaren Raumes dar. Hält man sich an die im Spiel vorgegebenen Regeln, so ist es nicht möglich, diese zu überqueren. Es obliegt dem Spieler nach Umwegen zu suchen, die das Spiel vorgibt, z.B. digitale Pässe oder Brücken, um den Raum hinter der Barriere zu erschließen.

Auch entscheidet hier die Ausgestaltung der Landschaft ähnlich wie beim Film über die Authentizität des Gesamtwerkes. Sie bildet die Bühne für die unzähligen Geschichten, entscheidet über die vermittelte Stimmung und ist symbolisch aufgeladen. Da die innere Harmonie aller Elemente maßgeblich über Erfolg oder Misserfolg eines Spiels entscheidet, kommt der Landschaft hier auch eine außerordentliche Bedeutung zu. Insofern wären viele Computerspiele – ebenso wie Filme – ohne ein im jeweiligen Kontext funktionierendes landschaftliches Setting überhaupt nicht mehr denkbar. Insbesondere in sogenannten Open World Spielen wie das kürzlich erschienene GTA V oder The Elder Scrolls V – Skyrim weisen landschaftliche Repräsentationen mittlerweile fotorealistische Qualität auf (KREBS 2006: 17). Nicht von ungefähr schwärmen Fans der Spiele neben der Komplexität der Narration auch über den Realismus der Darstellung – es wäre, als ob man sich wirklich dort befindet.

4 Kultur – die Art und Weise wie wir die Welt sehen und gestalten.

Die Untersuchung kultureller Prozesse und Lebensstile prägen seit dem cultural turn in den Geistes- und Sozialwissenschaften nachhaltig die Wissenschaftslandschaft. In der kontemporären Humangeographie kann Kultur als Schlüsselkonzept angesehen werden (MEE 2009: 451). Aus erkenntnistheoretischer Sicht sind Raum und Kultur eng verknüpft zu. So ist das Raumkonzept - wie bereits dargelegt – nicht per se bedeutsam, sondern immer nur als eine wie auch immer geartete Konstruktion. Räume werden somit im Prozess der kulturellen Distinktion immer wieder neu geschaffen und verhandelt (GEBHARDT et.al. 2003: 3). Auch die Geschichte der Geographie ist durch die Beschäftigung mit Kulturbegriffen geprägt. Konstant ist hier die immer wieder neue Aufwertung von Kultur, wie zuletzt im Rahmen des cultural turns (WARDENGA 2005: 17). Da sich die Bedeutung dessen, was unter Kultur eigentlich zu verstehen ist, immer entsprechend des jeweiligen Verwendungskontexts ändert (MEE 2009: 451), soll im Folgenden eine fachgeschichtliche Betrachtung des Konzeptes – einschließlich des cultural turns in der Humangeographie – erfolgen. Danach wendet sich der Text – wie für diese Arbeit üblich – der Verbindung des Terminus mit Filmen und Computerspielen zu.

Das Wort Kultur geht auf das lateinische cultura zurück. Seine ursprüngliche Bedeutung – Ackerbau – beinhaltet schon den dialektischen Zusammenhang des Kulturkonzeptes mit dem der Natur. Kultur und Natur hängen voneinander ab und bedingen sich wechselseitig (BELINA 2003: 86). Der antike Terminus beschrieb immer die Eigenschaft von etwas, wie z.B. den Umgang mit Grund und Boden (WARDENGA 2005: 18). Im weiteren Sinne kann Kultur hier auch als die Fähigkeit des Menschen die Erdoberfläche zu gestalten, angesehen werden (WARDENGA 2006: 35).

Seit dem 17. Jahrhundert begann sich der Begriff langsam von seinen antiken Wurzeln zu lösen (WARDENGA 2005: 19). Im Kontext der modernen sich ausdifferenzierenden Gesellschaft wandelt er sich dann zu etwas Eigenständigem (WARDENGA 2006: 30). Der Terminus wird im Verlauf des 18. Jahrhunderts schließlich immer mehr zu etwas Geistigem und damit seiner materiellen Grundlage beraubt. Kultur in diesem Sinne ist dichotom entgegengesetzt zu Natur zu verstehen. Johann Gottfried HERDER brachte eine weitere Bedeutungsebene ein. Bei ihm wird Kultur als „spezifische Lebensweise einer Gruppe, sei sie räumlich oder sozial abgegrenzt“ (BELINA 2003: 87) definiert. In der Sprache des Alltags wird

Kultur als Oberbegriff für alle Produkte menschlich-künstlerischer Aktivität – so z.B. Gemälde, Bauwerke, aber auch Filme und Computerspiele – genutzt (EBD.).

In der Geographie wurde Kultur lange als etwas vorraussetzungslos Gegebenes angesehen (LOSSAU 2008: 320). In diesem Verständnis war Kultur eher etwas regional Gebundenes und nur langfristig Änderbares. Insofern bildete sie einen statischen Rahmen menschlichen Handelns (BLOTEVOGEL 2003: 9f.). Innerhalb der geographischen Wissenschaftsdisziplin wird der Kulturbegriff seit Ende des 19. Jahrhunderts wichtig. Hier kommt – wie auch in der allgemeinen Verwendung des Terminus – der Gegenüberstellung von Natur und Kultur eine besondere Rolle zu (WERLEN 2003: 38). Lange wurden Kulturen eben als spezifische Charakteristika der Landesnatur angesehen (SAHR 2003: 22). Diese Sichtweise, welche kulturelles Handeln theoretisch auf mehr oder weniger abgeschlossene Räume beschränkte, eignete sich bestens für den Vergleich als wissenschaftliches Vorgehen. Besonders praktikabel war dieses Weltbild für die Hervorhebung des kulturell Eigenen (WARDENGA 2006: 35).

Alfred HETTNER kommt in der Bildung eines neuen Kulturbegriffs für die Geographie eine besondere Rolle zu. Sein 1923 erschienenes Werk *Der Gang der Kultur über die Erde* verzeichnete eine bis heute reichende Rezeption (EHLERS 2007: 5). Kultur wird hier als „Gesamtheit des Besitzes an materiellen und geistigen Gütern, sowie an Fähigkeiten und Organisationsformen“ (HETTNER ²1929: 4) verstanden. Als Entwicklungsprozess der Menschen hin zu einem immer besseren Leben ist der Begriff teleologisch zu verstehen (WARDENGA 2005: 24).

Nach dem zweiten Weltkrieg und bis in die späten 1970er Jahre befand sich zumindest die deutschsprachige Kulturgeographie in einer „Art geistigen Dornröschenschlafs“ (EHLERS 2007: 5). So wendeten sich die Geographen jenen Lebenswelten zu, die noch mit den alten Kultur- und Raumbegriffen zu beschreiben waren (WARDENGA 2006: 37). Das wissenschaftliche Profil war durch die Anchlüsse an die Fragestellungen der 1930 Jahre geprägt (EHLERS 2007: 5). Kleinstädtische und ländliche Milieus wurden damit in den Fokus genommen (WARDENGA 2006: 37). Wie in Bezug auf viele andere Bereiche lässt sich der Kieler Geographentag 1969 auch in diesem Kontext als wichtiger Wendepunkt – sogar in zweierlei Hinsicht – deuten. Erstens wurde hier der Paradigmenwechsel hin zur

Raumstrukturforschung beschlossen, die versuchte, Kultur als Begrifflichkeit zunehmend zu vermeiden. Der Begriff wurde von den Raumwissenschaften eher als Relikt einer veralteten geographischen Tradition angesehen, der mit den neuen quantitativen Methoden nichts mehr abzugewinnen war (WARDENGA 2006: 37f.). Zweitens wandelte sich die deutschsprachige (Kultur-)Geographie ab hier endgültig von einem Exporteur von Forschungsergebnissen hin zu einem Importeur von Ideen und Ansätzen (EHLERS 2007: 6). Vor allem dem Wissenstransfer der Forschung aus dem englischsprachigen Raum ist es zu verdanken, dass seit den späten 1980ern wieder kulturelle Ansätze in die deutschsprachige Wissenschaftssphäre schwappten.

Zusammenfassend kann der traditionellen Geographie ein Bild der räumlichen Kammerung verschiedener Kulturen attestiert werden (WARDENGA 2006: 35). Kulturelle Differenzen wurden als Ausdruck verschiedener Kombination von Geofaktoren betrachtet, die sich im Raum manifestierten. Aus dieser traditionellen Perspektive betrachtet standen Kulturen nicht oder nur selten miteinander in Kontakt und konnten somit autark voneinander existieren. Im Zuge der Globalisierung wurde und wird dieses containerartige Verständnis jedoch mehr und mehr ad absurdum geführt. Somit ist doch stark anzuzweifeln, dass die „sozial-kulturelle Wirklichkeit globalisierter Lebensformen“ (WERLEN und LIPPUNER 2007: 22) mit eben jenen traditionellen Raum- und Kulturkonzepten adäquat wiederzugeben ist. Aus dieser Problematik heraus entwickelte sich ein neues Kulturverständnis innerhalb der Humangeographie. Diese auch als zweite kulturalistische Wende (WERLEN 2003: 43) benannte Entwicklung soll mit seinen Folgen kurz verdeutlicht werden.

Wie schon angedeutet, vollzog sich der cultural turn – mit BLOTEVOGEL lässt sich auch von mehreren cultural turns reden (BLOTEVOGEL 2003: 9) – in der deutschsprachigen Geographie wesentlich später als im anglophonen Sprachraum (EHLERS 2007: 4). So spricht Björn BOLLHÖFER auch im Jahre 2003 noch davon, erst am Beginn des Prozesses zu stehen (BOLLHÖFER 2003: 54). Der Anschluss an den Wissens- und Forschungsstand der angelsächsischen Geographie kann als markantes Charakteristikum der letzten Jahre angesehen werden (EHLERS 2007: 4). Auch im interdisziplinären Vergleich stellte sich die geographische Disziplin des deutschsprachigen Raums als mehr oder weniger rückständig heraus: Während hier auf dem Kieler Geographentag 1969 die quantitative Revolution propagiert wurde, ging der Trend von einigen Nachbarwissenschaften schon in die Richtung

qualitativer Forschung und Kultur. Insbesondere der Ethnologie und Kulturanthropologie ist eine Rolle als Innovator des cultural turns zuzuschreiben (BLOTEVOGEL 2003: 8f.). Allgemein kann die kulturelle Wende als „Prozess der Neubestimmung von Fragestellungen und Methoden, der seit den 1970er Jahren in den meisten Geistes- und einigen Gesellschaftswissenschaften stattfand“ (BLOTEVOGEL 2003: 9) verstanden werden.

Benno WERLEN identifiziert innerhalb des Prozesses drei verschiedene Dimensionen, die den Wandel charakterisieren: Damit es wieder möglich ist, die Lebenswelt der Individuen zu erklären, richtet sich die Forschung erstens darauf aus, wie soziale Wirklichkeiten kulturell differenziert werden. Zweitens treten bei dieser Differenzierung im sozialen Raum nun kulturelle Aspekte an die Stelle der vorher angeführten Erklärungsmuster der sozialen Herkunft und der Sozialisation. Der Begriff der Kultur substituiert nun meist den der Gesellschaft. Als dritten Aspekt nennt WERLEN, dass immer mehr Wert auf die Bedeutung von Identität und Differenz gelegt wird. So bilde sich eigene Identität nur in Abgrenzung zu anderen Identitäten heraus (WERLEN 2003: 37).

Wie schon erwähnt, spielen in diesem Kontext qualitative Methoden eine herausragende Rolle. Dazu gehören vor allem interpretative Herangehensweisen, Hermeneutik und Dekonstruktion. Nicht mehr die unabhängige Realität – welche von Vertretern der Geographie nach dem cultural turn als nicht existent abgelehnt wird – steht im Fokus der Forschung. Es geht nun eher darum, verschiedene soziale und kulturelle Wirklichkeiten der Menschen zu re-interpretieren und zu verstehen. Dabei sollen verschiedene Wertesysteme, die diesen Weltanschauungen zugrunde liegen – einschließlich der ihnen impliziten Machtstrukturen – sichtbar gemacht und einer normativen Kritik unterzogen werden (BLOTEVOGEL 2003: 11f.) Zusammengefasst stehen seit dem cultural turn Weltdeutungen und ihre sozio-politischen Folgen im Fokus der Fragestellungen (SAHR 2003: 20). Aufgabe einer Neuen Kulturgeographie kann es in diesem Kontext sein, gesellschaftlich relevante Themenfelder zu fokussieren und diese unter den unterschiedlichsten (kulturellen) Perspektiven zu betrachten (GEBHARDT et.al. 2003: 10). Eben auch für diese Vielzahl an Perspektiven reicht der traditionelle Kulturbegriff der Geographie nicht mehr aus. Im Laufe des cultural turns entwickelte sich eine Vielzahl an unterschiedlichen Terminologien. Diese sind teilweise widersprüchlich, überlappen sich jedoch auch (SOYEZ 2003: 32).

Innerhalb der Humangeographie ist die Verwendung des Begriffes Kultur sehr unübersichtlich und divers. Es ist ein sehr oft gebrauchtes Wort in der am meisten zitierten Zeitschrift des Faches Progress in Human Geography. Als Ergebnis einer Zeitschriftenanalyse konnte Kathleen MEE die drei häufigsten Verwendungen des Wortes ausfindig machen. Erstens wird Kultur häufig in Verbindung mit einem Gegenwort verwendet. Die Bedeutung des Terminus verändert sich somit je nach dem gebrauchten gegensätzlichen Wort. Im dichotomen Gegensatz Kultur – Natur sind hier Praktiken der Menschen, sich die Natur anzueignen gemeint, während beim Verhältnis Kultur – Wirtschaft eher spezifische Handlungen wie künstlerische Aktivitäten unter dem Wort zu verstehen sind (MEE 2009: 453f.).

In der zweiten Auslegung wird Kultur als Prozess verstanden (MEE 2009: 453). Dieser ist als etwas Dynamisches, Vielschichtiges und keineswegs Einheitliches anzusehen (BOLLHÖFER 2003: 55). Das vormals relativ starre Konzept wird so „zu einer durch ständige Optionalität produzierten und sich durch die Überlagerung von verschiedenen Bedeutungs- und Symbolsystemen immer wieder verändernden, ‚hybriden‘ Erscheinung“ (WARDENGA 2006: 42).

In der dritten durch MEE ausgemachten Bedeutung wird Kultur benutzt, um auf die verschiedensten individuellen und kollektiven Praktiken hinzuweisen (MEE 2009: 453). Diese Bedeutung umfasst die alltäglichen Lebensweisen und Vorstellungen, anhand derer die Menschen ihr Leben „wahrnehmen, erfahren und gestalten“ (BOLLHÖFER 2003: 55). Im weiteren Sinne könnte Kultur hier auch als Lebensstil verstanden werden (MEE 2009: 455).

Der Kultur als sozialem Konstrukt wird eine wirkmächtige Existenz zugeschrieben. Es kann mit den verschiedensten Bedeutungen – abartige Subkultur, schützenswerte Leitkultur etc. – aufgeladen werden, denen jeweils bestimmte Ideologien zugrunde liegen (BELINA 2003: 91). Als etwas, das weitgehend durch Sprache konstituiert wird (GEBHARDT et.al 2007: 16), ist ein realistisch-objektiver Blick auf die vielfältigen kulturellen Aspekte nicht möglich. Eher müssen diese als diskursive Konstruktionen und Sinnsysteme, auch als Formen von sinnhafter menschlicher Kommunikation angesehen werden (GEBHARDT et.al. 2003: 4). Kultur als „Modus der sinnhaften Weltdeutung konzeptualisiert, der das gesellschaftliche Leben konstituiert und gleichzeitig differenziert“ (LOSSAU 2008: 320) hilft den Subjekten dabei, sich

im Raum der Lebensstile zu verorten. Sie ist auf dem Weg, „noch stärker als bisher zum Motor der sozialen und politischen Differenzierung unserer Welt zu werden, im Krieg wie im Frieden und auf allen Ebenen der Gesellschaft“ (GEBHARDT et.al. 2003: 1). Mithilfe dieses Schemas der Distinktion werden Bedeutungen und Güter praktiziert (LOSSAU 2008: 321). Als Bedeutungen können hier beispielsweise lebensstilspezifische Werte wie das Verzichten auf Fleisch verstanden werden. Güter sind als Artefakte wie z.B. Schallplatten einer Band oder Street Art zu verstehen. Auch verschiedene Praktiken wie Tanzstile etc. sind als kulturell konstituiert anzusehen.

In kontemporären westlichen Gesellschaften haben sich zudem Differenzierungen kultureller Aspekte in elitäre Hochkultur und nicht-elitäre Alltagskultur etabliert (BURGESS und GOLD 1985: 2). Dieser Sachverhalt verweist darauf, dass unsere Lebenswelten durch kulturelle Kämpfe charakterisiert sind. Hierbei geht es darum, zu definieren, was in einer Gesellschaft kulturell legitim ist und was nicht. Diese Legitimation entscheidet in vielen Fällen über Inklusion und Exklusion (BELINA 2003: 92). In diesem Sinne ist jegliche Form von Kulturgeographie immer auch eine Art politischer Geographie (GEBHARDT 2003: 21). Ein solcher kultureller Kampf, der sich durch die Gesellschaft zieht, scheint in letzter Zeit um Computerspiele entbrannt zu sein. Diese auch bis in die Wissenschaft reichende Konfliktsituation ist zwischen zwei verschiedenen Polen aufgezogen. Während Vertreter der einen Seite eine Zensur von bestimmten Spielen, die aus ihrer Sicht gewaltverherrlichend sind, sehen Befürworter der entgegengesetzten Position solche Medien als Kunstwerke, die unter dem Aspekt künstlerischer Freiheit betrachtet werden müssen (NAGENBORG 2010: 13).

Jedoch wird auch die sich im Laufe des cultural turns konstituierende Neue Kulturgeographie immer wieder von verschiedensten Seiten kritisiert. Drei der Hauptstränge der Kritik sind in Beliebigkeit, Unwissenschaftlichkeit und Weltfremdheit zu sehen (LOSSAU 2008: 322). Auch bestehe die Gefahr, dass sowohl die physisch-materielle Welt ausgeklammert wie auch soziale Aspekte zu Gunsten kultureller Betrachtungen vernachlässigt werden (BLOTEVOGEL 2003: 28). Ein aus marxistischer Richtung kommender Kritikpunkt schließt ein logisches Dilemma ein. Wenn alles als kulturell konstruiert angesehen wird, müsste im logischen Schluss Kultur durch Kultur erklärt werden. Dies jedoch würde eine Tautologie hervorrufen (BELINA 2003: 85). Schließlich bestehe die Gefahr, dass die Themenvielfalt der Neuen

Kulturgeographie diese ins „Abseits der Belanglosigkeit“ (BLOTEVOGEL 2003: 28) treiben könne.

Abschließend und zusammenfassend zur Begrifflichkeit der Kultur sei gesagt, dass seine häufige und diverse Verwendung damit zu erklären ist, dass sich die aktuellen Entwicklungen eben nicht mehr mit klassischen Modellen und Theorien treffend beschreiben lassen. Der Begriff der Kultur wurde als neues Erklärungsmuster genutzt, um die Forschung auf bisher nicht erschlossene Optionen zu richten, u.a. auf Akteure die an den Rand (der Gesellschaft) gedrängt werden (WARDENGA 2005: 27). Grundlegend wird für diese Arbeit wird der Terminus nach Benno WERLEN verwendet, der vielerlei Facetten einschließt. Kultur gilt hier als „Gesamtheit der bewerteten und bewertenden Handlungsweisen der Mitglieder einer Gesellschaft sowie deren Ergebnisse“ (WERLEN ³2008: 359) und ist weder rein materiell noch völlig abstrakt zu verstehen (EBD.).

Da Filme als Produkte menschlicher Handlungsweisen niemals im kulturfreien Raum entstehen, vermitteln sie immer kulturelle Werte und Vorstellungen von Kultur. Cineastische Produktionen liefern Bilder und auditive Signale als Deutung soziokultureller Realitäten. In diesen werden räumliche und soziale Zuschreibungen vorgenommen, die für die Zuschauer welt- und raumbildprägend sind (BOLLHÖFER 2003: 55). Die kulturellen Wurzeln der Filmemacher äußern sich einerseits in den gewählten Milieus, in denen die Pro- und Antagonisten angesiedelt werden. Wie verschiedene Settings im Film gezeichnet und bewertet sind, ist durchaus als kulturelles Statement zu deuten. Auch werden Repräsentationen von Kultur durch bestimmte Codes ersichtlich (KÜHNEL ³2004: 27). Als solche können beispielsweise Modeaccessoires oder Verhaltensweisen wie das Pogo Tanzen der Skinheads im Film *Oi! Warning* (2002) gelten.

Filme als Medien sind integrale Bestandteile der kontemporären Populärkultur (BURGESS und GOLD 1985: 1). Nach der obigen Kulturdefinition wären filmische Produktionen also (materielle) Ergebnisse einer ganz bestimmten Handlungsweise von Mitgliedern einer Gesellschaft – der des Filmemachens. Unter einer ökonomischen Perspektive sind sie Teile einer weltweiten globalen Wertschöpfungskette, die kulturelle Güter produziert (LUKINBEAL 2009: 127). In Bezug auf die Überschwemmung des weltweiten Marktes mit Hollywood-Produktionen, die in jedem Land auf der Leinwand zu sehen sind, könnte man auch von einer

Hegemonie westlicher Kulturgüter sprechen. Mit anderen Worten: „Los Angeles culture and New York commerce dominate screen entertainment around the globe” (EBD.). Um die Lebenswelt der Menschen verstehen zu können, muss man die Kultur analysieren. Um jedoch diese im gesellschaftlichen Sinne deuten zu können, ist es unabdingbar, ihre populären Medien zu deuten (BURGESS und GOLD 1985: 2). Eine Perspektive einer Kulturgeographie könnte hierbei sein, kulturelle Formen und Zuschreibungen von räumlichen Bedeutungen ausfindig zu machen und zu vermitteln (BOLLHÖFER 2003: 55).

Nicht nur der ökonomische und mediale Erfolg von Spielen wie dem kürzlich erschienenen GTA V zeigen auf, dass Video- und Computerspiele aus der kontemporären Populärkultur nicht mehr wegzudenken sind (YILANCI 2009). Als Vermittler von Werten und Normen wurden im Jahr 2007 zehn verschiedene Spiele in den Kanon der amerikanischen Library of Congress in Washington D.C. aufgenommen. Somit kann man davon sprechen, dass Computerspiele auch offiziell als Kulturgut anerkannt worden sind (STÖCKER 2007).

Die Tätigkeit des Spielens als kulturelle Beschäftigung kann auch als Experimentieren mit Werten und Normen angesehen werden. Spiele sind in dieser Hinsicht virtueller Experimentierraum (RING 2012: 241). Das Ästhetische hat dabei eine ganz besondere Bedeutung für die Ausdifferenzierung des persönlichen Moralsinnes. Dadurch, dass man im Computerspiel mit Extremsituationen konfrontiert wird, die sich in der Alltagswelt außerhalb des eigenen Erfahrungshorizontes befinden, ist man immer wieder gezwungen, seine eigenen Moralvorstellungen in Frage zu stellen (POHL 2010: 111). Bezüglich der Tatsache, dass man im Spiel die Entscheidungen auch aus den für die virtuelle Spielfigur konstruierten Strukturen trifft (RING 2012: 247f.), ist es außerdem möglich, über die eigenen Grenzen hinaus zu schauen und ggf. seine Perspektive auf verschiedenste gesellschaftliche Problemstellungen zu verschieben. So mag man vielleicht etwas anders über atomare Verseuchung und die Gefahren eines Atomkrieges denken, wenn man Fallout 3 gespielt hat.

Auch innerhalb von Computerspielen wird – analog zu Filmen – Kultur repräsentiert. Ein gutes Beispiel bietet hier die Reihe der Grand Theft Auto-Spiele. Insbesondere GTA IV lässt sich als kulturelle Auseinandersetzung mit den USA deuten. Das Gesamtbild der virtuellen Stadt Liberty City hält der amerikanischen Kultur am Ende der zweiten Amtszeit von George W. Bush satirisch einen Spiegel vor. So wurde neben der lebensecht anmutenden Stadt sogar

eine komplette Kulturindustrie – inklusive Medienlandschaft und Internet – ins Spiel integriert (TÖGL 2012: 158f.). Bei der Grand Theft Auto-Serie – stellvertretend für viele Vertreter des Computerspiels – wird dabei jedoch nicht die gewöhnliche Alltagswelt dargestellt (RAUSCHER 2012: 256). So lieferten auch nicht reale Vorbilder, sondern populärkulturelle Assoziationen und Images die Vorlagen für die virtuelle Spielwelt (RAUSCHER 2009: 28). Insgesamt stellt aber besonders GTA IV eine gelungene Repräsentation der von den Programmierern wahrgenommenen kulturellen Lebenswelt der USA dar und eignet sich in diesem Sinne perfekt, um die Verknüpfung von Computerspiel und Kultur zu illustrieren. Eine Kulturgeographie nach dem cultural turn könnte beispielsweise hier ansetzen und untersuchen, welche verschiedenen Deutungen von Welt bzw. Lebensstile oder Lebensentwürfe innerhalb der Spielwelt wie dargestellt werden.

5 Natur – Das Gegenteil von Kultur?

Wie schon alle anderen bereits vorgestellten Konzepte erweist sich das der Natur ebenso als durchaus vielschichtig und relativ schwer zu fassen (TANSKANEN 2009: 293). Der Kulturkritiker Raymond WILLIAMS bescheinigte dementsprechend, dass Natur das komplexeste Wort der englischen Sprache sei (GINN und DEMERITT 2009: 301). Analog zur vielfältigen Anwendung des Wortes Kultur liegt die Komplexität insbesondere in den verschiedensten Deutungen des Begriffes, die über die Zeit kreiert wurden (OLWIG 2009: 275).

Im deutschen Sprachraum bezeichnet der Terminus, von dem fast jede Person eine individuelle Auffassung hat, mehrere ambivalente Begriffe. Natur ist einerseits auf konkrete Objekte, andererseits auf abstrakte Bedeutungen, Werte und Normen zu beziehen. Desweiteren kann das Wort als Charaktermerkmal angewendet werden (RAFFELSIEFER 1999: 81).

Diese Dreiteilung lässt sich auch in der englischsprachigen Literatur wiederfinden. Ein Angebot hierfür findet sich bei Franklin GINN und David DEMERITT 2009. Intrinsische Natur umfasst hier die essentielle Bedeutung aller Dinge, während externe Natur ein Ort der materiellen Dinge außerhalb der menschlichen Sphäre ist. Universalnatur als dritter Begriff beinhaltet Theorien und Modelle, die den Anspruch haben, die Welt objektiv erklären zu können, z.B. also Naturgesetze (GINN und DEMERITT 2009: 301).

Auch Minna TANSKANEN erläutert, dass die Vielschichtigkeit des Konzeptes allgemein zu einer Dreiteilung geführt hat, die sie jedoch um einen vierten Aspekt erweitert. Der Begriff beschreibt in erster Bedeutung die ursprüngliche Natur der biophysischen Prozesse und ist hier als vom Menschen unberührt zu verstehen. In zweiter Bedeutung stellt sie heraus, dass die Gesellschaft aus der Natur entstanden ist. Insofern beinhaltet diese Begrifflichkeit sowohl Kultur als auch Umwelt. Da drittens der Terminus der Natur verschiedene Diskurse enthält, inkludiert er auch immer Informationsflüsse und Repräsentationen. Reden über Natur symbolisiert immer die Herrschaft des Menschen über sie. Die Erweiterung schließlich ist im Aspekt zu sehen, dass sich die Natur durch Katastrophen ihren Raum zurücknimmt. Die vierte Bedeutung führt dazu, dass die Grenzen zwischen Wildnis und dem menschlichen Lebensraum immer mehr verschwimmen (TANSKANEN 2009: 294). Generell ist anzumerken,

dass die verschiedenartigen Bedeutungen immer miteinander verknüpft sind und nicht getrennt voneinander betrachtet werden können (GINN und DEMERITT 2009: 301). Zudem besteht kein ursprüngliches Verständnis von Natur, sondern nur eine Begriffsgeschichte in der sich die Bedeutungen immer wieder verschieben (ZIERHOFER 2003: 193).

Der Naturbegriff, auf den sich die Menschen auch in der Alltagssprache beziehen unterliegt - wie bereits angeklungen – geschichtlichen Wandlungen. Jede dieser Bedeutungen umfasst jedoch nicht nur Vorstellungsbilder, sondern enthält ebenso Wertungen. Auch ruft das, was wir uns unter Natur vorstellen, Emotionen hervor und hat eine durchaus normative Komponente. Ein gesamtgesellschaftliches Naturverständnis bildet auch immer nur den Bezugsrahmen für individuelle und gruppenspezifische Deutungen. Diese verschiedensten Konnotationen müssen sich nicht immer ergänzen. Zum Teil weichen sie auch extrem voneinander ab (RAFFELSIEFER 1999: 73). Geht man davon aus, dass unser heutiger Naturbegriff stark von früheren Begrifflichkeiten geprägt ist, lässt er sich als „konsequente Linie früherer und bis heute wirksamer Naturauffassungen“ (RAFFELSIEFER 1999: 74) deuten.

Die Wurzeln liegen dabei in der Geistesgeschichte der Antike. Hier herrschte ein eher magisch-mystisches Naturverständnis vor. Natur war etwas Göttliches. Der Mensch musste durch verschiedene Praktiken und Rituale versuchen, sie und die dahinterstehenden Götter wohlwollend zu stimmen, um im Einklang mit seiner Umwelt leben zu können (ESCHER 2013: 37f.). Der klassische Terminus war dabei nichts, was konkret in der Landschaft zu lokalisieren gewesen wäre, sondern eher von abstraktem, allumfassendem Charakter. Hierunter sind Kräfte, Gesetze sowie Grundsätze, die die Welt schaffen und ihr den essentiellen Charakter geben, zu verstehen. Etwas Natürliches wurde als etwas Gegebenes angesehen. Daher auch die normative Aufladung des Wortes. Was natürlich ist, gilt als normal. Unnatürliche Phänomene werden als anormal verbannt. In diesem Sinne zeigt bereits der klassische Begriff die extreme, oft implizite, ideologische Aufladung (OLWIG 2009: 277). Während im Zeitalter der Moderne die schöne Landschaft als Ganzheit der Natur eine wichtige Rolle spielte, wich dieser holistische Anspruch in der Postmoderne immer mehr der Inszenierung von Einzelelementen (BÄTZING 1998: 1).

Die Wortherkunft von Natur liegt im lateinischen nascere und bedeutet in der Übersetzung so viel wie geboren werden oder ins Leben kommen (OLWIG 2009: 277). Damit steht das Wort im

ursprünglichen Sinne symbolisch für alles, was sich ohne das Zutun des Menschen selbst entwickelt und umfasst alles aus sich heraus Wachsende (RAFFELSIEFER 1999: 75). Heute wird der Begriff Natur insbesondere für die Pflanzen- und Tierwelt genutzt. Die Grundsätze des Wachstums derer sind als Naturgesetze bezeichnet (OLWIG 2009: 278).

Das Verständnis von Natur als unberührte Umwelt hat sich in zwei verschiedene Nutzungen als Folge von unterschiedlichen Sichtweisen unterteilt. Einmal gilt Natur als Ressource für menschliche Gesellschaften – sozusagen als ökonomischer Faktor – und ist in diesem Sinne als zerstörbar angesehen. Als ästhetische Quelle hingegen gilt sie als Ort der Erholung von der Arbeit. Diese schützenswerte Natur muss im Nationalpark bewundert und erhalten werden (BÄTZING 1998: 5). Unter kapitalistischen Bedingungen wird die Natur als Ressource ökonomischen Wachstums in Besitz umgewandelt und missbraucht. Insofern schafft sich die Gesellschaft einen Naturbegriff, den sie als Legitimation für ihre Handlungsweisen ansehen kann (JONES 2009: 315). Dieser konstruktivistische Ansatz macht vor allen Dingen eines klar: Keine Neubestimmung des Naturbegriffes kann ohne Konsequenzen für die Gesellschaft sein (ZIERHOFER 2003: 200). Wie man über Natur redet und diese sieht, bestimmt in bedeutendem Maße, wie man mit den natürlich gewachsenen Ressourcen umgeht. Ein negatives Beispiel für Ausbeutung der Natur im Kapitalismus ist die Fischerei (JONES 2009: 316). Ohne Rücksicht auf die „normale“ Reproduktion der Tiere werden zu Gunsten von Konsum und Profit verschiedenste Gebiete derart überfischt, dass nachhaltige Schäden im Umweltsystem entstehen bzw. Arten direkt aussterben.

Natur kann als das verbindende Objekt in der Geographie angesehen werden (GINN und DEMERITT 2009: 302). Die klassische Geographie als Wissenschaft, die zur Aufgabe hatte die Erde zu beschreiben, blieb immer auf den Naturbegriff angewiesen. Er diente u.a. dazu, den disziplinären Gegenstand des Faches zu beschreiben und Forschungsfragen zu generieren (HARD 2002b: 171). Innerhalb der Geographie erscheint Natur „im wesentlichen als Erdnatur“ (HARD 2002b: 172). Als Ausdruck dieser hat – wie schon in Kapitel 3 erwähnt – das Konzept der Landschaft eine steile (Wissenschafts-)Karriere erlebt (EBD.). In diesem Kontext ist Landschaft als die räumliche Repräsentation von Natur zu verstehen (OLWIG 2009: 284). Daran anschließend stellten sich Geographen im 19. Jahrhundert vermehrt die Frage, wie Kultur- und Naturlandschaften zusammenhängen (HARD 2002b: 201). Natur als die

bedeutendste Ressource für menschliches Leben stellt ein weiteres traditionelles Hauptthema der klassischen Geographie dar (TANSKANEN 2009: 295).

Dem Naturdeterminismus kommt in der geographischen Wissenschaft des 19. und 20. Jahrhunderts eine besondere Rolle zu. Dieses Modell ist dabei Ausdruck vormoderner menschlicher Lebensverhältnisse. Wie in der Antike beherrschte die Natur – als Wildnis und Unland angesehen – auch noch im Mittelalter die Menschen. Sie wurde gefürchtet, aber auch als Ressource für das Überleben verehrt. Insbesondere die tägliche Arbeit der Landbevölkerung war im engen Verhältnis zur sie umgebenden Umwelt zu deuten (RAFFELSIEFER 1999: 80). Mit der Entwicklung technischer Errungenschaften kann der Mensch sich jedoch aus diesem Verhältnis lösen und Unabhängigkeit über die Natur erlangen (ESCHER 2013: 37). In dieser in der Geographie auch als Geodeterminismus bezeichneten Sichtweise gilt Natur als Basis menschlicher Gesellschaften und Entwicklungen (SUNDBERG und DEMPSEY 2009: 460). Eine starke Ausprägung des Geodeterminismus – also der Determinierung der Kultur des Menschen durch die Natur - findet sich in den Schriften von Friedrich RATZEL (ZIERHOFER 2003: 195). In seinem Konzept der politischen Geographie tritt Natur als normative Instanz ein. „Indem sie das Falsche ausmerzt, entscheidet sie, welches kollektive Handeln richtig ist“ (EBD.). Demzufolge ist die Art, wie Menschen oder Kulturen mit der Natur umgehen, Ausdruck ihrer teleologischen zivilisatorischen Entwicklung. Hohe Zivilisationen seien dadurch ausgezeichnet, dass es ihnen eine ausgeglichene Mensch-Natur Vermittlung gelingt. Dieser „richtige“ Umgang mit der Umwelt ist nach geodeterministischer Sicht ein Indikator für gelungene Geschichte (HARD 2002: 201). In der Geopolitik Karl HAUSHOFERS zu Zeiten des Nationalsozialismus wurden die Gedanken zum Geodeterminismus im Sinne der Lebensraum im Osten Theorie verwendet und als Legitimation für den Angriffskrieg der Nazis auf die Sowjetunion genutzt. Diese Spielart der Geographie und die Zeitschrift für Geopolitik entwickelte sich in dieser Zeit „zu einem Propagandawerkzeug“ (MÄRZ 1969) der NSDAP.

Dieser sich als problematisch herausgestellte Dualismus von Natur zu Kultur wurde bei Carl SAUER umgedreht (SUNDBERG und DEMPSEY 2009: 460). In seiner Kulturlandschaftsgeographie stand erstmals nicht mehr das Abhängigkeitsverhältnis des Menschen von der Natur im Vordergrund. Der Fokus wurde vielmehr auf die Gestaltungsfähigkeit und Produktivität der Individuen und Gruppen gelegt (ZIERHOFER 2003:

196). Trotz allem war jedoch auch bei Carl SAUER ein Dualismus und damit Konkurrenzdenken von Kultur und Natur verankert (SUNDBERG und DEMPSEY 2009: 460). Nachdem man sich in der Geographie lange vom Konzept des Naturdeterminismus verabschiedete bzw. dieses durch einen Kulturdeterminismus ersetzte, geht man heute von einem dialektischen Verhältnis der beiden Konzepte aus. Einerseits kann Natur somit äußere Bedingungen kultureller Zusammenhänge liefern (HINCHCLIFFE 2005: 197). Andererseits stand Natur auch immer schon unter menschlichem und damit kulturellem Einfluss (ZIERHOFER 2003: 210). Bernd BELINA trifft zu diesem Thema eine passende Aussage, indem er meint, dass die Natur weder den Menschen – wie im Geodeterminismus der traditionellen Geographie – komplett bestimme. Jedoch ist es dem Menschen auch nicht möglich, sich komplett von den natürlichen und materiellen Grundlagen seines Daseins zu lösen (BELINA 2003: 87).

Wie auch das Konzept der Kultur so hat sich auch der Naturbegriff in den letzten 20 Jahren fundamental verändert. Während sie früher als separate ontologische Sphäre angesehen wurde, kann Natur nun als soziales Gebilde, das mit vielen unterschiedlichen Meinungen aufgeladen wurde, gedeutet werden (SUNDBERG und DEMPSEY 2009: 458). Trotzdem lebt der objektivistische Naturbegriff auch in postmodernen Zeiten insbesondere in den Naturwissenschaften – so zum Teil auch in der physischen Geographie – weiter, auch wenn immer mehr auf die Rolle des Menschen bei der Gestaltung der Natur – Schlagwort anthropogene Einflussnahme - eingegangen wird (HARD 2002b: 172).

Der klassische Naturbegriff in der Geographie ist insbesondere durch die feministische Strömung kritisiert worden. Das implizite Gendern der Natur als weiblich – hier der Bezug zur Mutter Natur – würde die natürliche Passivität der Frau implizieren (OLWIG 2009: 283). Im Gegensatz dazu wäre das Konzept der Kultur als maskulin und aktiv beschrieben. Diese dichotome Konzeption reproduziert patriarchale Strukturen, welche die Unterdrückung der Frau durch den Mann beschreibt (SUNDBERG und DEMPSEY 2009: 459).

Ein weiterer Kritikpunkt kam aus dem Fachbereich der Umweltwissenschaften. Es wurde hier kritisiert, dass keine Polarisierung zwischen Natur und Gesellschaft mehr getroffen werden könne. Das Verhältnis sei demnach eher durch Hybridität gekennzeichnet (OLWIG 2009: 284). Dieses hybride Verhältnis weist auch auf einen anderen Aspekt des postmodernen

Naturverständnisses hin. Natur ist als Ergebnis kontingenter menschlicher materieller Praktiken als durch und durch sozial anzusehen (SUNDBERG und DEMPSEY 2009: 460).

Bewegt man sich von der materiellen Gestaltung weg hin zur wissenschaftlichen Diskussion über das Konzept Natur, so lässt sich der konstruktivistische Gedanke weiterverfolgen. Dem Menschen ist es nicht möglich, seine Umwelt objektiv und damit unverfälscht wiederzugeben. Selbst das Wissen über sogenannte „unumstößliche“ Naturgesetze ist immer nur Ausdruck der gegenwärtigen Forschungsstände. Jedoch wird erst durch Sprache die Bedeutung von Natur produziert (GEBHARDT et.al. 2003: 11). In diesem Sinne ist auch der Terminus Natur als sozial konstruiert anzusehen und immer auch Ausdruck gewisser kultureller Strömungen (TANSKANEN 2009: 294). Als Konstruktion wird das Konzept immer wieder mit Macht aufgeladen. Es wird benutzt um, bestehende Hierarchien und kulturelle Normen zu legitimieren (SUNDBERG und DEMPSEY 2009: 461).

Weiterführend sind die Konzepte Kultur und Natur zusammenhängend zu betrachten. Die Beziehung zwischen den beiden war lange eine elementare Frage, aus der viele Forschungen entstanden sind (TANSKANEN 2009: 294). In der westlichen Moderne hatte das Gegensatzpaar eine besondere Bedeutung. Kultur wurde als anthropogene Sphäre gesehen, während Natur als Ausgangspunkt und Ressource galt (ZIERHOFER 2003: 193). Dieser dichotome Charakter beinhaltet, dass das eine Konzept als Negativ des anderen anzusehen ist (OLWIG 2009: 275f.). In der Wissenschaft galt Natur damit als Gegensatz zu Mensch, Kultur und Zivilisation (RAFFELSIEFER 1999: 86). Diese Grenzziehungen zwischen den beiden Konzepten sind dabei als ideologische Konstruktionen anzusehen. So wurde in der europäischen Kolonialisierungsgeschichte immer wieder jener Gegensatz bemüht, um Differenzen zu markieren (SUNDBERG und DEMPSEY: 458). Natur und Kultur wurden in dem Sinne „rassifiziert“, dass europäische Kulturen als rationale Zivilisationen primitive Kulturen – also die Wildnis oder Natur – kolonisieren müssen (GINN und DEMERITT 2009: 303). Die Selbstzuschreibung der Europäer war als zivilisiert und kultiviert, während die indigene Bevölkerung als natürlich sowie unzivilisiert – zwar als Ergebnis einer Fremdzuschreibung – galt (SUNDBERG und DEMPSEY 458). Diese Grenzziehung zwischen „Uns“ und „den Anderen“ wurde auf alle neuen Territorien – Asien, Amerika, Afrika und Australien - übertragen. Die dort lebenden Menschen galten als primitiv, während die Kolonisatoren sich gar als Heilsbringer ansahen. Sie handelten aus eurozentristischer Perspektive, indem sie Ordnung

und Fortschritt in die neuen Gebiete brachten, um diese zu zivilisieren. Das Land und Leben dort sollte dadurch „verbessert“ werden. Kaum jedoch ist diese soziale Konstruktion von Wildnis hinterfragt wurden (GINN und DEMERITT 2009: 303). Auch waren die einheimischen Zivilisationen wohl kaum in den Prozess eingebunden. Sicherlich wurden sie nicht gefragt, ob sie die europäische Ordnung und Kultur überhaupt als für sich richtig empfunden hätten.

Die Geographie setzt sich in ihrer Forschung sowohl mit kulturellen als auch mit natürlichen Phänomenen und Prozessen auseinander (JONES 2009: 309). Lange Zeit war die geographische Wissenschaft mit der Unterscheidung dieser Konzepte beschäftigt. Auf der Suche nach Definitionen stellte sich die Frage, was eigentlich Kultur und Natur sei (HINCHCLIFFE 2005: 194). Die klassische strukturelle Teilung in einerseits physische Geographie (als Naturgeographie) und Humangeographie (als Kulturgeographie) lässt sich als Repräsentation der Dichotomie Kultur-Natur deuten (OLWIG 2009: 276). Diese Prägung innerhalb der Faches war als Konsequenz der Institutionalisierung des modernen Kultur-/Naturverständnisses durchaus nachhaltig und hält bis in die Gegenwart an (ZIERHOFER 2003: 194). Die Trennung ist dabei nicht nur rein geistig-philosophischer Natur, sondern hat in vielen Fällen auch räumliche – physisch-materielle – Auswirkungen (OLWIG 2009: 276). So sind in vielen Institutsgebäuden deutscher Universitäten die Lehrstühle der physischen Geographie und der Humangeographie in unterschiedlichen Etagen zu finden, wenn sie überhaupt zusammen in einem Gebäude liegen.

Das dialektische Verhältnis zwischen Kultur und Natur beinhaltet die gegenseitige Beeinflussung beider Konzepte und ist unabdingbares Kriterium für eine dienliche Deutung gesellschaftlicher Wirklichkeiten der Gegenwart. Alte Grenzen verlieren damit ihre Trennschärfe ebenso wie alle Entitäten durch wechselseitige Beziehungen charakterisiert sind. Natur und Kultur stellen sich anstatt als dichotome Gegensätze nun in der Postmoderne als hybrides Paar dar (ZIERHOFER 2003: 198). David HARVEY weist in diesem Kontext darauf hin, dass selbst Städte wie New York - neben der Lesart als Orte der Kultur – auch als natürliche Phänomene analysiert werden, da sie in mehr oder weniger natürlichen Materialien Holz, Eisen, Stein etc. geschaffen sind. Auch ließen sich diverse soziale Prozesse unter dem Aspekt der Natur betrachten (JONES 2009: 321). In dieser Perspektive ließe sich das Verhalten junger Menschen in Diskotheken als hormonell bedingtes Balzgebaren deuten.

Die Natur im Spielfilm wird immer wieder neu erfunden (ESCHER 2013: 38). Als Konstruktionsleistung menschlich-technischer Tätigkeiten stellen Filme immer ganz spezielle Naturverhältnisse dar (BOGNER 1999: 18). Filmische Repräsentationen von Natur stellen diese niemals als neutrale Wirklichkeiten dar. Vielmehr spielen sie als Stimmungsbilder eine wichtige Rolle für die Narration (ZIMMERMANN 2013: 83). In dem Maße, in dem Natur als dichotomer Gegensatz von Kultur immer mehr verloren geht, scheint das Bedürfnis der Menschen nach unverbrauchter Natur zu steigen (ESCHER 2013: 37). Dem eingegengten Zuschauer im Kinosessel steht dabei die Darstellung der offenen und freien Natur auf der Leinwand gegenüber (BOGNER 1999: 13). Die Bilder ermöglichen es dabei, Einblicke in sonst lebensweltlich entrückte Teile der Welt zu bekommen. Dabei fungiert die filmisch repräsentierte Natur als kulturelles Image und Vorstellungsbild. Sie wird dabei gezielt von den Filmemachern konstruiert und – u.a. vom Zuschauer – kognitiv mit Bedeutung aufgeladen (ZIMMERMANN 2013: 85). Die Simulation von Natürlichkeit in Filmen kann auch Naturgesetze außer Kraft setzen (ESCHER 2013: 37). So gelingt es Charakteren wie James Bond immer wieder, sich in schwindelerregender Höhe an Flugzeuge zu hängen, ohne hinunter zu fallen und auf dem Erdboden zu zerschellen. Die richtige Umsetzung der Naturgesetze in die Narration ist hier jedoch nur von sekundärem Interesse.

Durch die Rezeption vieler Filme entwickeln die Zuschauer – oft speziell in Bezug auf das Genre – Erwartungshaltungen, die auch die Ausgestaltung der filmischen Natur inkludieren. Hierbei ist es aber nicht relevant, dass diese identisch umgesetzt wird, wie sie in der physischen Welt erscheinen mag, sondern nur ob der Rezipient der Darstellung sein Vertrauen schenkt (ZIMMERMANN 2013: 87).

Innerhalb der Filmwissenschaft wird schon fast zu Beginn Natur mit Landschaft gleichgesetzt. Natur im Spielfilm ist immer wieder als Landschaft dargestellt und hat immer einen kulturellen Charakter (ESCHER 2013: 39). Dies steht im Zusammenhang der Analyse des Mediums als visuelles Artefakt. In Anlehnung an die Landschaftsmalerei wandelt sich bei Béla BALÁSZ Natur zur Landschaft, wenn sie von der Kunst thematisiert wird (ZIMMERMANN 2013: 84). Ab dem Beginn des 20. Jahrhunderts übernehmen dann Dokumentar- und Spielfilme die „eindrücklichste Form der Erzählung von unbekanntem, vergangenen und zukünftigen Naturwelten“ (ESCHER 2013: 38). In unserer heutigen visuellen Gesellschaft funktioniert Wahrnehmung von Welt – und damit Natur - vorrangig sekundär. Audiovisuelle

Medien wie z.B. Filme haben sich bei der Analyse als sehr wirkmächtig erwiesen (ZIMMERMANN 2013: 83). An dieser Stelle sei auf die Gattung des Naturfilms verwiesen. Filme dieser Art – sie lassen sich als Untergruppe des Dokumentarfilms eingliedern – befassen sich vor allem mit der Darstellung von Tieren in freier Wildbahn. Die hohe Nachfrage nach solchen Naturfilmen kann auch als wachsendes (gesellschaftliches) Interesse an ökologischen Fragestellungen gedeutet werden (SCHLICHTER 2012). Diese – ebenfalls durchweg konstruierten – medialen Darstellungen inszenieren Natur als das Gefährliche und Schöne (ESCHER 2013: 39) ebenso wie als das Schützenswerte. Unter diesem Gesichtspunkt ist ein (Natur-)Film als „Werkzeug der Imageproduktion“ (ZIMMERMANN 2013: 85) zu verstehen. Natur wirkt hier oftmals viel eindrucksvoller als in der physischen Realität, da sie auf Mechanismen der Vereinfachung – oft in Form der Narration – angewiesen sind, um komplexe Vorgänge für das Publikum zu verdeutlichen (ZIMMERMANN 2013: 86). Gerade Naturfilme, die behaupten objektive Realitäten vorzugeben, liefern gute Beispiele für die Problematik der (symbolischen) Aufladung von Natur für bestimmte Zwecke.

Auch in Computerspielen hat die Repräsentation von Natur eine besondere Bedeutung. Einerseits sei hier auf ihre Rolle als Ressource virtueller Güter für den Spieler hingewiesen. Besonders in Strategiespielen wie denen der Age of Empires- oder der Anno-Reihe ist es von unwiderruflicher Relevanz für den Spielerfolg, natürliche Rohstoffe abzubauen. Virtuelle Fische liefern hier Nahrung für die Bevölkerung, während die digitalen Siedler den Wald abholzen, um Holz als Baumaterial zur Verfügung zu stellen. Mittels dieser Rohstoffe lassen sich in den genannten Wirtschaftssimulationen blühende – wenn auch durchaus als imperialistische Repräsentationen zu kritisierende – Reiche erschaffen.

Dies ist jedoch nicht nur auf das Genre der Strategiespiele zurückzuführen. Als einfachste Gegner stellen sich auch in Rollenspielen – sowohl Einzel- als auch Mehrspieler – verschiedenste Vertreter der Tierwelt dar. Bei den Spielen der Gothic-Reihe sind dies beispielsweise sogenannte Scavenger – riesige digitale Laufvögel – die, wenn sie besiegt wurden, zuerst Fleisch als Nahrung und später, hat man einmal die richtigen Fähigkeiten erlernt, Krallen liefern. Diese Rohstoffe lassen sich einerseits direkt wieder zur Regeneration von Lebenspunkten verzehren oder auch bei Händlern in die spielinterne Währung umtauschen. Dabei ist jedoch immer zu beachten, dass die virtuelle Natur immer nur so betrachtet und benutzt werden kann, wie es die Programmierer vorgesehen haben (RISI et.al.

1998: 267). Sicherlich ist es auch möglich, sich mit Cheats – Programmen oder Befehlszeilen – über die dem Spiel integrierten Naturgesetze hinwegzusetzen.

Wie schon erwähnt, müssen Computerspiele – ebenso wie Filme – gewisse Erwartungen der Konsumenten erfüllen (KREBS 2006: 19). Dazu gehört auch die Darstellung von natürlichen Gegebenheiten, um eine bestmögliche Spielwelt zu erschaffen. So bilden Wälder, Berge, Täler sowie die darin vorkommende Tierwelt „beliebte Versatzstücke, aus denen ein vielfältiges und heterogenes Naturbild zusammengebastelt wird“ (RISI et.al. 1998: 268). Dabei ist es primär von Bedeutung, dass die Welt in sich stimmig ist und ganzheitlich zu überzeugen weiß. Der Trend geht dabei zu immer realistischeren Repräsentationen von Welt im Medium. Auf der Bildebene – wie auch auf der auditiven Ebene z.B. durch Vogelgezwitscher – wird dem Nutzer eine besondere Art von Natürlichkeit der Repräsentation suggeriert. Die virtuelle Umwelt hat zum Ziel „den Nutzer eine künstliche Welt erleben zu lassen, die immer mehr analog zur ‚realen‘ Lebenswelt wirkt“ (HUBER 2001: 495).

6 Grenzen – Imaginierte Trennlinien zwischen „Uns“ und den „Anderen“

Beschäftigt man sich in der Geographie oder anderen Sozial- und Kulturwissenschaften mit dem Problem der Grenzziehungen, so sieht man sich mit einem nahezu unüberschaubaren Feld von Begrifflichkeiten und Perspektiven konfrontiert. Das folgende Kapitel soll dazu dienen, eine gedankliche Ordnung in das Labyrinth der (geographischen) Ansätze zu bringen und diese – wie auch in den vorhergehenden Kapiteln geschehen – auf Film und Computerspiel anzuwenden.

Das Wort Grenze oder Grenzraum verweist zunächst auf verschiedene Bedeutungsebenen. Einerseits können im engeren Sinne politische, nationale und geographische Trennlinien – zum Teil physisch-materiell im Raum manifestiert – darunter verstanden werden. Im weiteren Sinne stellen Grenzen auch kulturelle, soziale, ökonomische oder identitäre Differenzierungen dar (LAMPRECHT et.al. 2012: 10). Grenzen oder Grenzziehungen entstehen nicht zufällig. Immer sind sie in Kontexte aus verschiedensten Beziehungsgeflechten und Prozessen eingebunden (SAHR und WARDENGA 2005: 159). Auch ist der Begriff durch eine Paradoxie geprägt, da Grenzziehungen gleichzeitig Barrieren wie Brücken sind (LAMPRECHT et.al. 2012: 10). Indem sie etwas voneinander abtrennen, geben sie in diesem Sinne zur selben Zeit eine Anweisung, eben diese Trennung zu überwinden (REDEPENNING 2005: 168), da sich hinter der Grenze das große Unbekannte, das entdeckt werden will, befindet (SAHR und WARDENGA 2005: 157).

Vorgestellt als Linien die jeweils zwischen einem „Hier“ und einem „Dort“ unterscheiden (MOUNTZ 2009: 198), sind Grenzen für die Bildung der eigenen kulturellen und nationalen Identität existenziell (LAMPRECHT et.al. 2012: 10). Durch das Abgrenzen zweier verschiedener Entitäten müssen sich die Subjekte meist auf der einen oder der anderen Seite der Linie verorten, was zu einer Identifikation mit der jeweiligen Teilstruktur führt (SAHR und WARDENGA 2005: 157). Erst Grenzziehungen ermöglichen überhaupt den Vergleich. Da kein Diesseits der Grenze ohne deren Jenseits existieren kann, ist auch kein „Wir“ ohne die dichotome Konstruktion eines wie auch immer gearteten „Sie“ denkbar. Marc REDEPENNING spricht daher davon, dass es ohne Differenz keine Identität gebe und daher Grenzen für jedweden identifikatorischen Prozess grundlegend seien (REDEPENNING 2005: 172). Eben die Unterscheidung zwischen dem „Eigenen“ und dem „Fremden“ wird in der Praxis oft dazu genutzt, einen Diskurs zwischen Sicherheit - „wir“ - und Unsicherheit - „die Anderen“ –

aufzuziehen (MOUNTZ 2009: 204). In Zeiten globaler Migration sei hier der Vollständigkeit halber noch auf hybride Identitäten hingewiesen, welche sich in Bezug auf mehrere Seiten der Grenze konstituieren (SAHR und WARDENGA 2005: 161).

Soziologisch gesehen stellt sich die Frage, wie Grenzen sozial bedeutsam werden (SCHACK 2007: 13). Auch wissenschaftstheoretisch kann man hierbei zu einigen interessanten Erkenntnissen gelangen. So eigneten sich Grenzen insbesondere in den traditionellen Wissenschaften dazu, Dichotomien wie z.B. die schon besprochene zwischen Kultur und Natur, ganz klar voneinander abzutrennen (BRUNS 2009: 19). Grenzen stellen auch in vielen Fachrichtungen ein zentrales Thema dar. Insofern werden damit die eigenen Forschungsgegenstände als Terrains abgesteckt, was dazu dient, Alleinstellungsmerkmale und Daseinsberechtigungen für die jeweiligen Disziplinen zu schaffen (KONRAD 2012: 287). Insbesondere für die Wissenschaft scheint der Punkt von besonderem Interesse, dass eine Welt ohne Grenzen unterscheidungslos wäre (REDEPENNING 2005: 175). Erst Differenzierungen ermöglichen nämlich die Vorgehensweise des Vergleiches.

Da man sich ohne Unterscheidung jedoch nur schwerlich ein Bild von den jeweiligen Verhältnissen machen kann, ist davon auszugehen, dass Grenzen die (Lebens-)Welt kognitiv handhabbar machen (REDEPENNING 2005: 175). Insbesondere in den border studies wird immer wieder der konstruktivistische Charakter von Grenzziehungen betont. Grenzen stellen eben keine objektiven Wahrheiten oder klar zugeordnete Kategorien dar. Als Ergebnis sozialer Praktiken des Handels, Konventionen und kultureller Vorstellungen sind sie immer umstritten, verhandelbar und zu hinterfragen (LAMPRECHT et.al. 2012: 11). Als Artefakt im Raum kann man die Staatsgrenze jedoch als physisch-materiell existent annehmen (SCHACK 2007: 13). Bei den folgenden Erläuterungen zu politischen Grenzen – hier: Grenzziehungen von Staaten nach außen – ist jedoch immer auch der konstruktivistische Charakter der Trennlinie zu beachten. Die Art und Weise wie eine Grenze im Raum besteht, ist immer nur eine von unendlich vielen Möglichkeiten der Grenzziehung.

Beschäftigt man sich mit politischen Grenzen, so ist es durchaus sinnvoll, sich an dieser Stelle mit der etymologischen Herkunft des Begriffes zu beschäftigen, da die Wortentwicklung eng mit der europäischen Geschichte verwoben ist. Die Herkunft des Terminus´ ist im deutschen Sprachgebrauch auf die erste Hälfte des 12. Jahrhunderts zurückzuführen. In Anlehnung an

das slawische Lehnwort *granica* fand der Begriff Eingang in die Literatur und Umgangssprache, bis er sich im 16. Jahrhundert konsolidiert hatte (SCHACK 2007: 34). Im Laufe der Zeit entwickelte sich die Bedeutung von einem Gelände bzw. größerem Gebiet hin zu einer scharfen Gegenüberstellung zweier Entitäten im Sinne einer Front (BRUNS 2009: 46). Im englischsprachigen Raum wird zwischen *border* und *boundary* unterschieden (MOUNTZ 2009: 201). Hinzu kommt der Begriff der *frontier*, welcher die Abgrenzung und Ausweitung eines Territoriums beinhaltet (SCHACK 2007: 35). Diesem soll aber bezüglich seiner Relevanz für postapokalyptische Film- und Computerspielsettings später noch einmal besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden. Während *border* eher als ein Gebiet der Interaktion und graduellen Unterscheidung zwischen zwei separaten politischen Entitäten zu verstehen ist, meint *boundary* die strikte Unterscheidung zwischen zwei theoretisch distinktiven Territorien (MOUNTZ 2009: 201).

Ebenso wie der Grenzbegriff hat sich die Beschäftigung mit Grenzen in der Geographie mit der Zeit beachtlich gewandelt (WASTL-WALTER 2009: 332). Während die traditionelle Geographie Grenzen als faktisch akzeptierte und somit unüberschreitbar machte, kommt es unter dem Paradigma der Neuen Kulturgeographie zu einer Neubeschreibung des Sachverhaltes (SAHR und WARDENGA 2005: 158f.). Im Alltagsverständnis ist meist die Rede von Staatsgrenzen (SCHACK 2007: 3). Diesem mehr oder weniger starren Konzept werden in der postmodernen Geographie Ansätze wie die Untersuchungen von Grenzen in den Köpfen entgegengesetzt (SAHR und WARDENGA 2005: 159).

Wie schon erwähnt, fokussierte sich die geographische Grenzforschung lange Zeit auf starre politische Grenzen (REDEPENNING 2005: 172). Insbesondere der Sichtweise dieser als biologische oder natürliche Erscheinung – stellvertretend für diese Perspektive sei Friedrich RATZEL genannt – kam ab dem endenden 19. Jahrhundert bis in die 1970er Jahre eine bedeutende Rolle zu (WASTL-WALTER 2009: 332). Es wurden Regeln in der Natur gesucht, die sich scheinbar auf gesellschaftliche Gegebenheiten übertragen ließen. Natürliche Grenzen entsprächen damit dem „natürlichen Leib eines Volksgeistes“ (BRUNS 2009: 50). Teile dieser naturdeterministisch-nationalistischen Ausprägung der Geographie fanden ihren politischen Erfolg in der menschenverachtenden Blut-und-Boden-Ideologie des Nationalsozialismus.

Die mythologischen Ursprünge Europas liegen in HOMERS Ilias. Dort werden die Wurzeln außerhalb der heutigen Grenzen der EU gesetzt. Europa – an dieser Stelle der Name der Tochter des phönizischen Königs Agenor – musste das Meer überschreiten, um von Asien nach Kreta zu gelangen. Bezieht man sich auf die antike Geschichtsschreibung, beginnt das Konstrukt Europa also mit einer Grenzüberschreitung von Osten nach Westen (BRUNS 2009: 17).

Im Zuge der modernen Staatenbildung in Westeuropa wurden vormals mehr oder weniger fluide Grenzgebiete immer häufiger durch strikte Grenzen im Sinne einer Trennlinien ersetzt (MOUNTZ 2009: 201). Gerade seit dem 19. Jahrhundert hat der Diskurs an Gewicht gewonnen. Seitdem gehen Grenzziehungen meist mit der Bildung von Nationalstaaten einher, welche „nationale Lebenswelten“ (SAHR und WARDENGA 2005: 159) entstehen lassen. Staatsgrenzen werden dabei immer wieder mit verschiedenen Bedeutungen symbolisch aufgeladen (SCHACK 2007: 10).

Die Grenzziehung nach außen wird oftmals mit der Grenzziehung nach innen gedoppelt. Somit war und ist die Konstruktion nationaler Staatsgrenzen oft vom Versuch der Schaffung einer homogenen Entität begleitet (BRUNS 2009: 53). Wie oben schon erwähnt, lassen sich politische Grenzen auch als physisch-materielle Phänomene im Raum lokalisieren. Sie materialisieren sich u.a. in Hecken, Zäunen, Betonarchitektur und Schildern (MOUNTZ 2009: 198). Unter diesem Gesichtspunkt ist hervorzuheben, dass Grenzen körperliche Wirkungen haben können (SAHR und WARDENGA 2005: 160). So soll z.B. an der Grenze der USA zu Mexiko mithilfe von hochtechnologisiertem Sicherheitspersonal die unkontrollierte Bewegung der Menschen eingeschränkt werden. Es entwickeln sich gerade in diesen Räumen ganz spezifische Strategien und Handlungsrountinen, die entweder auf Erhaltung des Status quo abzielen – wie schon das eben erwähnte Sicherheitspersonal - oder eben gerade diese Grenzen in Frage stellen – es sei hier auf die Praktiken des Schmuggelns verwiesen (MOUNTZ 2009: 198). Nationalgrenzen als Orte politischer Identitäten können je nach Ausprägung offen oder geschlossen sein. Im Rahmen des Schengener Abkommens sind somit beispielsweise die Grenzen der Nationalstaaten der Mitgliedsländer der Europäischen Union ohne weitere Behinderung zu überqueren. Als diametral entgegengesetztes Beispiel wäre hier der Eiserne Vorhang zu nennen. Hier war die Grenze so geschlossen, dass man von einer Einbahnstraße sprechen kann. Da sich hier auch politische und ökonomische Ideologien im

Raum gegenüberstanden, war kein Kontakt zur anderen Seite, geschweige denn eine Grenzüberschreitung zu Hochzeiten des Kalten Krieges auf legalem Wege – es sei hier einmal vom Phänomen der Verwandtschaftsbesuche abgesehen – möglich (WASTL-WALTER 2009: 333). Politische Grenzen können also auf verschiedenste Art und Weise erfahren werden. Im extremsten Sinne kann dies schmerzvoll und gewalttätig, im Falle der Berliner Mauer bezogen sogar tödlich sein (MOUNTZ 2009: 202).

Wie schon oben erwähnt, kommt dem frontier Theorem in Bezug auf postapokalyptische Settings als auch in der amerikanischen Geschichte eine besondere Rolle zu. Der Begriff ist durch seine Doppeldeutigkeit charakterisiert. Die erste Bedeutung meint die klare Grenze eines Staates – in der Moderne oft als Linie vorgestellt - zu einem anderen Staat. Frontier im zweiten Sinne bedeutet die Grenze zwischen besiedeltem und unbesiedeltem Land (KEARNS 2009: 264). Als auswärtig gerichtete Perspektive wird die Grenze hier als Treffpunkt zwischen Wildnis und Zivilisation angesehen (REDEPENNING 2005: 171). Auswärtig gerichtet kann hier als auf die Expansion des eigenen Territoriums bezogen verstanden werden. Die frontier bildet die Grenze zu einem als leer – da aus europäischer Sicht nicht zivilisiert – angesehen Raum (SCHACK 2007: 36). Genau dieses unbekanntes, freie Land ruft zur Entdeckung und Besiedlung auf (REDEPENNING 2005: 171).

Auch wurde diese Unterscheidung zwischen Zivilisation und Barbarei als Legitimation benutzt, um die indianischen Siedler von ihrem Land zu vertreiben. Da in Europa Sesshaftigkeit mit Kultiviertheit gleichgesetzt war, wurde den Ureinwohnern des amerikanischen Kontinents mit ihrem nomadenhaften Leben jegliche zivilisatorische Fähigkeit abgesprochen. Ein Land, das nicht durch sesshafte Menschen geprägt war, galt als nicht besiedelt (KEARNS 2009: 264f.).

Ein schon angeklungenes prominentes Beispiel für eine Theorie der frontier lieferte der amerikanische Historiker Frederick Jackson TURNER in seinem 1893 erschienenen Essay *The Significance of the Frontier in American History*. In diesem Essay beschreibt der Autor die Ausdehnung der europäischen Siedler in Nordamerika vom Osten in den Westen (KEARNS 2009: 265). Die Amerikanische Geschichte sei hauptsächlich durch die Kolonisierung des Wilden Westens geprägt. Insbesondere hier ist die frontier als Grenze zwischen Zivilisation und Wildnis, als Trennlinie zum freien Land, charakterisiert (TURNER 1893: 1). An der Grenze

zur Wildnis entwickelt sich demzufolge die amerikanische Gesellschaft, in dem die Siedler mit der europäischen Tradition brechen und sich zuerst zurück in primitivere Formen der Zivilisation fallen lassen (KEARNS 2009: 265). Somit findet die Wildnis den Europäer in den Gedanken, Werkzeugen, Industrien etc. der Siedler vor, konfrontiert ihn mit dem Überleben und lässt ihn zu Jäger werden. Die Umwelt der frontier ist zu Beginn zu stark für den kultivierten Europäer. Er muss die neuen Lebensumstände akzeptieren und sich andere, z.T. Lebensweisen der amerikanischen Ureinwohner angewöhnen, um überleben zu können. Insofern sei die Transformation der Wildnis in zivilisiertes Land am Ende kein europäisches Produkt mehr, sondern ein neues – ein amerikanisches (TURNER 1893: 2).

Je mehr die Grenze nun im Verlaufe der Geschichte von Osten nach Westen gehe, umso mehr löse sie sich von den europäischen Wurzeln (TURNER 1893: 2). Ein elementarer Kritikpunkt an dieser Theorie bezieht sich darauf, dass TURNER sich ausschließlich auf weiße Männer mit europäischen Wurzeln beziehe, und Kategorien wie race, class und gender nicht weiter betrachtet (KEARNS 2009: 265). So bringe die amerikanische frontier bestimmte Charakteristiken wie Stärke, Energie und Aktivismus hervor (TURNER 1893: 16). Diese Form der Männlichkeit lässt sich in besonderem Maße in der Gattung des Westernfilmes wiederfinden. Hier ziehen die Männer auf der Suche nach Abenteuern, in denen sie sich bewähren können, von zu Hause los. Als Akteure der Landnahme bekämpfen sie zeitgleich sowohl Indianer als auch die Wildnis (KIEFER und GROB 2003: 16).

Kontrastierend zum Verständnis von Grenzen im engeren Sinne der politische Grenzen von Nationalstaaten sollen nun Grenzen innerhalb verschiedener (Gesellschafts-)Systeme erläutert werden. Solche Abgrenzungen erweisen sich als vielschichtige Konstrukte. „Grenzen, die einen Raum konstituieren, sind nicht primär Grenzen im geographischen Raum oder territoriale Grenzen, sondern Formen der sozialen Differenzierung“ (SCHACK 2007: 27). Auch reichen viele Prozesse über territoriale Grenzen hinaus. Somit wäre eine Reduzierung der Terminologie auf den rein politischen Sachverhalt bei weitem nicht ausreichend zur Erklärung sozialer Wirklichkeit. Weder „Liebe noch Epidemien berücksichtigten diese je als Limitationen“ (SCHACK 2007: 20).

Grenzziehungen innerhalb der Gesellschaft bilden ein feines Netz aus Trennlinien. Besonders immer wieder reproduzierten Stereotypen kommt bei deren Aufrechterhaltung eine tragende

Rolle zu (SAHR und WARDENGA 2005: 164). Diese imaginären und willkürlichen Konstruktionen ordnen das Verhalten der Individuen sowohl in räumlicher als auch in zwischenmenschlicher Hinsicht. Dieser soziale Differenzierungsprozess inkludiert auch immer Ängste, Hoffnungen, Werte und Bedrohungen der jeweiligen sozialen Gruppen (BRAUN 2006: 23). Pierre BOURDIEU thematisiert hierbei Grenzziehungen als Akte der Orientierungsstiftung. Erst durch diese sei die Verortung der Subjekte im Raum der Lebensstile möglich, könne Identität entwickelt werden (REDEPENNING 2005: 175). Diese Ausführungen bestätigen, dass Grenzen auch in nicht-staatlichen Kontexten eine wichtige Rolle spielen. So braucht auch die Wirtschaft bestimmte Grenzen um ihre Systematik aufrechtzuerhalten. Ohne diese sei es nicht möglich, Gewinne zu generieren. Auch der Trennung zwischen öffentlichen und privaten Räumen kommt eine besondere Rolle zu (SAHR und WARDENGA 2005: 163). Bernd BELINA spricht in diesem Zusammenhang von strategischen Grenzziehungen zwischen der öffentlichen und der privaten Sphäre (BELINA 2005: 319). In heutigen Verhältnissen sei der Gegensatz zwischen öffentlichem und privatem Leben als richtig und gut angenommen, ja als solches naturalisiert (BELINA 2005: 320). Da Grenzen jedoch verhandelbar sind, ändert sich die Qualität der gegenseitigen Abgrenzungen mit den Rahmenbedingungen (ZIMMERMANN und ESCHER 2005: 269). Weiterhin definiert BELINA hier eine Forschungsfrage humangeographischer Ansätze. Es sollte nicht in erster Linie nach dem Wo der Grenzen in der Gesellschaft gesucht werden. Kritische Wissenschaftler sollten sich eher mit den Interessen auseinandersetzen, die hinter strategischen Grenzziehungen stehen. Eine dementsprechend modifizierte Forschungsfrage könnte lauten: Wer versucht Grenzen in der Gesellschaft auf welche Art und Weise zu welchem Zweck zu definieren? (BELINA 2005: 325).

Wie schon zu Beginn des Kapitels angedeutet, ist auch die Sphäre der Wissenschaft durch Grenzziehungen charakterisiert (KONRAD 2012: 288). Alltägliches wissenschaftliches Arbeiten sei ohne das Definieren spezifischer Trennlinien nicht erfolgreich möglich. Jedoch ist es unabdingbar, als Wissenschaftler seinen eigenen Forschungsbereich abzugrenzen, da sich nur darüber Reputation erlangen lässt, die über Inklusion oder Exklusion in der scientific community entscheidet (REDEPENNING 2005: 167f.). Nicht nur das Arbeiten in dem Bereich, sondern bereits die Ausbildung erweisen sich insgesamt als quasi-elitäres System. So gleichen die Aufnahmebedingungen der Hochschulen bereits Grenzen. Auch nichtreglementierte Studiengänge weisen interne und meist verdeckte Hürden in Form von Selektionsprüfungen

auf. Selbst der freie Hochschulzugang ist sich aus dieser Perspektive ein Mythos (KONRAD 2012: 290).

Einerseits sind Filme durch die Repräsentationen der bereits angesprochenen Grenzen sowohl in nationalstaatlich-politischer, als auch innergesellschaftlicher Hinsicht geprägt. So werden beispielsweise Grenzkonflikte in afrikanischen Staaten thematisiert – z.B. Tränen der Sonne (2003) - oder in sogenannten romantic comedies – z.B. Manhattan Love Story (2002) – zwischenmenschliche Beziehungen über sozio-kulturelle Trennlinien hinweg geschlossen. Eben solche Grenzüberschreitungen sind es, die den Film charakterisieren und für die Zuschauer interessant machen (ESCHER 2006: 308). Die Akteure des Filmes werden bedingt durch die Narration in bestimmte soziale und kulturelle Milieus eingebettet. Werden die Grenzen dieser Lebenswelten überschritten, so eröffnen sich neue Spielräume für die Handlung, die es auch den Zuschauern ermöglichen, ggf. eine neue Perspektive gegenüber den jeweiligen Sachverhalten einzunehmen (ZIMMERMANN und ESCHER 2005: 273).

Auch ein anderer Aspekt erweist sich als durchaus interessant. Filme sind auf eine bestimmte Vorführdauer von in der Regel zwei Stunden beschränkt. Sie weisen damit ganz klare Grenzen auf, in denen sich die Fiktion abspielt. Sobald im Kino die Werbespots durchgelaufen sind, weiß der Zuschauer, dass nun das eigentliche Ereignis auf ihn zu kommt. Ein besonderes Merkmal beim Kinofilm ist die Einblendung eines schriftlichen Absatzes auf der Leinwand, der darüber aufklärt, dass das Mitschneiden des Werkes illegal ist. Direkt nach diesem Einspieler startet in der Regel der Film. Ebenso wie zu Beginn – sozusagen als Türöffner – begrenzt die Schrift auch das Ende der Bildfolgen (BÖHNKE 2007: 37). Wurde früher meist prominent der Schriftzug The End – im deutschen das Wort Ende – eingeblendet, spielen die Regisseure und Cutter heute oftmals mit den doch recht starren Strukturen. So gibt es in einigen Filmen wie z.B. Matrix Reloaded (2003) oder selbst im Horror-Klassiker Der Weiße Hai (1975) während des Abspanns oder sogar danach noch Szenen zu sehen, die den geduldigen Zuschauer für das Warten belohnen. Insofern lässt sich sagen, dass der Film solange läuft, bis das Logo der Produktionsfirmen auf der Leinwand oder dem Bildschirm erlischt (EBD.).

Auch im Computerspiel gibt es – analog zum Film – immer wieder mehr oder weniger eindeutige Repräsentationen sowohl von Staatsgrenzen, als auch von Grenzziehungen

innerhalb der Gesellschaft. Somit ist es in verschiedenen Strategiespielen wie z.B. Civilization V möglich, durch militärische Expansion die Grenzen des eigenen Staatsgebietes auszuweiten. Ein Beispiel für kulturelle und soziale Grenzziehungen innerhalb der Gesellschaft bietet Grand Theft Auto IV (GTA IV), innerhalb dessen durch die Narration bedingt dem Protagonisten Niko Bellic immer wieder aufgrund seiner Herkunft extreme Aufstiegsbarrieren in den Weg legt.

Die Thematik Grenzen im Computerspiel geht jedoch weit über diese Repräsentation hinaus. In diesem Sinne bietet sich hier die Möglichkeit für eine kurze medienethische Betrachtung, welche im Folgenden vorgenommen werden soll. Computerspiele stellen als Unterkategorie der Videospiele Systeme von aufeinander abgestimmten Regeln dar (PALETTA 2012). Insbesondere in sogenannten Open-World oder Sandbox-Spielen ist es dem Spieler möglich, sich nahezu frei in der Spielwelt – also ohne Grenzen – zu bewegen (TÖGL 2012: 153). Jedoch sind die Wahlfreiheiten innerhalb der Spielwelten immer noch als begrenzt anzusehen, da diese nur rudimentär psychologische Welten darstellen und eher als Ansammlung linearer Pfade, zwischen denen man beliebig wechseln kann, zu sehen sind (WILLMANN 2002). Die Programmierer geben als Gesetzgeber die Regeln für das Handeln innerhalb der virtuellen Landschaften vor (TÖGL 2012: 157f.). Eben dieses Regelsystem bestimmt die (moralischen) Grenzen des Akzeptierten. So erlernt der Spieler innerhalb des Sozialisationsprozesses, welche Aktionen überhaupt toleriert werden. Er muss sich an das Regelwerk anpassen, um letztendlich im Spiel fortschreiten zu können (POHL 2010: 115). Interessant ist unter medienethischen Gesichtspunkten nun die Grenzziehung zwischen akzeptierten und nichtakzeptierten Handeln. In stark narrativen Spielen werden die User mit einer Vielzahl moralischer Fragen konfrontiert (RING 2012: 243). So stellt sich beispielsweise in GTA IV das Problem, ob der Protagonist Niko Bellic einen Non Player Character (NPC) ermordet oder ihn mit dem Leben davonkommen lässt. Die moralische Instanz, welche immer im Spiel integriert ist (POHL 2012: 118) lässt in diesem Kontext also beide Möglichkeiten zu. Insofern liegt es letztendlich beim Spieler selbst, sich moralisch richtig oder falsch zu verhalten. Für Urteile spielen eben auch solche Werte und Normen eine Rolle, die in der physisch-materiellen Welt von den Spielern als richtig angenommen werden (RING 2012: 239). Letztendlich setzen sich die Spieler also in den von den Entwicklern vorgegebenen Rahmenbedingungen die Grenzen für ihr moralisches Handeln jeweils selbst.

In Deutschland wachen außerdem eine Vielzahl von Institutionen über die moralischen Grenzen in Computerspielen. Die USK als staatliche Instanz ist damit beauftragt, Spiele je nach Altersstufen zu kennzeichnen und bestimmte Inhalte zu kategorisieren. Im extremsten Falle kann ein Medium, das weit über die moralischen Grenzen unserer Gesellschaft hinausgeht, durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert – d.h. mit einem Werbeverbot belegt – werden (WEIGAND 2012: 49f.). Doch auch dieses Vorgehen ist durchaus in Frage zu stellen, da gesellschaftliche Macht hier manifestiert wird. Diese spiegelt sich ebenfalls durch Grenzziehungen im Bereich der Dichotomie legal/illegal wider. Insofern ließe sich hier wieder – in Anlehnung an Bernd BELINA – fragen: Wer profitiert davon, dass ein solches Spiel nicht auf den Markt kommt?

7 Postapokalypse. Ein Leben nach dem Weltuntergang?

Das Thema der vorliegenden Arbeit lässt sich nicht losgelöst von kultur- und geschichtswissenschaftlicher Perspektive betrachten. Apokalyptische oder postapokalyptische Settings sind jeweils Ausdruck der jeweilig vorherrschenden Ängste in den Gesellschaften und Zeiten, in denen die Medien entstanden. Da die Postapokalypse hier als spezifische Form einer Dystopie oder Anti-Utopie verstanden wird, erscheint es sinnvoll, zuerst auf die Begriffsgeschichte der Utopie einzugehen, bevor man sich dystopischen Settings zuwendet, die nach dem Weltuntergang angesiedelt sind.

Wie viele andere wissenschaftshistorisch bedeutsame Begriffe hat auch derjenige der Utopie seine Wurzeln in der griechischen Antike. Zum ersten Mal als solches von Thomas MORUS im Jahre 1516 verwendet, steht der Name zuerst für das „Nirgendwo“. Bei MORUS ist Utopia der Name einer fernen, fiktiven Insel, die eine nach Vorstellungen des Autors ideale Gesellschaft repräsentiert (MANNHEIM ²1972: 113). Utopie ist – etymologisch betrachtet – ein zusammengesetztes Wort. Eingang findet einerseits der Begriff eu-topos als „guter Ort“, sowie andererseits ou-topos als Nicht-Ort (PINDER 2009: 795). Dies verweist bereits auf die Paradoxie, die klassischen Utopien zugrunde liegt: Sie stellen perfekte Gesellschaften dar, die unter Umständen niemals zu realisieren sind (BROWN 2009: 125).

Menschen, die sich literarisch oder fiktiv mit dem Thema der Utopie beschäftigen, geht es darum, „eine Gesellschaft oder ein Staatensystem auszumalen, das von menschlicher Unvollkommenheit frei ist“ (MANNHEIM ²1972: 113). Als wichtiges Charakteristikum für die literarischen Utopien ist insbesondere die Konfrontation der als negativ empfundenen Welt mit der Idealgesellschaft zu nennen (BRAUNGART 1991: 69). Insofern ist das utopische Denken immer auf seine Ursprungsgesellschaft bezogen und kann als Reaktion auf gesellschaftliche Fehlentwicklungen interpretiert werden (SAAGE 1997: 18). Gerade in dieser Kritik ist auch die implizite Ablehnung der gegenwärtigen Verhältnisse in jedweder Utopie – ob nun im Mittelalter, im 18. Jahrhundert oder heute – zu sehen (MEYER 2001: 130). Problematisch hierbei erscheint der teleologische Ansatz. Das Ende der Geschichte bzw. der Menschheitsentwicklung ist erreicht, wenn die Verhältnisse des positiven Weltentwurfes errichtet worden sind (KRAH 2004: 60).

Der Utopie-Begriff kann im Wesentlichen als ein politischer Terminus angesehen werden (MEYER 2001: 47). Besonders im 18. und dem beginnenden 19. Jahrhundert spielte er eine bedeutende Rolle. Hier fanden ökonomische und politische Umbrüche Ausdruck in zahlreichen Gesellschaftsutopien, welche sich am Werk der Humanisten orientierten (MANNHEIM²1972: 114).

So ist auch der kommunistische Grundgedanke einer Welt ohne soziale Ungerechtigkeit bereits seit PLATON (und später auch bei Thomas MORUS) bis in die Utopien des 20. Jahrhunderts mit der utopischen Planung verbunden (MEYER 2001: 163). Desweiteren brachten gerade die negativen Begleiterscheinungen der sich industrialisierenden Gesellschaften wie z.B. soziale Ungleichheiten und Umweltverschmutzung die Autoren dazu, über imaginierte, perfekte Gesellschaften zu schreiben (BROWN 2009: 128). Wichtig erscheint es in Anlehnung daran auch, darauf zu verweisen, dass utopische Vorstellungen paradigmatische Gesellschaftsentwürfe darstellen und deswegen weder richtig noch falsch sein können (SAAGE 1997: 6).

Auch sind bis heute alle Versuche, Utopien realisieren zu wollen gescheitert. Nach dem Ende der letzten real existierenden Gesellschaftsutopie – des Sowjetregimes 1989 – sprechen manche Wissenschaftler auch vom „Ende aller Utopien“. Dieses führte zu einer Gegenbewegung – auch innerhalb der Geographie – indem der Ausruf, sich wieder mit Utopien zu beschäftigen, um der Alternativlosigkeit des kapitalistischen Systems entgegenzuwirken, laut wurde (PINDER 2009: 795). So wirft David HARVEY ein, dass Utopismus als dialektisches, raumzeitliches Projekt basierend auf aktueller Kapitalismuskritik immer zugleich auch neue Wege aufzeigen muss. Desweiteren gibt er zu bedenken, dass mit der Durchsetzung einer Utopie zur gleichen Zeit immer unendlich viele andere Spielarten ausgeschlossen werden (BROWN 2009: 128).

Als soziologischer Terminus steht Utopie für eine bestimmte Art, die Welt zu sehen. Er wird auf Denkprozesse angewandt, die „ihre Impulse nicht aus dem unmittelbaren Druck der sozialen Wirklichkeit empfangen, sondern aus Vorstellungen beziehen, die sich in Symbolen, Phantasien, Träumen, Ideen und auf ähnliche Weisen manifestieren“ (MANNHEIM²1972: 115). In diesem Sinne ist die soziologische Begrifflichkeit von der oben genannten abzugrenzen, da

sich dieser nicht nur durch reine Fiktion auszeichnet, sondern auch immer eine Reaktion auf aktuelle gesellschaftliche Krisen ist (SAAGE 1991: 9).

Insbesondere Raum stellt sich als zentrales Konzept von Utopien dar (BROWN 2009: 125). So basieren viele Utopien auf konkreten Plänen, wie die räumliche und soziale Ordnung der perfekten Gesellschaft auszusehen habe (PINDER 2009: 795). Eben diese Pläne als räumliche Blueprints einer möglichen gesellschaftlichen Ordnung führten zur materiellen Manifestation in der Umsetzung der von Ebenezer HOWARD entwickelten Garden City im britischen Letchworth (BROWN 2009: 127). Nach diesen eher abstrakten Gedanken zum Thema Utopie soll im Folgenden der Entwurf der MORUS'schen Utopie vorgestellt werden, um die obigen Ausführungen verständlicher zu machen.

Wie schon oben genannt, befindet sich die fiktive Welt Utopia auf einer fernen, von allen anderen Staaten abgeschotteten Insel. Dieser eskapistische Traum kann als Versuch des Autors gewertet werden, in Abgrenzung von seiner Lebenswelt ein Paradies auf Erden zu konzipieren (PINDER 2009: 795). MORUS übt in seinem Entwurf einer Gegenwelt scharfe Kritik an der sozialen Ungleichheit im Übergang des Feudalismus zum Kapitalismus bei gleichzeitiger wehmütiger Retrospektive auf das Mittelalter (MANNHEIM²1972: 114). Auch die Namensgebung der Städte (Amaurotum, die Traumstadt) sowohl der Völker (bspw. Macarenes, die Glücklichen) zeigen den spielerischen Charakter der Fiktion auf. Auf der Insel herrscht strikte Arbeitspflicht bei zeitgleichem Verzicht auf Luxusgüter. Das führt dazu, dass die Arbeitszeit in Utopia auf sechs Stunden täglich begrenzt ist. Ein weiterer Punkt ist die Abschaffung des Geldes, was eine bedarfsorientierte Wirtschaft ermöglicht. Als Resultat stirbt das Verbrechen komplett aus. Indem auf Privateigentum verzichtet wird, kann zudem die Armut besiegt werden. MORUS erdichtet sozusagen einen vollkommenen Staat, der auch deswegen funktioniert, weil die Insel – welche ungefähr so groß sein soll wie England – geographisch, wirtschaftlich und politisch isoliert ist (MÜLLER 1989: 2). In der als solchen autark konstruierten Welt ist die schlimmste aller Sünden die Erringung eigenen Glücks durch fremden Nachteil. Dieses Utopia kann als eine radikal christliche Forderung angesehen werden, versucht man jedoch sie in die Tat umzusetzen gestaltet sich dies als höchst problematisch (MÜLLER 1989: 3). So erscheint es in den westlichen, kapitalistischen Gesellschaften, in denen Gewinnmaximierung als eine der höchsten Tugenden gilt, unwirklich, Geld als symbolisches Zeichen von Macht abzuschaffen.

Wenn auch der oben genannte Entwurf derjenige war, der sich als erstes auf die Begrifflichkeit Utopie bezog, so lässt sich in literaturgeschichtlicher Hinsicht eine noch frühere Vorstellung finden. In der Apokalypse des Johannes wird nach dem Weltuntergang das Himmelreich geschaffen, was aus theologischer Perspektive als die Überwindung alles Weltlichen – und damit aller Schmerzen und Ungleichheiten – zu deuten wäre (LOEHNDORF 2000: 102). Auch eine weitere Verbindung zwischen Utopie und Apokalypse lässt sich mit Blick auf die Literatur finden. Viele Utopien beziehen sich auf das Narrativ von sozialräumlichen Strukturen, die als Ergebnis eines apokalyptischen Events ausgelöscht wurden. Der Weltuntergang produziert also durch Vernichtung des Alten neue Räume für Gesellschaften. Gerade dieser Gedanke lässt sich – wie oben bereits erwähnt – als radikale Kritik an den jeweiligen gegenwärtigen Verhältnissen deuten (BROWN 2009: 125). In diesem Sinne wären Utopien als postapokalyptische Vorstellungen – etwa entsprechend der Leitfrage: Wie könnte ein Leben nach dem Weltuntergang aussehen? – zu verstehen.

Drei große Romane prägten den Begriff der Anti-Utopie oder Dystopie: *My* von Evgenij ZAMJATIN, Aldous HUXLEY's *Brave New World* und 1984 von George ORWELL (MEYER 2001: 12). Während Utopien durchaus positive Entwürfe von Gesellschaft darstellen, handelt es sich bei Anti-Utopien um Fiktionen der negativ verlaufenen Menschheitsentwicklung (KRAH 2004: 54). Ähnlich wie beim Utopie-Begriff handelt es sich auch hier um eine paradigmatische Terminologie, d.h. was gut und was schlecht ist, liegt jeweils im Auge des Betrachters und kann nicht von vornherein festgelegt werden (EBD.). So kann der Überwachungsstaat in *1984* von bestimmten Menschen als positiv gedeutet werden, während die klassen- und geldlose Gesellschaft der MORUS'schen Utopia nicht bei jedem positive Assoziationen zu wecken wird. Auch wenn sich in der deutschsprachigen Literatur der Begriff Anti-Utopie weitgehend durchgesetzt hat (MEYER 2001: 17), wird in dieser Arbeit bewusst der Begriff Dystopie verwendet. So betont die Vorsilbe *dys* schon vorher den deutlich negativen Charakter der Zukunftsvision (MEYER 2001: 26). Dieser Fakt ist jedoch in Bezug auf das Setting der zu untersuchenden Medien nach einem weltweiten Atomkrieg durchaus aus humanistischer Sicht zu bewerten.

Dystopien sind in Abgrenzung zu Utopien also imaginierte Orte, die sich durch extrem schlechte Lebensumstände charakterisieren lassen. Insbesondere den Phänomenen der sozialen Ungleichheit und der repressiven Ordnung kommt in dystopischen Fiktionen eine

besondere Bedeutung zu (BROWN 2009: 125). Sie sind durch ein grundlegendes Misstrauen gegenüber utopischen Entwürfen gekennzeichnet. Außerdem vermuten sie einen kausalen Zusammenhang zwischen dem vorgestellten Staatssystem und einer Form des Totalitarismus. Dies äußert sich insbesondere durch die Darstellungen dystopischer Systeme als totalitäre Überwachungs- oder Polizeistaaten. Innerhalb von mehr oder weniger geschlossenen Gesellschaften wird die persönliche Freiheit und Würde der Menschen einem jeweiligen Allgemeinwohl geopfert. Oftmals sind diese Formationen durch technokratische Eliten beherrscht, die vor Anwendung von physischer und psychischer Gewalt nicht etwa zurückschrecken, sondern diese ganz gezielt als Mittel zur Aufrechterhaltung der Macht einsetzen (MEYER 2001: 356).

Während sich klassische Dystopien wie oben aufgezeigt als Gegenentwürfe zu Utopien darstellen, gehen moderne Fiktionen dieser Gattung eher der Frage nach, wie sich die Gesellschaft auf dem jetzigen Entwicklungspfad fortbewegt. Es geht also vielmehr darum, Tendenzen zu verlängern und zuzuspitzen, die sich bereits in der Lebenswelt der Autoren abzeichnen (BRAUNGART 1991: 66). Apokalyptik ist in diesem Sinne als eine der Hauptströmungen der Dystopie zu verstehen, indem sie ans Ende der aktuellen gesellschaftlichen Entwicklung den Weltuntergang setzt (MEYER 2001: 471). Dem Bild der Ruine kommt hier eine herausragende Rolle zu. Sie kann sowohl als Zeichen der gescheiterten Utopie als auch als Symbol der gesellschaftlichen Fehlentwicklung angesehen werden. Einstürzende Gebäude und brennende Städte prägen lange schon die Ikonographie der Apokalypse – genau wie die vielfach vorkommenden Zeichnungen von apokalyptischen Landschaften als Stadtlandschaften (BRAUNGART 1991: 68). Darin besteht auch schon der Reiz des Bildes der Apokalypse im Katastrophen- oder Endzeitfilm. In diesen filmischen Imaginationen steht das visuelle der Katastrophe stellvertretend für die Sichtweise, dass sie „von den normalen Verpflichtungen befreit“ (SONTAG 1965: 285).

Apokalypsen sind im weiteren Sinne Erzählungen, die „vom Strafgericht Gottes über eine gottverlassene Welt handeln“ (HARASSER 2001). Im wörtlichen Sinne ist der Terminus aber eher mit Offenbarung oder Enthüllung der Wahrheit als mit Katastrophe oder Weltende zu übersetzen (BÖHME 1988: 382). Die Apokalypse des Johannes ist als wohl bekannteste, biblische Version vom Weltuntergang als zweigeteilt zu betrachten. Nur der erste Teil des Narrativ beschäftigt sich mit der Beschreibung des Endes der Welt, während der zweite Teil

die Errichtung des Himmelsreiches thematisiert. Insofern endet die Erzählung nicht mit dem Weltuntergang, sondern – im Sinne einer Utopie – im neuen Reich Gottes (BRAUNGART 1991: 65). Zeitgenössische Schilderungen des apokalyptischen Narrativ stellen insofern eine Umdeutung des biblischen Urtextes dar. War das Ereignis in der Bibel lediglich eine Durchgangsphase, ja eine Notwendigkeit für das Reich Jesu auf Erden, beschreiben aktuelle Apokalypsen den totalen und endgültigen Untergang der Menschheit (VONDUNG 1988: 11).

In diesem Sinne sind Weltuntergänge als globale Katastrophen, nach denen nichts mehr kommt, zu deuten (BRAUNGART 1991: 65). Das heutige Verständnis vom Ende des Lebens auf der Erde stellt sich als globales Phänomen dar. Geht man vom Setting eines Atomkrieges aus, würde dieser wohl die gesamte Menschheit auf einen Schlag vernichten (VONDUNG 1988: 8). Die Erzählungen der Apokalypsen unserer Zeit betreffen damit jeden Einzelnen. Mit den atomaren Schlägen gegen Hiroshima und Nagasaki im Jahre 1945 ist die Vernichtung allen Lebens auf der Erde zur grausamen Möglichkeit geworden. Auch kann das apokalyptische Narrativ als Reaktion auf die atomare Bedrohung der Menschheit durch den Kalten Krieg angesehen werden (LOEHNDORF 2000: 102). In Bezug auf die Bibel lässt sich also zusammenfassend von einer kupierten Apokalypse sprechen. Kupiert meint hier, dass aus dem ursprünglichen Begriff nur die erste Hälfte – die Katastrophe – übernommen wurde, während der zweite Teil – die vollkommene Welt – sich verflüchtigt hat (VONDUNG 1988: 12). Ebenso lässt sich die Umdeutung der biblischen Weltuntergangsphantasie als Phänomen einer Säkularisierung deuten. Von den christlichen Wurzeln losgelöst, wurde das Narrativ im Laufe der Aufklärung auf die neuen Paradigmen Vernunft und Natur bezogen (SCHOBBOCK 2009: 10).

Apokalyptische Ängste der Menschen sind kein spezifisches Produkt des Zeitalters der atomaren Bedrohung (KAISER 1991: 20). Insbesondere im Mittelalter waren apokalyptische Illustrationen in Buchmalerei, Skulpturen, Wandteppichen und sogar der Architektur zu finden. Auch in der Neuzeit findet sich eine „nicht abreiende Folge bildkünstlerischer Vergegenwärtigungen der Johannes-Offenbarung“ (KAISER 1991: 12).

Die Apokalyptik als Literaturgattung der Erzählungen vom Weltuntergang (BÖHME 1988: 384) spielte besonders in Russland eine bedeutende Rolle (UHLIG 2000: 11). Apokalyptische Texte beschäftigen sich mit einem in der Zukunft liegendem Ereignis. Sie fesseln die

Rezipienten, indem sie das Unsagbare – die Katastrophe des Weltunterganges – aussprechen (BÖHME 1988: 386). In Russland ist der Boom apokalyptischer Schriften zu Beginn des 20. Jahrhunderts auf die sozio-kulturellen Bedingungen zurückzuführen. Die Niederlage im Krimkrieg und die daraus resultierende Rückständigkeit des Landes führte zur massiven Verarmung der Bevölkerung (UHLIG 2000: 12). Folge davon waren Hungersnöte auf dem Land und soziales Elend in den Städten. Vorschnell wurden Industrien errichtet – jedoch kein Wohnraum für die in die Städte strömende Landbevölkerung. Zudem konnte das zaristische Russland keine materielle und soziale Versorgung gewährleisten. Vor Allem die Hauptstadt Sankt Petersburg war ein abschreckendes Beispiel für die gesellschaftlichen Umstände. In einem durch Streiks und Unruhen geprägten Umfeld musste sich eine von fünfzig Frauen für ihren Lebensunterhalt prostituieren (UHLIG 2000: 13). Dieser sozialhistorische Kontext war verantwortlich für eine als apokalyptisch empfundene Situation, die sich in Büchern und sonstigen Texten manifestiert.

Ähnlich gesellschaftlich verankert zeigte sich das Bild in Deutschland. In der BRD drängte sich die Gefahr des atomaren Weltunterganges in der heißen Phase des Kalten Krieges in das kollektive Bewusstsein bzw. die öffentlichen Diskurse (VONDUNG 1988: 7). Vor dem Hintergrund der Rüstungsdebatten um Pershing 2 waren die Medien voll von Metaphern den Weltuntergang betreffend (BÖHME 1988: 380f.). Die Stationierung amerikanischer Mittelstreckenraketen in Deutschland im Jahre 1983 sowie der Super-Gau von Tschernobyl 1986 waren weitere Impulse, die apokalyptisches Denken befeuerte (SCHOBÖCK 2009: 14). Wie oben schon erwähnt geht es in bezüglich moderner Apokalyptik um das Ende der Welt durch eine Katastrophe, die der Mensch selber zu verantworten hat. In diesem Sinne sind Apokalypsen physisch gemeint (KRAH 2004: 8). Eben dieses Bewusstsein der allgegenwärtigen Gefahr des Unterganges kann einerseits lähmend wirken. Hier stellt sich die Frage nach der Apokalypse als selbst erfüllende Prophezeiung (KAISER 1991: 9). Andererseits eignet sich ein solcher Zustand insbesondere dazu, Menschen zu mobilisieren (HARRASSER 2001). Es sei in diesem Kontext auf die sich gründende Anti-AKW Bewegung in der BRD und auf die Schwerter zu Pflugscharen Friedensinitiative Kirchen in der DDR verwiesen.

Apokalypsen bilden das Grundnarrativ des Katastrophenfilms. Die dabei vorkommende Zerstörung richtet sich dabei fast immer auf Städte, (nationale) Symbole, die Dekadenz der Gesellschaft etc.. Beispiele hierfür lassen sich in prominenten Filmen wie Independence Day

und Armageddon finden (HARASSER 2001). Marcus STIGLEGGER attestiert 1998 eine Welle apokalyptischer Untergangsvisionen im Kino, verweist jedoch darauf, dass gerade die Wurzeln der Strömung weit zurückreichen (STIGLEGGER 1998). Wie oben schon angedeutet, ist die ultimative Visualisierung der Endzeit das Bild der sterbenden oder ausgestorbenen Stadt (EBD.). Jedoch lässt sich neben mehr oder weniger aktuellen Katastrophenfilmen wie *The Day after Tomorrow* (2004) oder *jüngst 2012* (2009) auch Fritz LANGs 1927 erschienenes Werk *Metropolis* als Interpretation der biblischen Apokalypse im Industriezeitalter deuten (MÜLLER 1989: 217). Die mit der Konstruktion solcher Filme einhergehende Fantasy hat jedoch laut Susan SONTAG zwei positive Effekte. Erstens ermöglichen solche Medien es, „uns vor der unerträglichen Langeweile zu retten“ (SONTAG 1965: 298), zweitens können sie „das seelisch unerträgliche auf ein normales Maß reduzieren und uns so dagegen abhärten“ (EBD.). Im Film sowie in der Literatur gibt die Art des Unterganges jeweils die Bedingungen der neuen Gesellschaftsformen und des Weiterlebens danach vor (KRAH 2004: 12). Besonders Science-Fiction Filme sind dabei durchaus als ambivalent zu verstehen. Sie spiegeln auf der einen Seite weltweite Ängste wieder, während sie diese auf der anderen Seite gleichzeitig mildern (SONTAG 1965: 298).

Postapokalyptische Narrationen setzten den Fokus spezifisch auf die Zeit nach der Katastrophe. Der Weltuntergang ist hier nicht nur als Thema konstituiert, sondern ist als Motiv zu betrachten, das alle (filmischen) Handlungen der Akteure beherrscht (SCHOBÖCK 2009: 3f.). Diese Geschichten nach dem Weltuntergang stellen neue Weltentwürfe dar. Interessant ist dabei immer auch die Frage, welche Parallelen sich in den Werken zu bereits bestehenden Ideologien finden lassen. Wie sich Gedanken über die Zukunft gemacht werden, sagt immer auch einiges über die Grundannahmen des jeweiligen historischen Kontextes aus, in dem die kulturellen Artefakte entstanden (KRAH 2004: 7). Neue Zukunfts- und Gesellschaftsentwürfe relativieren die Katastrophe zwar. Sie bleibt jedoch immer das definierende Moment der Narration (SCHOBÖCK 2009: 139).

Als Aufarbeitung der atomaren Bedrohung in der heißen Phase des Kalten Krieges befassten sich die Science-Fiction-Literatur und der Endzeitfilm dieser Zeit vorrangig mit Neuanfängen nach einem nuklearen Inferno, das die Menschen unter die Erdoberfläche treibt (LOEHNDORF 2000: 104). Diesbezüglich kommt der architektonischen Struktur des Bunkers als Schutzraum eine bedeutende Rolle zu (KRAH 2004: 158). Als literarisches Werk sei hier insbesondere auf

das 1965 erschienene Buch *Nach der Bombe* des populären amerikanischen Science-Fiction-Schriftstellers Philip K. DICK verwiesen. Der Originaltitel *Dr. Bloodmoney, or How We Got Along after the Bomb* zeigt deutliche Parallelen zu dem im Jahre 1964 erschienenen Film Stanley KUBRICKs *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, welcher mit dem Abwurf einer Atombombe aus einem amerikanischen Flugzeug auf sowjetisches Territorium und imposanten Bildern von Wasserstoffexplosionen endet. DICK entwirft ein mit Abstrichen utopisches Bild einer Nachkriegsgesellschaft, die maßgeblich durch Kleinstädte geprägt ist. Indem der Autor somit ein altes amerikanisches Ideal thematisiert und zuweilen karikiert, weist er auf ein weiteres Charakteristikum von Utopien hin. Viele dieser Gedankenspiele beziehen sich auf das Damals, so z.B. die Kindheit, ein goldenes Zeitalter oder ein ländliches Idyll in dem umgangssprachlich die Welt noch in Ordnung war (BROWN 2009: 128).

Auch postnukleare Filme hatten in oben genannter Zeit einen Höhepunkt. In den Kontext des Kalten Krieges sind auch die beiden in dieser Arbeit untersuchten Filme *A Boy and His Dog* (1975) und *Briefe eines Toten* (1989) einzuordnen. Nachwievor zeichnet sich das Genre der postapokalyptischen Filme – ein Subgenre des Katastrophenfilmes – durch große Beliebtheit aus (SCHOBBÖCK 2009: 2). Dies kann unter anderem durch populäre (Neu-)Verfilmungen wie *I am Legend* (2007) und *The Road* (2006), *28 Days Later* (2002) oder jüngst *After Earth* (2013) konstatiert werden. Jeweils verknüpft mit gesellschaftlichen Ängsten und Diskursen haben sich jedoch die Katastrophen vom Setting des Atomkrieges entfernt. Gegenwärtig werden primär Zombiapokalypsen, Naturkatastrophen und die Auslöschung der Menschheit durch Viren thematisiert. In der Computerspielwelt sind postapokalyptische Erzählungen ebenso weit verbreitet. Neben der sehr prominenten *Fallout*-Reihe, deren erster Teil von 1997 ebenfalls als Forschungsobjekt dieser Arbeit dient, sei an dieser Stelle noch auf die *S.T.A.L.K.E.R. Spiele – Teil Eins* erschien 2007 – sowie auf das im letzten Jahr erschienene *Borderlands 2* hingewiesen.

Das postapokalyptische Subgenre zeichnet sich dadurch aus, dass es Alternativwelten zur heutigen Gesellschaft aus der Sicht eines oder weniger Überlebender der Katastrophe zeigt. Das Erzählen darüber fungiert als sogenanntes „operatives Paradox“ (SCHOBBÖCK 2009: 138). Die Behauptung des Unterganges kann zu dem Zeitpunkt, an dem der Bericht erstellt wurde, nicht als wahr angenommen werden. Insofern ist es nur möglich, über das eigene Ende zu

sprechen, wenn es noch nicht eingetreten ist (SCHOBÖCK 2009: 139). Präapokalyptischen Artefakten wie materialisiertes Wissen in Form von Büchern kommt eine besondere Bedeutung zu. Der Umgang damit wird entrationalisiert. Elitäre Religions- oder Glaubensgemeinschaften werden als Gate-Keeper des Wissens installiert (KRAH 2004: 90). Besonders Bücher und Dokumente sind kein spezifisches Kulturgut, sondern werden jeweils gezielt und funktional eingesetzt (SCHOBÖCK 2009: 128).

Die Handlungen der Pro- und Antagonisten der postapokalyptischen Werke vollziehen sich auf semantischer Ebene. Diese ist durch die jeweilige Raumorganisation charakterisiert (KRAH 2004: 13). Postapokalyptische Räume führen zur Umdeutung von Exklusion und Inklusionen. In diesem Sinne werden Orte, die vorher nur für bestimmte Zielgruppen zugänglich waren, geöffnet. Es kann davon gesprochen werden, dass bestimmte gesellschaftliche Grenzen über den Verfall der Zivilisation ebenfalls wegfallen (SCHOBÖCK 2009: 93f.) Daraus folgt, dass Apokalypsen entgrenzend wirken (KRAH 2004: 12).

Zuletzt soll noch ein besonderes Merkmal postapokalyptischer Welten vermerkt werden, das für die Konstitution dieser eine wichtige Rolle spielt. Es handelt sich um ein dialektisches Verhältnis der Zerstörung der Gesellschaft bzw. Zivilisation bei zeitgleicher maximaler individueller Freiheit der Protagonisten. Der Reiz solcher Erzählungen liegt eben unter anderem darin, dass die Subjekte durch die Katastrophe von jeglichen (sozialen) Verpflichtungen und gesellschaftlichen Konventionen erst einmal befreit sind (SCHOBÖCK 2009: 64). So wird es dem Überlebenden des Weltunterganges freigestellt, (fast) ausschließlich den eigenen Trieben und eigenen Gelüsten zu handeln, keine Rücksicht auf andere Individuen zu nehmen und somit ausschließlich für sich selbst zu agieren. Insbesondere die Filme, welche die Postapokalypse thematisieren, werden der Besetzung verlassener Räume im Robinson Crusoe Stil gewidmet (SONTAG 1965: 286).

8 Methodisches Vorgehen

A Boy and His Dog, Briefe eines Toten und Fallout: A Post Nuclear Role-Playing Game wurden hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen Relevanz als postapokalyptische Narrationen für die Analyse ausgewählt. Mit Hilfe der Ikonologie sollte versucht werden, den symbolischen Gehalt der Bilder zu interpretieren (PANOFSKY 1975: 41). Dieses hermeneutische Vorgehen ermöglichte es, den tieferliegenden Bedeutungsinhalt zu rekonstruieren (LENZ 2006). Vorrangig auf der Bildebene wurden die Repräsentationen der theoretisch erarbeiteten Kategorien in den Filmen und dem Spiel analysiert. Erkenntnisse, welche die Narration der Medien betreffen – z.B. die Darstellung von Handlungsweisen und der Kontext der Handlung –, waren ebenso in die Analyse zu integrieren, wie auditive Elemente.

Die beiden Filme lagen in digitaler Form einerseits als MPEG-4 Format (Briefe eines Toten) und als DVD-Rip im Format VLC media file (A Boy and His Dog) in den Originalsprachen – Russische und Englisch – vor. Mit Hilfe der Snapshot Funktion – Tastaturkürzel Shift + S – im Abspielprogramm VLC Player wurden Screenshots angefertigt, die später Eingang in die Arbeit fanden. Beide Filme sowie sämtliche Bildschirmfotos befinden sich auf den der Arbeit beigelegten DVDs.

Das Computerspiel musste, bevor es auf dem Betriebssystem Windows 7 spielbar war, mit einer aus dem Internet heruntergeladenen Setup-Datei aktualisiert werden. Die Spielsprache der Version 1.1, welche analysiert wurde, war Deutsch. Dadurch, dass Fallout nicht für das vorhandene Betriebssystem optimiert ist, ergaben sich einige Probleme. Einerseits funktionierten die Ingame Videos nicht. Auf der anderen Seite konnte die Spielmusik nicht umgesetzt werden. Bezüglich des Problems der Videos war jedoch eine Lösung zu finden. Verschiedene User hatten das Intro, welches sich für die Analyse des Spiels als elementar erweist, da hier der Kontext der Handlung erläutert wird, auf die Onlineplattform Youtube hochgeladen. Auf der auditiven Ebene von Fallout funktionierten jedoch nur die innerhalb der Spielhandlung auftretenden Geräusche wie z.B. das Bellen eines Hundes. Screenshots wurden mithilfe des Tastaturkürzels F12 erzeugt. Hinsichtlich der Interpretation des Computerspiels ist zu erwähnen, dass sich Vertreter des Spieleentwicklers und Spielepublishers Interplay Entertainment – Fallout wurde 1997 bei dieser Firma produziert – dazu bereitklärten, einige Fragen per E-Mail zu beantworten. Die Antworten fanden ebenfalls Eingang in die Spielanalyse.

9 A Boy and His Dog (L.Q. JONES 1975)

Der Film A Boy and His Dog – in deutscher Sprache Der Junge mit dem Hund oder In der Gewalt der Unterirdischen – kam auf Grundlage der namensgleichen Kurzgeschichte von Harlan ELLISON im Jahre 1975 in die US-amerikanischen Kinos. Das 91-minütige Comedy-Science-Fiction-Drama des texanischen Schauspielers und Regisseurs L.Q. JONES wurde in englischer Originalsprache von der Firma LQ/JAF produziert. In der Hauptrolle – als vagabundierender Vic – ist der junge Don JOHNSON zu sehen, der später als Sonny Crockett durch die Serie Miami Vice zu Weltruhm gelangte. Der Film ist in Deutschland ab 16 Jahren freigegeben (Internet Movie Data Base 2013).

A Boy and His Dog ist generell durch eine narrative Zweiteilung charakterisiert. Während ca. zwei Drittel der Handlung in der zerstörten Welt der Erdoberfläche spielen, behandelt der übrige Teil eine degenerierte, konservierte Gesellschaft. Diese hat sich in einen Bunker unter die Erde zurückgezogen und lebt im Stile einer amerikanischen Kleinstadt im Überfluss. Bestimmte auditive, visuelle, narrative und kontextuelle Elemente lassen eine Deutung des Filmes als eine Art Western mit postapokalyptischen Setting zu. Auf der auditiven Ebene wird immer wieder extradiegetische Countrymusik, wie sie aus Filmen des Genres bekannt ist, eingesetzt. So untermalt westernhafte Geigenmusik eine Szene, in der Vic sich auf einen Raubzug begibt (JONES 1975: 13:48).



Abbildung 1: "Trapper" Vic (JONES 1975: 56:06)



Abbildung 2: Landschaft und Vic (JONES 1975: 6:40)

Parallelen zum Western auf der visuellen Ebene ergeben sich einerseits aus den Kostümen und Requisiten der Charaktere. In dieser Hinsicht ist Vic in Abbildung 1 wie ein Trapper gekleidet. Das Gewehr und der Patronengurt würden ihn auch in der amerikanischen Wildnis des 19. Jahrhunderts authentisch wirken lassen. Die Positionierung in der Landschaft lassen

den Jungen zudem wie einen Späher erscheinen, der auf der Suche nach Indianern seinen Track in Richtung Westen führt (Vgl. Abbildung 2). Auch die visuelle Ausgestaltung der Landschaft trägt wesentlich dazu bei, den Film als analog zum Western zu interpretieren.

Dieser Punkt soll jedoch später noch genauer betrachtet werden. Der Western ist eine Erzählung maskuliner Geschichte. Männer ziehen auf der Suche nach Abenteuer los und kommen selten an einem Ort, den sie „zu Hause“ nennen könnten an (KIEFER und GROB 2003: 19). Vics Charakter ist in *A Boy and His Dog* als sehr unstet gezeichnet. Befindet er sich anfangs auf der Suche nach Frauen und Nahrung, so begibt er sich am Ende des Filmes auf die Suche nach einem unbekanntem, verheißungsvollem Land „hinter den Bergen“. Analog zum Westerner ist er im ganzen Film stets der Suchende, Jagende oder Gejagte (EBD.).

Kontextuelle Parallelen lassen sich an der Person des Regisseurs L.Q. JONES ausmachen. Als gebürtiger Texaner und Student der University of Texas in Austin war seine Schauspielkarriere durch Rollen in Westernfilmen gekennzeichnet. Als Beispiel hierfür ist sein Auftreten in Filmen wie *Sacramento* (1962), *The Wild Bunch – Sie kannten kein Gesetz* (1969) oder *Pat Garrett jagt Billy the Kid* (1973) zu nennen (Internet Movie Data Base 2013). In *A Boy and His Dog* tritt die Prägung des Regisseurs durch seine Engagements in verschiedensten Westernfilmen durchaus zu Tage.

Die extradiegetische Musik wird immer wieder benutzt, um dem Gesamtkunstwerk einen ironischen Unterton zu verleihen. Ruhige Countrymusik in Verbindung mit Gewaltdarstellungen auf der visuellen Ebene zeichnen ein z.T. komisches Bild. Skurrilität wird jedoch auch durch die innerdiegetische Musik geschaffen. Durch die disharmonische Kombination der Blasmusik mit dem Gesang eines Herrenquartetts in der unterirdischen Welt kommen Assoziationen der Darstellung in einem Kuriositätenkabinett oder Zirkus auf. Dass die Bewohner der Unterwelt als Clowns geschminkt sind unterstützt diese Imagination nur zusätzlich (JONES 1975: 1:02:50). Ein weiterer Indikator dafür, dass sich der Film in der Zeichnung des postapokalyptischen Settings nicht besonders ernst nimmt, ist in der Figur des Hundes Blood zu sehen. So kommentiert er, beziehungsweise der Sprecher Tim MCINTIRE, immer wieder Situationen auf spitzfindige Art und Weise. Hervorzuheben sind die Kommentare zum Geschlechtsakt der Charaktere Vic und Quilla im Heizkessel der Schule (JONES 1975: 46:27).

Quilla als weiblicher Hauptcharakter ist im Sinne einer Femme Fatale dargestellt (KRAH 2004: 278). Diese spielt gezielt mit ihren weiblichen Reizen, um Vic zu manipulieren, später zu instrumentalisieren. Spielt sie zuerst das harmlose Opfer, wird mit diesem Bild gebrochen, indem sie den Protagonisten mit einer Taschenlampe niederschlägt. Wird erst suggeriert, dass sie nur als Lockvogel für das Komitee der Unterirdischen arbeitet, um ihn in deren Einflussbereich zu holen, stellt sich später heraus, dass sie einen eigenen perfiden Plan verfolgt, um die Macht der unterirdischen Gesellschaft an sich zu reißen. In diesem Sinne unterstützt sie die generelle ideologische Grenzziehung zwischen Mann und Frau, die zwischen der Welt des Oben und des Unten vollzogen wird.



Abbildung 3: Atompilz (JONES 1975: 0:10)

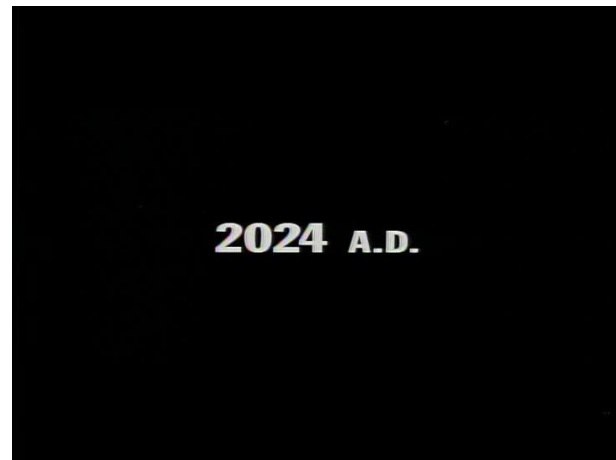


Abbildung 4: Zeitlicher Kontext (JONES 1975: 0:58)

Die erste Einstellung des Filmes wirft den Zuschauer direkt in die Katastrophe, die das Erscheinungsbild der filmischen Welt bedingte (Vgl. Abbildung 3). Danach folgen 37 Sekunden lang unkommentierte Bilder von atomaren Explosionen unterstützt durch donnernde Geräusche auf der auditiven Ebene. Ein Satz, der direkt danach eingeblendet wird, liefert Aufschluss über das Setting: „WORLD WAR IV LASTET FIVE DAYS“ (JONES 1975: 0:48). Die übernächste Einblendung ermöglichte die zeitliche Einordnung der Handlung in das Jahr 2024 n. Chr. (Vgl. Abbildung 4). Später stellt sich heraus, dass der ideologische Konflikt zwischen dem Ost und Westblock zum Dritten Weltkrieg führte. Dieser dauerte von Juni 1950 bis März 1983 an und endete mit dem Vatikanischen Frieden (JONES 1975: 8:12 – 8:24). Damit konstruiert der Regisseur einen fiktiven Krieg, der mit 33 Jahren Dauer als der zweitlängste – nach dem hundertjährigen Krieg zwischen England und Frankreich (1337 bis 1453) – der Geschichte eingehen würde.

Im Gegensatz dazu dauerte der vierte Weltkrieg nur 5 Tage. Die Zeitspanne reichte im Film aus, damit alle Atomraketen der Welt ihre Silos verlassen konnten (JONES 1975: 8:54 – 9:00). Später erfährt man, dass dies im Jahr 2007 geschah (JONES 1975: 45:51). *A Boy and His Dog* spielt daher – im Gegensatz zu *Briefe eines Toten*, der direkt am Ende der Katastrophe inszeniert ist – siebzehn Jahre nach dem Untergang der uns bekannten Welt. Die unmittelbaren Folgen wie nukleare Verseuchung scheinen überwunden zu sein, der Überlebenskampf stellt sich als ein anderer dar. Die Menschen haben mehr oder weniger gelernt, mit den Folgen der Atomschläge umzugehen.

Zu Beginn der Handlung ist eine Stimme aus dem Off zu hören, die Anweisungen gibt. Der Protagonist Vic folgt diesen, indem er in einen Krater rennt und mit seinem Gewehr einen anderen Menschen niederschlägt. Aus der Sicherheit beobachtet er eine Gruppe von Männern, die anscheinend gerade eine Frau misshandeln. Dies wird nicht im Bild gezeigt, die Schreie auf der Tonebene (JONES 1975: 1:56) deuten jedoch darauf hin. Im Schutz des Kraters wartet er, bis die Männer verschwunden sind, bevor er sich selbst auf die Suche nach der Frau begibt. Diese liegt in ihrem unterirdischen Haus im Sterben (JONES 1975: 4:12).

Später stellt sich heraus, dass es der Hund Blood ist, der Vic telepathische Anweisungen gibt. Die beiden haben sich in einem symbiotischen Verhältnis zusammengefunden. Der Hund kann weibliche Wesen aufspüren. Vic der um seine sexuellen Triebe zu befriedigen auf der Jagd nach Frauen ist, bezahlt Blood mit Nahrung für seine Dienste. Die beiden laufen durch die Landschaft und lassen sich in einem Unterstand nieder. Dort unterhalten sie sich über ein geheimnisvolles Land hinter den Bergen, von dem Blood gehört hat (JONES 1975: 10:57 – 11:40). Vic verspricht seinem Hund nach einem Streit, irgendwann einmal danach zu suchen. Als sie sich wieder auf die Suche nach Frauen und Nahrung machen, begegnet ihnen ein postapokalyptisches Gefährt, auf dem ein Despot reist (JONES 1975: 13:14). Vic passt den richtigen Moment ab und kann einen ganzen Vorrat an Konservendosen – dem Zahlungsmittel an der Erdoberfläche – erbeuten. Hier tauchen zum ersten Mal Vertreter der unterirdischen Fraktion auf, die ihn aufgrund seiner hervorragenden physischen und psychischen Eigenschaften für eine hier nicht genannte Aufgabe auserwählen (JONES 1975: 19:36).

Mit seinem neuen Reichtum machen Vic und Blood sich zu einem postapokalyptischen Erlebnisort – eine Symbiose aus sanitärer Einrichtung, Bordell und Pornokino – auf. Hier schaut er sich mehrere verschiedene Filme an und wartet ab. Blood spürt an diesem Ort nämlich eine Frau auf, auf die es der Protagonist abgesehen hat. Als Quilla in einer unter der Erde befindlichen ehemaligen Turnhalle verschwindet, folgt Vic ihr dort hinein (JONES 1975: 31:38). Bevor er sie jedoch vergewaltigen kann, wird er von einer Männergruppe angegriffen, die es ebenfalls auf das Mädchen abgesehen haben. Diese werden einerseits vom Jungen und seinem Hund, andererseits durch ein mysteriöses Heulen verscheucht. Dieses wird von den sogenannten Screamers – einer im Film thematisierten aber nicht gezeigten – Spezies hervorgerufen, vor denen sich alle Oberirdischen fürchten. Flüchtend vor diesen retten sich die drei in den Heizkessel der Turnhalle, in dem Quilla sich anscheinend freiwillig Vic hingibt (JONES 1975: 44:31). Im weiteren Verlauf erfährt man, dass das Mädchen aus der Welt der Unterirdischen stammt. Sie versucht Vic zu überreden, mit ihr zu kommen. Als er sich weigert, schlägt sie ihn mit einer Taschenlampe nieder (JONES 1975: 50:50). Allerdings lässt sie – absichtlich – eine Codekarte da, die die Tür zum Gebiet unter der Erde öffnet. Nach einem Streitgespräch mit Blood nutzt der Junge diese um die Unterwelt zu betreten. Der Hund bleibt verletzt und wartend zurück (Vgl. Abbildung 5).



Abbildung 5: Blood bleibt zurück (JONES 1975: 56:48) Abbildung 6: Quillas Überreste (JONES 1975: 1:28:21)

Vic klettert eine Leiter hinunter und nähert sich durch lange Gänge der Lebenswelt der Unterirdischen. Als er eine Tür findet, die ihm Einlass zur Kleinstadt unter der Erde gewährt, wird er von einem Sicherheitsbeamten festgenommen. Der Junge wird gewaschen und in die Kleidung der Bewohner – sie sehen aus wie Farmer – gesteckt. Vor das Komitee geführt stellt sich heraus, dass die Männer dieser Welt durch das Leben im Untergrund einen genetischen Defekt haben und unfruchtbar sind. Vic wurde ausgewählt, um das Fortbestehen der

untergründigen Gesellschaft zu gewährleisten. Seine Freude über die in Aussicht gestellte Ausübung seines Sexualtriebes schlägt jedoch schnell um, da er – statt den Geschlechtsakt mit den jungen Bewohnerinnen zu begehen – an eine Maschine angeschlossen wird, die unter Schmerzen sein Sperma extrahiert. Quilla kommt ihm schließlich zu Hilfe und befreit ihn (JONES 1975: 1:16:38). Schnell stellt sich heraus, dass sie ihn instrumentalisieren möchte. Um die Macht im Komitee an sich zu reißen, führt sie ihn zu seinen Waffen, damit er die bisherigen Herrscher der unterirdischen Welt tötet. Quilla und drei ihrer Helfer werden durch das Komitee zum Tode verurteilt, die Exekution vor Ort martialisch durch den serienmäßig angefertigten Roboter Michael vollstreckt. Vor diesem fliehen der Junge und das Mädchen an die Oberfläche, wobei es Vic vorher noch gelingt, den Cyborg zu töten (JONES 1975: 1:25:45). Vor dem Eingang zur unterirdischen Welt liegt Blood schwer verletzt und dem Tode nahe. Vic muss sich nun entscheiden, ob er mit Quilla geht und seinen Hund zurücklässt oder sich um seinen vierbeinigen Freund kümmert. Im Nachhinein erfährt man, dass er Vic das Mädchen getötet hat und sie an Blood verfüttert hat. Abbildung 6 zeigt Quillas Überreste. Der Film endet damit, dass der Junge mit seinem Hund in Richtung des geheimnisvollen Landes hinter den Bergen aufbricht (JONES 1975: 1:28:51).



Abbildung 7: Weites Land (JONES 1975: 7:34)



Abbildung 8: Enger Schutzraum (JONES 1975:4:27)

Die räumlichen Verhältnisse von A Boy and His Dog sind durch zwei gegensätzliche Positionen ausgezeichnet, welche auf die Bewertung der durch sie repräsentierten Systeme und Vorstellung schließen lassen. Der Raum in den Außenaufnahmen ist durch Weite geprägt. Stellvertretend hierfür hat man in Abbildung 7 das Gefühl, unendlich weit in die Ferne schauen zu können. Dieses Raumverhältnis ließe sich als stellvertretend für die Möglichkeiten der postapokalyptischen Welt deuten. Der Reiz der Katastrophe liegt in der Hinsicht darin, dass das Individuum von jeglichen sozialen Verpflichtungen befreit ist (SCHOßBÖCK 2009:

64). Im Gegensatz dazu sind die Innenaufnahmen durch ein sehr enges Raumverhältnis geprägt. Es gibt keine konkreten Strukturen, auch müssen die Versprechen des Schutzes nicht eingehalten werden (Vgl. Abbildung 8). Zugunsten der persönlichen Sicherheit – um ggf. zu überleben – muss man sich in seiner Freiheit einschränken lassen. Im Verlauf des Filmes wird das Raumverhältnis immer mehr zusammengestaucht. Von der Weite der Landschaft verschlägt es Vic aus Furcht vor den Screamers in einen Heizkessel, den er sich mit Blood und Quilla teilen muss (Vgl. Abbildung 9). Die Entscheidung, wieder an die Oberfläche zu kommen, ist auch eine räumliche. Zu eingeschränkt erscheint es seinem Charakter – wenn auch in Sicherheit – in der unterirdischen Welt zu bleiben. Diese Entwicklung ließe sich als Statement des Regisseurs im folgenden Sinne deuten: Es sei besser, in Freiheit und Gefahr zu leben, als sich in Sicherheit einem diktatorischen Regime unterzuordnen.



Abbildung 9: Schutzraum (JONES 1975: 43:55)



Abbildung 10: Establishing Shot (JONES 1975: 1:01)

Der Establishing Shot lässt eine karge, wüstenähnliche Landschaft auf der Leinwand bzw. dem Bildschirm entstehen (Vgl. Abbildung 10). Sie funktioniert in *A Boy and His Dog* analog zum Western als Mythos. Es werden Landschaftsdarstellungen genutzt, um den Wilden Westen als maskulinen Raum zu präsentieren (ESCHER 2006: 310). Genauso ist der postapokalyptische Raum hier inszeniert. Das Land ist unwirtlich, die Landschaftselemente wirken feindlich. Es ergibt sich ein Bild einer Welt, in der nur starke Männer, die bereit sind an ihre Grenzen zu gehen, überleben können. In Verbindung mit der Narration und dem immer wiederkehrenden Element der Gewalt wird in diesem Film das postapokalyptische Setting als männliche Erlebniswelt, in der nur das Recht des Stärkeren zählt, gezeichnet. Dies betrifft zumindest die Erdoberfläche, jedoch zum Teil auch unterirdische Gebiete.

Abbildung 11 zeigt den Innenraum der Turnhalle. Das Gesamtbild kann als Landschaft im Innenraum beschrieben werden, die sich aus mehreren Teilelementen zusammensetzt. Dieses künstliche Konstrukt ist als äquivalente Version der Außenaufnahmen zu deuten. Die Turnhalle bietet viele Stellen, an denen die Männer in ihrem gewaltvollen Verhalten Schutz suchen können. Die Tische werden beispielsweise in der sich hier abspielenden Szene als Barrikaden benutzt. Im Gegensatz zu dem chaotischen Durcheinander ist das Landschaftsbild in der Welt der Unterirdischen durch eine innere Struktur geprägt (Vgl. Abbildung 12). Diese symbolisiert die ordnende Hand des dort diktatorisch herrschenden Komitees.



Abbildung 11: Landschaft Innenraum (JONES 1975: 37:32)



Abbildung 12: Landschaft in der Welt der Unterirdischen (JONES 1975: 1:24:40)

Den beiden durch den Film differenzierten Lebenswelten über und unter der Erdoberfläche liegen zwei konträre kulturelle Konzepte zu Grunde. In der durch den Krieg zerstörten Welt herrscht das Recht des Stärkeren. Die Menschen dort kennen keine humanistischen Ideale wie Gnade oder Nächstenliebe mehr. Als Indikator dafür ist die Vergewaltigung zu Beginn des Filmes zu nennen. Nachdem die Männerbande die Frau missbraucht hat, wird sie sterbend in ihrer Unterkunft zurückgelassen (Vgl. Abbildung 13). Gewalt ist in *A Boy and His Dog* an der Oberfläche allgegenwärtig. So führt Vic immer mindestens eine Waffe – meistens ein Gewehr – mit sich, um notfalls sein Leben verteidigen zu können. Der Junge stellt jedoch keine Ausnahme dar, sondern verhält sich auch entsprechend der Repräsentation des Sozialdarwinismus.

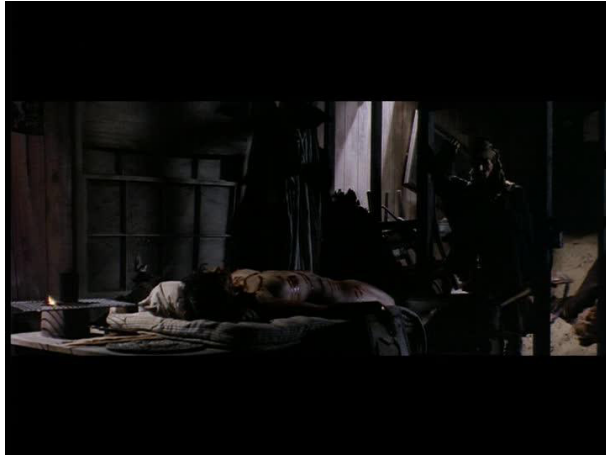


Abbildung 13: Missbrauchte Frau (JONES 1975: 4:12)



Abbildung 14: Baracke (JONES 1975: 9:16)

Die Menschen hausen in Baracken, die sie aus verschiedensten Elementen der Vorkriegswelt – in Abbildung 14 sind es Autoreifen – zusammengebaut haben. Interessant ist jedoch, dass keinerlei Ruinen im Sinne von zerstörten Gebäuden das Landschaftsbild der postapokalyptischen Szenerie prägt. Diese sind vielmehr unter einer Erdschicht begraben und nur durch Öffnungen im Dach zu begehen. So muss Vic, als er Quilla folgt die Turnhalle durch die Dachfenster betreten (JONES 1975: 31:50).

Die Mobilität der Menschen ist eingeschränkt. Das Auto fungiert nur als Wrack und ist in die neuen Gebäudeformen eingebunden. Die meisten Menschen sind zu Fuß unterwegs, was ihren Bewegungsradius im Vergleich zur kontemporären Lebenswelt erheblich einschränkt. Das einzige Fahrzeug im Film bildet eine Art Kutsche, die wie auch die Behausungen in Abbildung 14 aus den verschiedensten Einzelteilen zusammengebaut ist (Vgl. Abbildung 15). Der Besitzer des Gefährts spannt Menschen wie früher Pferde davor und treibt sie mithilfe einer Peitsche an. Dies lässt Assoziationen an Sklaverei im antiken Ägypten aufkommen und stellt eine Grenzziehung dar. Der auf Grund seiner physischen Eigenschaften mächtige Mann sitzt oben auf der Kutsche, während seine Untergebenen diese ziehen. Wie ein mittelalterlicher Despot hat er außerdem einen Spielmann dabei, der nur zu seinem Vergnügen Lieder auf der Gitarre darbietet (JONES 1975: 15:49). Das postapokalyptische Gefährt weist auf neue Bewertungskriterien in diesem Weltentwurf hin. Da es keine Regeln mehr gibt, die die Schwachen beschützen, ist es den physisch oder psychisch Starken möglich, auf Kosten der anderen zu mächtigen Personen aufzusteigen.



Abbildung 15: Postapokalyptisches Gefährt (JONES 1975: 13:14)



Abbildung 16: Der Dosenbaron (JONES 1975: 17:20)

Wie am Beispiel des „Dosenbarons“ deutlich wird, ist Geld als Symbol für materiellen Reichtum substituiert worden. Der mächtige Mann lässt seine Untergebenen stattdessen nach Konservendosen graben. In der Tauschgesellschaft spielen alte Relikte keine Rolle mehr, da in einer Welt, in der es kein natürliches Wachstum mehr gibt, Lebensmittel als das höchste materielle Gut anzusehen sind.

Als interessant erweist sich auch die filmische Repräsentation eines postapokalyptischen Erlebnisortes. Hier werden gegen Zahlung von Konservendosen männliche Gelüste befriedigt. Im Kino werden Gewalt- und Sexfilme gezeigt, es gibt innerhalb der Barrikade zudem ein Bordell (Vgl. Abbildung 17). Um diese Freizeitwelt zu betreten, muss Vic auch seine Waffen abgeben (JONES 1975: 20:53). Sieht man dies als Zeichen für die Gewaltfreiheit des Ortes, wird man schnell eines Besseren belehrt. Als es zu einer Schlägerei kommt, wird klar, dass dies eine reine Schutzmaßnahme ist, um eine Eskalation mit Todesfolge zu verhindern. Interessant erscheint auch die Implementierung des Mediums Kino in der postapokalyptischen Welt. Als Kulturgut werden Filme vom Regisseur als so wichtig angesehen, dass er sie zwei Weltkriege überleben lässt. Im Gegensatz zur heutigen Gesellschaft dienen diese Medien jedoch für den Protagonisten weniger als Tore zu fremden Lebenswelten (ZIMMERMANN 2009: 291). Vielmehr spiegeln die dedizierten Darstellungen von Sex und Gewalt genau die Alltagswelt wider, in der sich Vic bewegt. Hier lässt sich die Frage stellen, ob nicht der Cowboy-Sexfilm *Fistful of Rawhide* (Vgl. Abbildung 18) die innere Landschaft des Jungen symbolisieren soll.



Abbildung 17: Kino (JONES 1975: 29:00)



Abbildung 18: Fistful of Rawhide (JONES 1975: 29:15)

Der Hund Blood verkörpert das eigentlich intelligente und reflektierte Wesen, er fungiert als kulturelles Gedächtnis (KRAH 2004: 369). Während sich Vic nur mit den Themen Sex und Essen beschäftigt, befasst sich der Hund damit, Geschichtsdaten abzufragen (JONES 1975: 7:45 – 8:27). Auch bringt das mutierte Tier die Vorstellung von einer besseren Welt zur Sprache. Interessanterweise ist mit der Vorstellung einer besseren Welt hinter den Bergen eine Utopie in die dystopische Darstellung narrativ eingebaut (JONES 1975: 10:57 – 11:40). Dies kann als Zeichen angesehen werden, dass intelligente Wesen auch unter den schlimmsten Bedingungen noch dazu in der Lage sind, Hoffnung zu haben und Fantasie zu entwickeln. Dass diese positiven oder negativen Vorstellungen wirkmächtige Konstruktionen darstellen, beweist auch die Integration der Screamers in den Film. Auch wenn diese anscheinend übermächtigen Wesen kein einziges Mal im Bild erscheinen, reicht nur ihr Heulen aus, um eine ganze Gruppe schwer bewaffneter Männer in die Flucht zu schlagen (JONES 1975: 40:34).

Während die kulturellen Praktiken an der Oberfläche der in *A Boy and His Dog* konstruierten Welt bis auf wenige Ausnahmen auf Technik verzichten können, zeichnet sich in der Unterwelt ein anderes Bild. Mächtige Versorgungssysteme sichern das Überleben der Gesellschaft unter der Erde (Vgl. Abbildung 19). Auch in der Naturkonzeption sind immer wieder Verweise auf die Allgegenwärtigkeit technischer Geräte zu finden (Vgl. Abbildung 20). Hierbei stellt sich auch die Frage der Abhängigkeit von diesen. Dadurch, dass die Menschen sich nicht um das Überleben sorgen müssen, können sie sich ganz den kulturellen Praktiken, die dem amerikanischen Kleinstadtleben entsprechen – einschließlich Picknick im Freien und dem Lauschen einer Musikkapelle – widmen (JONES 1975: 1:01:00).

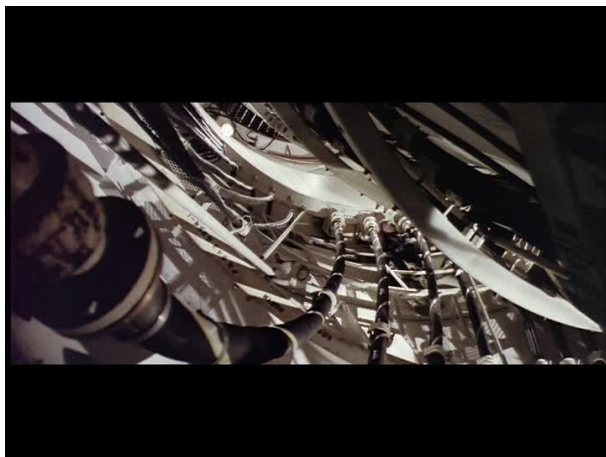


Abbildung 19: Versorgungsgeräte (JONES 1975: 58:00)



Abbildung 20: Symbiose Technik und Natur (JONES 1975: 1:19:37)

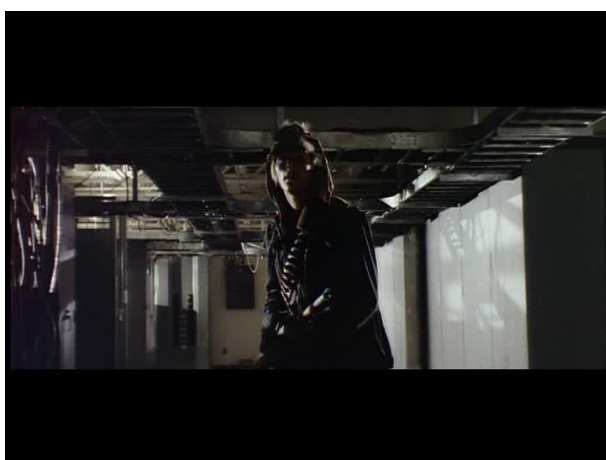


Abbildung 21: Geordnete Unterwelt (JONES 1975: 58:37)



Abbildung 22: Komitee (JONES 1975: 1:21:40)

Die Darstellung der kleinstädtischen Lebensweise wird jedoch überhöht, indem alle Mitglieder der untergründigen Gesellschaft wie Clowns geschminkt sind. Dies kann als Kritik des Regisseurs auf die oft konservativen Lebensentwürfe in diesen häufig ländlichen Räumen angesehen werden. Während die Welt an der Erdoberfläche – insbesondere die Innenräume – durch chaotische Zustände geprägt sind, ist die Unterwelt klar strukturiert (Vgl. Abbildung 21). Dies ist ein Anzeichen der klaren strukturellen Ordnung der untergründigen Gesellschaftsform. Ein Komitee aus zwei Männern und einer Frau hat die Macht inne und entscheidet über das gesellschaftliche Leben (Vgl. Abbildung 22). Die Mitglieder dieser diktatorischen Dreierkonstellation treffen dabei Entscheidungen auf vielen unterschiedlichen Ebenen. Einerseits wird die Reproduktion der Gesellschaft geplant, in dem sie Vic als Vater der zukünftigen Generation aussuchen, auf der anderen Seite werden Menschen, die sich nicht den Regeln entsprechend verhalten, zum Tode verurteilt. Die Exekutionen werden in der Mitte der Gesellschaft durch den Cyborg Michael durchgeführt (JONES 1975: 1:23:31).



Abbildung 23: Melkmaschine (JONES 1975: 1:14:25)



Abbildung 24: Hochzeit (JONES 1975: 1:14:16)

Die Männer, die unter der Erde leben sind genetisch degeneriert und unfruchtbar. Um das Fortbestehen der elitären Gesellschaftsform zu gewährleisten, wird Vic gezwungen, sein Sperma zur Verfügung zu stellen. Dazu ist er gefesselt an die in Abbildung 23 dargestellte Maschine angeschlossen. Dieser Sachverhalt weist auf eine Verbindung der zwei im Film dargestellten Lebenswelten hin. Die Unterirdischen können demzufolge nicht komplett auf die anderen Menschen verzichten. Wollen sie sich im biologischen Sinne reproduzieren, sind sie auf Angehörige des männlichen Geschlechts, die auf der Erdoberfläche leben, angewiesen. Diese werden dabei als Ressource angesehen und naturalisiert. Interessant ist auch das Ritual der Hochzeit. So werden die jungen Frauen, bevor sie eine Ampulle mit Vics Samen bekommen, mit ihm verheiratet (Vgl. Abbildung 24). Dies kann als Indikator für den Erhalt konservativer Werte in der Welt der unterirdischen angesehen werden. Diese filmische Repräsentation stellt eine skurrile Interpretation des katholischen Paradigmas „Kein Sex vor der Ehe“ dar.

Bezüglich der Repräsentation von Natur lassen sich ebenso einige Unterschiede zwischen den Lebenswelten festhalten. 17 Jahre nach dem Atomkrieg existiert keine Vegetation mehr an der Erdoberfläche. Jedoch ist die Umwelt nicht – wie in Briefe eines Toten – atomar verseucht. Die Menschen können sich ohne Schutzanzüge draußen aufhalten. Das Ökosystem scheint soweit intakt zu sein, dass es Niederschlag gibt (Vgl. Abbildung 25). Auch haben mehrere Tierarten überlebt. Neben den Hunden werden im Film auch Ratten – dargestellt in Abbildung 26 – gezeigt.



Abbildung 25: Regen (JONES 1975: 10:21)



Abbildung 26: Ratten (JONES 1975: 10:36)



Abbildung 27: Karge Natur (JONES 1975: 16:51)

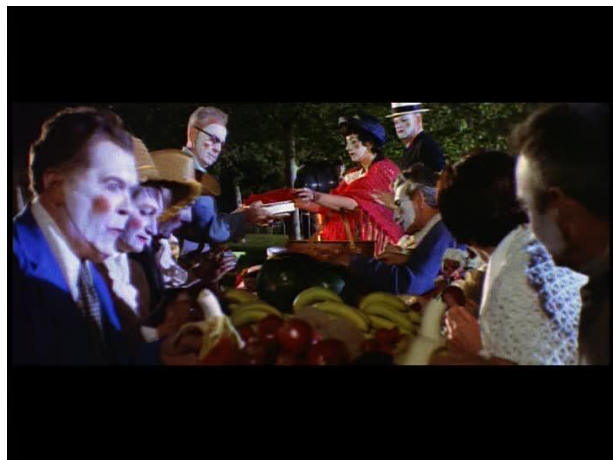


Abbildung 28: Obst (JONES 1975: 1:01:28)

Während die Menschen in der kargen, oberen Welt zumeist auf die Befriedigung ihrer Triebe beschränken, sind Hunde zu reflektierten, intelligenten Wesen mit telepathischen Kräften mutiert. Diese werden jedoch zu keiner Zeit in Frage gestellt, sondern als gegeben angenommen. Im Falle von Blood zeigt ein auditives Signal, das an das Piepen eines Sonars erinnert, an, wenn er eine Frau wittert (JONES 1975: 3:51). Das Vorkriegsverhältnis von Mensch und Tier an der Oberfläche ist, wie schon erwähnt, durch die Katastrophe umgekehrt worden. Trotz dieser Umkehrung wird doch die Grenze zwischen den Spezies aufrecht erhalten (SCHOBÖCK 2009: 113).

Die Überlebenden an der Oberfläche haben das Wissen verloren, wie man Ackerbau betreibt. Vic macht sich in der Diskussion, die er mit Blood über das Land hinter den Bergen führt, sogar über den Gedanken lustig, dass etwas aus dem Erdboden wachsen könnte (JONES 1975: 11:16 – 11:21). Im Gegensatz zur kargen Oberfläche (Vgl. Abbildung 27) zeichnet sich in der

Lebenswelt der Unterirdischen ein durchaus ansprechendes Bild der Natur ab (Vgl. Abbildung 28). Neben den Bäumen, die anscheinend zu dekorativen Zwecken angeordnet sind, können die Bewohner sogar frisches Obst – Bananen und Äpfel – zu sich nehmen. Während an der Oberfläche Natur als Ressource für menschliches Leben (TANSKANEN 2009: 295) im Prinzip nicht mehr existiert, wird sie als solche im Untergrund künstlich am Leben gehalten und konserviert. Auch werden die Bewohner der Oberfläche – wie schon erwähnt – von denen der Unterwelt naturalisiert, in dem sie als eine Art Zuchttiere angesehen werden. Dies lässt sich gut mit der Frontier-Theorie deuten. Das Land an der Erdoberfläche wird von den Bewohnern der Unterwelt als Wildnis wahrgenommen. In der Selbstzuschreibung gelten diese als kulturell dominierend und sehen sich deswegen legitimiert, diese Natur mit all ihren Bewohnern als Ressource zu nutzen. Es wird – im Film besonders gut einzusehen – herausgearbeitet, was zivilisiert und barbarisch ist. Auch wird jeweils definiert wo Zivilisation und wo Barbarei zu finden ist (SCHACK 2007: 38).



Abbildung 29: Logo Filmverleih (JONES 1975 0:01)



Abbildung 30: Rating (JONES 1975: 1:30:30)

A Boy and His Dog ist durch verschiedene thematisch unterschiedliche Grenzziehungen charakterisiert. Diese spiegeln sich neben der generellen Unterscheidung zwischen oben und unten auf verschiedenste Art und Weise wieder. In struktureller Hinsicht wird der Film von zwei Texteinblendungen begrenzt. Während zu Beginn das Logo des Filmverleihs prominent aufleuchtet (Vgl. Abbildung 29), so zeigt das R-Rating – Jugendliche unter siebzehn Jahren dürfen den Film nur in Begleitung Erwachsener sehen – hintere Begrenzung der Narration (Vgl. Abbildung 30). Selbst die Kapelle, die in einer Sequenz mit der Dauer einer Sekunde noch in Verbindung mit dem Wort *sensous* gezeigt wird, ist eher als ironische Untermalung der Jugendfreigabe zu verstehen und für den Verlauf der Geschichte nicht mehr von Belang.



Abbildung 31: Repräsentation einer physisch-materiellen Grenze (JONES 1975: 20:34)



Abbildung 32: Grenze Ober- und Unterwelt (JONES 1975: 55:18)

Auch filmische Repräsentationen physisch-materieller Grenzen sind in *A Boy and His Dog* zu finden (Vgl. Abbildung 31). Diese aus Fässern, Autowracks und anderen Elementen zusammengestellte Barriere dient zum Schutz des Kinos und deren Betreiber. Grenzüberschreitungen werden hier erschwert. Nur wer seine Waffen abgibt und über die filminterne Währung von Konservendosen verfügt, darf sich in die vermeintliche Sicherheit begeben.

Die Grenze von der Oberwelt zur Unterwelt kann nur überschritten werden, wenn die nötige Technik – im Sinne einer Codekarte – vorhanden ist. Insofern ist Die Überschreitung nur einer geringen Anzahl von Menschen der Oberwelt gestattet. Der in Abbildung 32 gezeigte Eingang manifestiert dabei jedoch nicht nur eine Linie zwischen oben und unten. Innerhalb der Narration werden hier verschiedene Ideologien voneinander differenziert. Die Tür unterscheidet hier zwischen einem maskulinen anarchischen System mit möglichst viel individueller Freiheit – jedoch nur für diejenigen, die stark genug sind – an der Oberfläche und einer Diktatur im Gewande einer amerikanischen Kleinstadt in der Unterwelt. Die Farbgebung in Abbildung 32 liefert dabei schon ein wertendes Urteil. Während der Eingang schwarz und damit unheimlich erscheint, assoziiert das Blau des Himmels Freiheit. Die Perspektive des Protagonisten Vic führt zu einer moralischen Grenzziehung zwischen den Systementwürfen. So wird der Narration entsprechend das totalitäre Komitee verurteilt. Im Gegensatz dazu wird die Lebenswelt an der Erdoberfläche, in der Mord und Vergewaltigung legitim sind als das kleinere Übel dargestellt, ja impliziert sie auch mit dem Land hinter den Bergen ein Paradies.

Grenzüberschreitungen verleihen Filmen Spannung. Als Vic seinen eigentlichen Lebensraum verlässt und sich den Herausforderungen der Unterwelt stellt, wird der Film extrem beschleunigt. Insofern verlässt er mit dem Betreten des Einganges seinen vorgegebenen Raum der Handlung. Dies ist als Überschreitung einer Grenze, die den Film strukturiert und organisiert (ZIMMERMANN und ESCHER 2005: 270), anzusehen.



Abbildung 33: Vic als Voyeur (JONES 1975: 33:03)



Abbildung 34: Quilla als Objekt der Begierde (JONES 1975: 33:06)

Eine weitere Grenze wird im Film zwischen den Geschlechtern inszeniert. Dies tritt besonders an der Darstellung der oberirdischen Lebenswelt zu Tage. Männer beherrschen die Welt mit ihrem gewalttätigen Auftreten, während Frauen als Lustobjekte funktionalisiert, gejagt, vergewaltigt und getötet werden. Problematisch ist, dass der Film diese Geschlechterrollen eben nicht in Frage stellt, sondern naturalisiert. Einzig die Zeichnung des Charakters Quilla, die jedoch aus der Unterwelt stammt, kann ggf. als Bruch mit diesem Bild angesehen werden. In einer Szene wird das Verhältnis zwischen Männern und Frauen besonders deutlich. Vic als Jäger beobachtet Quilla (Vgl. Abbildung 33), die sich gerade umzieht und so das Objekt der Begierde darstellt (Vgl. Abbildung 34).

A Boy and His Dog versucht ein ironisches Bild einer postapokalyptischen Welt zu zeichnen. Der innerdiegetische Raum ist durch die Gegenüberstellung zweier konträrer Kulturkonzepte gekennzeichnet. So stehen sich eine maskuline Anarchie und eine Kleinstadtdiktatur gegenüber. Für die Konstruktion dieses Weltentwurfes sind alle der in dieser Arbeit untersuchten Kulturkonzepte relevant, wobei in diesem Film Kultur und Grenzen eine besondere Relevanz aufweisen. Die Ironisierung des Filmes gelingt nicht immer. So wirkt das Bagatellisieren von Gewalt in der Westernlandschaft der Oberfläche verharmlosend und muss durchaus kritisch betrachtet werden. Ebenso ist das gezeichnete Verhältnis zwischen Mann

und Frau in keinster Weise als komisch interpretierbar, sondern als sexistisch und menschenverachtend abzulehnen.

10 Briefe eines Toten (Konstantin LUPOSHANSKIY 1986)

Der Film Briefe eines Toten von Regisseur Konstantin LUPOSHANSKIY ist eine sowjetische Produktion aus dem Jahre 1986. In der Internet Movie Data Base ist er den Filmgenres Drama und Science Fiction zugeordnet. Der Film, der im russischen Original den Titel Pisma myortvogo cheloveka trägt, lief am 23.04.1987 in den westdeutschen Kinos an und ist im englischen Sprachraum unter dem Namen Dead Man's Letter bekannt. Die Originalsprache des von Lenfilm Studio veröffentlichten Filmes ist Russisch. In Deutschland ist er ab 16 Jahren freigegeben (Internet Movie Database 2013). Der Name Briefe eines Toten bezieht sich auf den Protagonisten – den Professor – welcher im Laufe des Filmes immer wieder Schriftstücke an seinen Sohn Eric aufsetzt. Dabei deutet der Titel schon auf ein wichtiges Filmereignis, welches in den letzten Minuten thematisiert wird hin. Der Hauptcharakter stirbt in der Weihnachtsnacht an einer Krankheit. Der Kontext des Filmes – der nukleare Krieg – legt nahe, dass sein Leiden die Folge einer nuklearen Verseuchung war.

Fast alle Bilder sind mit einem Gelbstich versehen. Dieses als Viragierung bezeichnete Verfahren beinhaltet das nachträgliche Einfärben der im Original Schwarz-Weiß Aufnahmen. Durch den gelblichen Ton, der gleich einem Schleier über den Bildern zu liegen scheint, werden die Tristesse und Trostlosigkeit dieser postapokalyptischen Welt wiedergegeben. Im krassen Kontrast dazu stehen die Innenaufnahmen des Zentralbunkers, die Blau eingefärbt wurden sind. Dadurch wirken diese wenigen Bilder sehr kalt. Eine Deutungsmöglichkeit wäre, dass der blaue Farbton die soziale Kälte und Rationalität der herrschenden Institution symbolisiert, die im Zentralbunker ihre Entscheidungen trifft. Durch die Narration wird klar, dass von den Mächtigen dieses Szenarios bestimmte Gesetze erlassen werden, die nur gesunden Menschen medizinische Versorgung zukommen lassen. Um das Fortbestehen der menschlichen Spezies im Bunker zu konservieren, werden zweckrationale Entscheidungen über Leben und Tod getroffen.

Eine weitere Besonderheit des Films ist der insgesamt sehr sparsame Einsatz extradiegetischer Musik. Weitestgehend und besonders bei Außenaufnahmen wird mit Originaltönen – beispielsweise dem Heulen des Windes – gearbeitet. Musik wird als Stilmittel bewusst eingesetzt, um die besondere Relevanz einiger tragischer Szenen zu unterstreichen. Als Beispiel für eine solche Sequenz sei die Weihnachtsfeier am Ende von Briefe eines Toten erwähnt.

Die Handlung des 87-minütigen Film setzt gegen Ende einer zeitlich nicht näher eingeordneten Katastrophe ein. Innerhalb einer Szene wird die Situation in einem Monolog eines Darstellers als Apokalypse bezeichnet und als selbsterfüllende Prophezeiung gedeutet (LUPOSHANSKIY 1986: 1:02:09). Das Ereignis, welches der Handlung unmittelbar vorangeht, ist ein Atomkrieg. Dabei bleibt unklar, ob der Krieg bereits zu Ende ist, oder ob sich die Protagonisten noch Mittendrin befinden. Dies wird besonders an einer Stelle deutlich. Der Professor erwähnt hier, dass er seit langem versucht, verschiedene Seismogramme zu lesen, um herauszufinden, in welchem Kontext – Frieden oder Krieg – sie sich befinden. Die Geräte, die eigentlich dazu da sind, Erdbebenwellen aufzuzeichnen, sollten nach Ansicht des Hauptcharakters im Falle eines andauernden Konfliktes die Explosionen wiedergeben (LUPOSHANSKIY 1986: 19:18)

In dieser Erzählung der Welt nach der Katastrophe existiert keine Diversität mehr. Alle alten Werte – sei es Nächstenliebe oder Verantwortungsbewusstsein – wurden im Angesicht des Terrors vergessen (LUPOSHANSKIY 1986: 40:32). Auf der Suche nach Schutz vor Vernichtung und Strahlung sind die Menschen unter die Erde geflohen und fristen dort ihr Dasein, da dies die einzige Möglichkeit ist, zu überleben (LUPOSHANSKIY 1986: 22:44). Unter der Erde wird dabei ein neue Menschentyp geschaffen (LUPOSHANSKIY 1986: 44:47).

Deutet man die verseuchte Welt außerhalb der Bunker als Wildnis, so lässt sich hier eine Parallele zu TURNER´s Frontiertheorie ziehen. In dieser bildet sich im Prozess, der Natur Land abzurufen ein neuer Menschentypus heraus (TURNER 1893: 2). In Briefe eines Toten wird, als die alte Welt zerstört wurde, eine neue Moral geschaffen, die nichts mehr mit humanistischen Idealen gemeinsam hat. In einer Ansprache erklärt einer der Charaktere – der Pessimist –, dass Humanisten Mammuts sind (LUPOSHANSKIY 1986: 41:37). Damit sind sie Relikte der Vorkriegswelt- und kultur. Auch hat die Menschheit komplett versagt. Sie ist der durch Technik gegebenen Verantwortung nicht gerecht geworden (LUPOSHANSKIY 1986: 42:12). Innerhalb einer bemerkenswerten Szene hält der letzte Humanist eine Grabrede auf die Menschheit, in der er ihre Geschichte mit der Geschichte eines Selbstmordes gleichsetzt. Nachdem er seine Ansprache beendet hat, entfernt er sich aus der Gesellschaft seiner Freunde bzw. der Bunkerbewohner und geht – analog zur gesamten menschlichen Zivilisation – Selbstmord (LUPOSHANSKIY 1986: 53:50 – 58:36). Dies kann als filmisches Symbol für die Meinung des Regisseurs gelesen werden, der nach dem Weltuntergang durch einen

Atomkrieg sämtliche Hoffnung auf das Überleben menschlicher Werte und humanistischen Gedankenguts verloren hätte. Ganz am Ende des Filmes wird diese Aussage allerdings ein wenig revidiert. Solange sich Menschen noch auf Reisen begeben, gäbe es noch Hoffnung (LUPOSHANSKIY 1986: 1:19:55 – 1:19:57).

Anders als bei *A Boy and His Dog* wird der Untergang nicht bereits zu Beginn des Filmes thematisiert. In *Briefe eines Toten* geschieht dies erst in der zweiten Hälfte des Filmes in Form einer Rückblende. Die Katastrophe ist auf den Irrtum eines Wissenschaftlers zurückzuführen. Innerhalb von Sekunden war der Krieg ausgelöst (LUPOSHANSKIY 1986: 43:16 – 52:46).



Abbildung 35: Raketenstart (LUPOSHANSKIY 1986: 44:12)



Abbildung 36: Menschen flüchten in Bunker (LUPOSHANSKIY 1986: 44:40)

Die Katastrophe startet im Labor, in dem der Professor tätig ist. In der retrospektiven Betrachtung sieht der Zuschauer zuerst den Start einer der Raketen (Vgl. Abbildung 35). Daraufhin flüchten sich Familien mit Kindern, bepackt mit dem zum Überleben Nötigsten in die Bunker (Vgl. Abbildung 36). Die Schlange scheint dabei kein Ende zu nehmen.



Abbildung 37: Raketeneinschlag (LUPOSHANSKIY 1986: 45:01)



Abbildung 38: Brennende Stadt (LUPOSHANSKIY 1986: 48:15)

Im weiteren Verlauf der Szene werden in expliziter Weise auch Bombeneinschläge (Vgl. Abbildung 37) und brennende Städte (Vgl. Abbildung 38) gezeigt. Die fast zehnminütige Szene zeigt Bilder von brutaler und realistischer Art. Insbesondere die auditive Ebene ist an dieser Stelle interessant. Die durchdringenden Schreie unterstützen die Bilder in grausamer Weise, so dass sich der Zuschauer gut in die Situation hineinversetzen kann, was jedoch eine gewisse Gefasstheit abverlangt. Am Ende der Sequenz ertönt die Stimme des Sprechers aus dem Off, die verkündet, dass die Geschichte der Menschheit geendet hat.

Die Handlung von Briefe eines Toten ist relativ kurz zusammenzufassen: Der Protagonist – ein namenloser Professor – schreibt in seinem Bunker, der zum Museum gehört Briefe an seinen Sohn Eric. Dieser ist – so vermutet es die Mutter – während der Katastrophe in der Außenwelt verbrannt. Der Professor übernimmt zeitgleich die Funktion des Erzählers, da er die Briefe vorliest. Nach dem ersten Monolog verlässt er seinen Schutzraum und geht durch die zerstörte Stadt in eine Kirche, die nun zum Waisenhaus umfunktioniert wurde. Dort bekommt er ein Auswahlverfahren mit. Es sollen – um die Menschheit überleben zu lassen - gesunde Familien in einen großen Bunker überführt werden. Die Waisenkinder können allesamt nicht sprechen und werden zum Sterben in der Kirche gelassen. Wieder zurück im Museumsbunker wird die Krankheit seiner Frau thematisiert. Anna hustet in einer Szene übermäßig und stirbt in der Mitte des Filmes. Auf der Suche nach Medikamenten schleicht sich der Professor in den Zentralbunker, wo er auf seinen Freund – einen Arzt – trifft. Hier erfährt man, dass auch der Preisträger des Nobelpreises an einer Krankheit leidet. So schildert der Professor dem Arzt, es sei ihm nicht mehr möglich, rationale Entscheidungen aufgrund logischer Hypothesen zu treffen (LUPOSHANSKIY 1986: 30:20). Infolge dessen rät ihm der Arzt

zum Scherz, er solle doch Zeit an der Bergluft verbringen. Nun kommt es zu einer besonderen Szene. Als Reaktion auf den Scherz sieht man den Protagonisten das einzige Mal im gesamten Film herzlich lachen. Auf dem Schwarzmarkt versucht der Professor daraufhin, Schmerzmittel einzutauschen. Als er in eine Razzia gerät, flieht er, um nicht erschossen zu werden. Zurück im Museum erwarten ihn die anderen Bewohner des Bunkers, um ihm zu kondolieren, da seine Frau Anna verstorben ist. Daraufhin wird sie beerdigt.

Die oben erwähnte retrospektive Szene schildert die Katastrophe aus Sicht des Nobelpreisträgers. Er begibt sich nach längerer Diskussion mit einem Angehörigen des Militärs auf die Suche nach seinem Sohn Eric. Dafür muss der Professor jedoch die Sicherheit des Bunkers verlassen und sich durch die brennende Stadt begeben. Hier wird ihm das Ausmaß der Katastrophe - an der er evtl. eine Mitschuld hat – erst richtig bewusst. Besonders einschneidend ist hier die Sequenz, in der der Protagonist eine Kinderstation im Lazarett betritt. In bildhafter Grausamkeit sind hier Kinder inszeniert, die sich von Verbrennungen verletzt in der Obhut einiger Ärzte befinden. Nach der Rede des Humanisten und dessen Selbstmord verlassen die restlichen Bewohner des Museumsbunkers ihren Unterschlupf, um sich von der Regierung versorgen zu lassen. Lediglich der Professor bleibt zurück, um sich um die Kinder zu kümmern (Vgl. Abbildung 39). Später setzt der atomare Winter ein. Während es draußen schneit, feiert der Hauptcharakter mit den Kindern Weihnachten. Mit seinem Tod enden auch die Briefe. Die Kinder übernehmen den letzten Teil des Erzählerparts. Nachdem Weihnachten auch aus ihrer Sicht beschrieben wurde, begeben sie sich auf den Weg zu einem nicht näher benannten Ziel. Damit folgen sie auch den letzten Worten des Professors, der sie dazu aufrief. Im Vergleich zu *A Boy and His Dog* verfolgt Konstantin LUPOSHANSKIY eine andere Herangehensweise um die Katastrophe zu schildern. Briefe eines Toten konzentriert sich nicht so sehr auf die Erzählung einer Geschichte. Eher macht der Film den Eindruck einer Kollage postapokalyptischen Lebens. Dies ist der Grund dafür, weshalb die Beschreibung der Handlung in diesem Kapitel kürzer ausfällt als bei dem Werk von L.Q. JONES.



Abbildung 39: Professor bleibt mit Kindern zurück (LUPOSHANSKIY 1986: 1:07:40)



Abbildung 40: Lampe im Bunker (LUPOSHANSKIY 1986: 0:28)

Die erste Bildeinstellung – der Establishing Shot – beinhaltet eine elektrische Glühbirne in einem Bunker (Vgl. Abbildung 40). Danach schwenkt die Kamera auf den Professor, der in eine Decke gehüllt auf einem Stuhl sitzt und seine Frau beobachtet (Vgl. Abbildung 41). Dieses Setting der Innenaufnahme ist ein Verweis auf die engen Verhältnisse, die den gesamten Filmraum charakterisieren. Der Bunker ist der letzte Rückzugsort für die Menschen in dieser postapokalyptischen Welt. Der Raum ist im gesamten Film nahezu klaustrophobisch inszeniert: Bei den Innenaufnahmen ist mindestens eine Begrenzung im Bild zu sehen, was den Charakter des Eingeengt-seins bestätigt. Der Museumsbunker, in dem die auch noch die ehemaligen Angestellten der Institution leben – zumindest bis zu ihrer Evakuierung –, ist durch die chaotische Anordnung verschiedenster Gegenstände charakterisiert. Es ist keine klare visuelle Gliederung vorgenommen. Alles wirkt irgendwie beliebig zusammengestellt (Vgl. Abbildung 42).

Doch auch die Außenaufnahmen sind als chaotisch zu interpretieren. So ragen immer wieder verschiedenste Objekte ins Bild hinein. Auch hier kommt das Auge nicht zur Ruhe und vermittelt so den Eindruck von ständiger Anspannung (Vgl. Abbildung 45). Bis auf die letzten Einstellungen, in denen die Kinder ihre vertraute Lebenswelt verlassen und in eine unbekannte Zukunft ziehen (Vgl. Abbildung 45), lässt sich das Charakteristikum der Enge auch auf die Außenaufnahmen beziehen.



Abbildung 41: Professor beobachtet Stuhl
(LUPOSHANSKIY 1986: 1:15)



Abbildung 42: Professor am Tisch (LUPOSHANSKIY
1986: 1:34)

In räumlicher Hinsicht interessant ist die Szene, in welcher der Professor zum ersten Mal den Bunker verlässt. Hier wird der Raum immer wieder aufgebrochen. Das Ritual vom Verlassen des Bunkers bietet zuerst Raumbilder der Enge, später in der Sequenz wird der Bildausschnitt immer größer bis hin zur Aufnahme einer Stadtlandschaft. In schockierenden Bildern zeigen sich hier die imaginierten Lebensräume der letzten Überlebenden einer atomaren Katastrophe (LUPOSHANSKIY 1986: 5:05 – 9:56).



Abbildung 43: Erste "Landschaftsaufnahme"
(LUPOSHANSKIY 1986: 7:17)



Abbildung 44: Autowracks (LUPOSHANSKIY 1986:
7:32)

Abbildung 43 zeigt das erste Bild, was an eine Landschaft im ästhetischen Sinne erinnert. Als der Professor den Museumsbunker verlässt, bietet sich der Anblick zerklüfteter Berge und tiefer Schluchten. Was auf den ersten Blick vielleicht noch an aus sich heraus gewachsene Naturelemente erinnern mag, erweist sich bei genauerem Hinsehen als das Ergebnis durchweg anthropogener Prozesse. Durch den Druck der Explosionen wurden Autowracks, Stahlträger und Betonplatten zu einem gebirgsähnlichen Massiv zusammengefügt, welches durch seine

Ausmaße zweifellos beeindruckend ist. Die Landschaft im Film Briefe eines Toten kann insofern als wichtig erachtet werden, als sie maßgeblich zur Stimmung beiträgt. Gewaltsam zusammengesetzt manifestiert sie sich aus Trümmern der menschlichen Vorkriegszivilisation.



Abbildung 45: Stadtlandschaft (LUPOSHANSKIY 1986: 7:56)



Abbildung 46: Wüstenlandschaft (LUPOSHANSKIY 1986: 26:53)

Das landschaftliche Bild der Stadt, das sofort immens an Aufnahmen der deutschen Städte kurz nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges erinnert, ist durch die vielfache Darstellung von Ruinen geprägt (Vgl. Abbildung 45). Insofern fügt sich die Bildhaftigkeit bestens in die bestehende Ikonographie apokalyptischer Darstellungen ein, die schon immer zerstörte Städte als Bestandteil hatte (BRAUNGART 1991: 68). Außerhalb der Städte sind die Landschaften durch wüstenartiges Aussehen charakterisiert (Vgl. Abbildung 46). Auch diese Bildhaftigkeit lässt sich ohne Weiteres in die hoffnungslose Grundstimmung des Filmes einordnen bzw. trägt maßgeblich dazu bei.



Abbildung 47: Bibliothekslandschaft (LUPOSHANSKIY 1986: 1:03:20)



Abbildung 48: Nuklearer Winter (LUPOSHANSKIY 1986: 1:22:17)

Anknüpfend an die Sichtweise der materiellen Konstruktion einer filmischen Landschaft aus kulturellen Artefakten bietet Abbildung 47 eine interessante Perspektive. In dieser Einstellung – das Bild ließe sich als Bibliothek interpretieren – bestehen die Berge als Landschaftselement aus Büchern. Der Ort ist überschwemmt, so dass der Professor – hier mit Gasmaske in der Mitte des Bildes – durch das Wasser waten muss. Die verbliebenen Lesetische, auf denen sich noch Bücher befinden, sind als Inseln im Meer der Verwüstung zu deuten. Auch hier unterstützt das Landschaftsbild die Grundaussage des Filmes, dass wichtige Elemente der Vorkriegszivilisation – Bücher als Wahrer und Vermittler von Wissen – ihre Bedeutung verloren haben. In einer Welt, in der nur das Überleben zählt, scheint für philosophisch-wissenschaftliche Tätigkeiten kein Platz mehr zu sein. Die filmische Landschaft nimmt hier einerseits die Rolle als Repräsentation der fiktiven Umwelt ein, die stark überhöht in Erscheinung tritt (ESCHER und ZIMMERMANN 2001: 231). Andererseits fungiert sie an dieser Stelle, wie schon erwähnt, als Metapher, indem sie die Grundstimmung des Filmes unterstützt (ESCHER und ZIMMERMANN 2001: 232).

In Abbildung 48 vermittelt das landschaftliche Bild zum ersten Mal – auch wenn es sich wieder durch Trostlosigkeit auszeichnet – ein Gefühl der Weite. Es scheint keine Begrenzung zu geben. Der Himmel und Horizont gehen scheinbar nahtlos ineinander über. Auch sind hier keine Ruinen oder andere Relikte menschlicher Zivilisation – die Gruppe der Kinder einmal ausgenommen – zu erkennen. Deuten ließe sich dies in Verbindung mit der Narration als begrenzt hoffnungsvolles Element. Die Gruppe zieht in eine neue Zukunft, losgelöst von den Folgen der durch die Vorkriegszivilisation ausgelösten Katastrophe besteht die Hoffnung, dass die Menschheit überlebt und aus ihren Fehlern lernen kann.



Abbildung 49: Stromerzeugung (LUPOSHANSKIY 1986: 37:48)



Abbildung 50: Lebenserhaltungssysteme (LUPOSHANSKIY 1986: 3:41)

Die menschliche Kultur bzw. ihr Überleben ist in Briefe eines Toten maßgeblich durch die Abhängigkeit von Technik gekennzeichnet. Elektrizität ist selbst in den Bunkern, die nicht zur Regierung, gehören noch vorhanden. Diese muss jedoch immer wieder durch das Treten von Pedalen aufgeladen werden. Dazu versammeln sich alle Bewohner, die dazu noch in der Lage sind, um gemeinsam dafür zu sorgen, dass die Lebenserhaltung gesichert werden kann (Vgl. Abbildung 49). Dies kann als postapokalyptisches Gemeinschaftsritual gelesen werden, welches sich aufgrund der Bedingungen entwickelt hat. Ventilationssysteme sichern die Luftzufuhr in den unterirdischen Schutzräumen und sind als grundlegende Infrastruktur anzusehen (Vgl. Abbildung 50).



Abbildung 51: Zerstörte Infrastruktur (LUPOSHANSKIY 1986: 8:37)



Abbildung 52: Ruine einer Kirche (LUPOSHANSKIY 1986: 9:48)

Die Überlebenden der Katastrophe sind außerhalb der Schutzräume – wenn sie nicht der regierenden Institution angehören – zu Fuß unterwegs. Das Auto als Inbegriff der Mobilität moderner Gesellschaften wird – wie oben schon erwähnt – in den meisten Fällen als Wrack dargestellt (Vgl. Abbildung 44). Ebenso ist die Eisenbahn als infrastrukturelle Errungenschaft menschlicher Kultur und Zeichen für Mobilität zerstört (Vgl. Abbildung 51). Insofern ist die Mobilität der Menschen im Vergleich zur heutigen Gesellschaft extrem eingeschränkt.

Abbildung 52 zeigt die Ruine einer Kirche. Dies kann ebenso als Bruch mit modernen kulturellen Gegebenheiten angesehen werden. Einst mächtige gesellschaftliche Institutionen sind zerfallen. Die Kirche wird in Briefe eines Toten – ebenso wie das Museum, in dem der Professor lebt – umgedeutet. Die Primärfunktion dieser vormals überaus symbolisch aufgeladenen Gebäude besteht in diesem postapokalyptischen Entwurf im Schutz der Überlebenden. In dem ehemaligen Herrschaftsgebäude werden nun Waisenkinder, die allesamt unter Schock stehen und nicht sprechen können beherbergt. Das Kreuz verweist auf

den Verlust des Glaubens an überirdische Instanzen. Im Angesicht der durch Menschen verursachten Katastrophe wird jeder Glaube an einen die Lebewesen beschützenden Gott ad absurdum geführt. Insbesondere die Umdeutung funktionaler Einrichtungen kann dabei als eines der Kennzeichen postapokalyptischer Narrationen analysiert werden (SCHOBBOCK 2009: 94).



Abbildung 53: Beerdigung (LUPOSHANSKIY 1986: 36:21)



Abbildung 54: Gemeinsames Essen (LUPOSHANSKIY 1986: 21:32)

Da sich die Menschen aufgrund der Umweltbedingungen unter der Erde aufhalten müssen, hat dieser Umstand auch Auswirkungen auf ihre kulturellen Praktiken und Rituale. So werden – wie im Falle von Anna, der Frau des Professors – die Leichen von Angehörigen in den Schutzräumen beerdigt (Vgl. Abbildung 53). Damit befindet sich der Friedhof im Gegensatz zu heutigen Verhältnissen direkt in der alltäglichen Lebenswelt der Überlebenden. In dieser Szene bemerkenswert ist jedoch auch, dass die kulturelle Praxis des Bestattens beibehalten wird. Schließlich wird so auch ein wenig Menschlichkeit in der postapokalyptischen Welt erhalten.

Auch an anderen kulturellen Verhaltensweisen halten die Protagonisten als Erinnerung an die Welt vor der Katastrophe fest. Die Bewohner des Museumsbunkers sitzen so gemeinsam an einem Tisch und nehmen ihr Essen zu sich (Vgl. Abbildung 54). Es kann auch als Zeichen von Kultiviertheit angesehen werden, dass trotz der schlimmen Lage weiterhin Besteck und Geschirr verwendet werden. Das gemeinsame Essen ist dabei als sozio-kulturelles Event inszeniert, in dessen Rahmen sich die Beteiligten über die Welt unterhalten. Hier manifestiert sich der Drang des Menschen nach Gemeinschaft selbst oder gerade im Angesicht der Folgen der Katastrophe.

Eine weitere Schlüsselszene, die als kulturelles Relikt gedeutet werden kann, ist die Weihnachtsfeier, welche der Professor für die Kinder inszeniert. Im Bewusstsein, dass er sterben wird, illuminiert er den Weihnachtsbaum als Zeichen der Hoffnung (Vgl. Abbildung 55). Kulturelle Relikte im Sinne von Aktivitäten scheinen dabei das einzige materielle Erinnerungsgut an die Zeit vor dem Krieg zu sein. So existieren beispielsweise keine Bilder mehr, da sie im Feuersturm der Atomschläge verbrannten (LUPOSHANSKIY 1986: 25:12).



Abbildung 55: Postapokalyptisches Weihnachtsfest (LUPOSHANSKIY 1986: 1:12:13)



Abbildung 56: Militärfahrzeug (LUPOSHANSKIY 1986: 27:25)

Deswegen erachtet es der Hauptcharakter als eines der letzten Überbleibsel der intellektuellen Elite auch für notwendig, das Wissen über die Katastrophe in seinen Briefen an die Nachwelt – sollte es eine geben – zu vermitteln. Bücher als ursprüngliche Vermittler von Wissen werden in Briefe eines Toten anders bewertet als in der heutigen Gesellschaft. Diese Medien sind zwar das wertvollste Gut auf dem Schwarzmarkt (LUPOSHANSKIY 1986: 1:04:24), jedoch ist ihr Wert davon abhängig, wie gut sie brennbar sind und wie hoch ihr Hitzegrad ist. Dabei empfehlen sich insbesondere Militärbücher, da diese durch ihr festes Material gut dazu geeignet sind, Feuer zu machen (EBD.).

Im Film existiert neben der sozialen Gruppe um den Professor die sich im Bunker des Museums eingerichtet hat, eine Art übergeordnete politische Instanz, die über das Leben aller Menschen bestimmt. So hat diese namentlich nicht genauer bezeichnete Regierung beispielsweise eine Ausgangssperre verhängt, bei deren Übertretung die jeweilige Person erschossen wird (LUPOSHANSKIY 1986: 28:06). Außerdem verfügt sie über intakte Vorkriegstechnik (Vgl. Abbildung 22). Somit ist es Vertretern der Regierung möglich, der zerstörerischen Natur zu trotzen, während sich der Professor eher an die Gegebenheiten anpassen muss. Neben dem in Abbildung 56 gezeigten Militärfahrzeug verfügt die

herrschende Macht zusätzliche über Hovercrafts (LUPOSHANSKIY 1986: 26:31) und sogar Hubschrauber (LUPOSHANSKIY 1986: 26:41). Dadurch ist, falls man den Bewertungskriterien dieser Auserwählten entspricht, Mobilität im Sinne von Raumüberwindung gegeben. Um den Service und die Technik der Organisation nutzen zu können, sind ganz klare Vorgaben einzuhalten. Diese kulturell konstruierten Konventionen bestimmen, wer das Recht hat, gerettet zu werden. Für die in der Kirche Schutz suchenden Waisen ist in dieser Sichtweise kein Platz, da man kranke Kinder nicht retten soll, sondern sich um die Gesunden kümmert.



Abbildung 57: Zentralbunker (LUPOSHANSKIY 1986: 27:54)



Abbildung 58: Glücksspiel auf dem Schwarzmarkt (LUPOSHANSKIY 1986: 31:24)

Der in Abbildung 57 dargestellte Zentralbunker als Basis der Regierung zeichnet sich im Gegensatz zur postapokalyptischen Heimat des Professors – auch durch die blaue Farbgebung – als steril aus. Im Hintergrund sind stellvertretend für die „kulturelle Überlegenheit“ der herrschenden Institution mehrere technische Geräte zu sehen. Im Laufe des Filmes wird klar, dass der Bunker durch Soldaten geräumt werden soll. Die auserwählten Menschen erwartet dabei eine andere, sichere Welt unter der Erde, in der sie zur Rettung der Menschheit 30, 50 Jahre oder für immer konserviert werden (LUPOSHANSKIY 1986: 29:08).

Als eine Art Alternativgesellschaft lassen sich die in Abbildung 58 dargestellten Charaktere deuten. Auf dem Schwarzmarkt wird als Akt hedonistischer Verzweiflung Glücksspiel in Form von Roulette betrieben. Hier haben - neben Büchern als Brennstoff – Medikamente eine besondere Relevanz. Schmerzmittel, die gegen das Leiden der Menschen, die an Verstrahlung leiden, eingesetzt werden, sind dort im Tausch gegen Konservendosen zu bekommen. Dieses – quasi illegale – Verhalten wird von den Regierungstruppen nicht geduldet. Der Ort wird geräumt und Menschen, die an den Transaktionen beteiligt waren, erschossen. Dies ist ein

klarer Indikator dafür, dass das Gewaltmonopol bei der herrschenden Institution liegt, welche es mit aller Macht durchsetzen will.

Natur wird im Vergleich zu A Boy and His Dog in Briefe eines Toten als absolut tödlich inszeniert. Um nicht verstrahlt zu werden, müssen die Akteure, wenn sie sich aus der Sicherheit ihrer Bunker herauswagen, einen Schutzanzug tragen (Vgl. Abbildung 59). Auf der auditiven Ebene wird die Gefahr noch durch das permanente Heulen des Windes verstärkt (Luposhanskiy 1986: 7:45). Die Tödlichkeit der verstrahlten Umwelt ist auch durch die Darstellung von Leichen – siehe Abbildung 60 – verdeutlicht.



Abbildung 59: Schutzkleidung (LUPOSKANSKIY 1986: 5:21)



Abbildung 60: Leichen in der Landschaft (LUPOSHANSKIY 1986: 15:11)

Konstantin LUPOSHANSKIY zeichnet in seinem Werk eine markante Dichotomie zwischen Natur und Kultur. Während die Schutzräume unter der Erde als kulturelle Konstruktionen angesehen werden können, ist die natürliche Umwelt als bedrohliche Wildnis inszeniert. Als solche steht das Kulturkonzept dem der Natur diametral gegenüber und ist als Bedrohung gezeichnet, die Angst auslöst (RAFFELSIEFER 1999: 84).

Die menschliche Technologie hat die ursprüngliche Umwelt durch Massenvernichtungswaffen zerstört. Die atomare Verseuchung kann somit als die ultimative anthropogene Prägung der Natur und damit als vollendete Kulturlandschaft im negativsten Sinn gedeutet werden. In der absoluten Überformung schafft der Mensch ein Setting, welches sich im Sinne einer tödlichen Wildnis deuten lässt. Diese Paradoxie wird in Briefe eines Toten besonders treffend herausgearbeitet.



Abbildung 61: Logo Produktionsfirma (LUPOSHANSKIY 1986: 0:09)



Abbildung 62: Ende des Films (LUPOSHANSKIY 1986: 1:23:25)

Auch verschiedenste Grenzziehungen – sowohl filmisch-struktureller als auch inhaltlicher Natur – sind in diesem postapokalyptischen Werk aufzufinden. Die Abgrenzung zur lebensweltlichen Realität der Zuschauer bildet am Anfang des Filmes das Logo der Produktionsfirma Lenfilm Studio (Vgl. Abbildung 61). Die letzte Einstellung liefert das Landschaftsbild, in dem die Kinder in ihre unbekannte Zukunft laufen. Danach wird der Bildschirm bzw. die Leinwand schwarz, was dem Zuschauer das Ende der Handlung symbolisiert (LUPOSHANSKIY 1986: 1:22:49). Nach einem Zitat des Russel-Einstein-Manifestes und einer Danksagung an das Komitee Sowjetischer Wissenschaftler für Frieden gegen die nukleare Bedrohung endet der Film klassisch mit der Einblendung der russischen Wörter für Ende bzw. The End (Vgl. Abbildung 62). Interessanterweise erscheint der Titel Briefe eines Toten erst nach ca. sechs Minuten. Zu dieser Zeit wurde der Hauptcharakter bereits als Briefeschreiber eingeführt.



Abbildung 63: Blick aus dem Bunker (LUPOSHANSKIY 1986: 5:06)



Abbildung 64: Doppelte Sicherheitstür (LUPOSHANSKIY 1986: 5:51)

Die erste diegetische Grenzüberschreitung ist in Abbildung 63 dargestellt. Zum ersten Mal wird die Enge des dunklen Bunkers aufgebrochen, um eine nicht minder bedrückende Zwischenwelt darzustellen. Dieser Ort kann als Grenze zwischen Natur und Kultur im Film angesehen werden. Hier trifft der Protagonist mit dem Anlegen des Strahlenschutzanzuges die Vorbereitungen, um sich der verseuchten Wildnis zu stellen. Aufgrund des krassen Gegensatzes zwischen Innen und Außen implementiert der Regisseur extrem starke Grenzen. Als Zeichen dafür ist auch die doppelte Sicherheitstür in Abbildung 64 anzusehen.

Im weiteren Verlauf des Filmes wird dem Betrachter die kulturelle Differenzierung zwischen den Herrschenden und den anderen Überlebenden deutlich. Die Machthaber bestimmen, wer überleben darf und wer in der feindlichen Außenwelt gelassen wird. Dabei wird die Macht – wie beim Beispiel der Erschießung einer Figur, die sich nicht an die Ausgangssperre gehalten hat und auf dem Schwarzmarkt in die Razzia der Soldaten gerät – mit aller Gewalt verteidigt. Durch die Gewalt der Bilder kommt hier die Kritik des Regisseurs an diktatorischen Systemen zur Geltung. Auf der visuellen Ebene wird diese Grenze zwischen Macht und Ohnmacht durch den Blau- und Gelbfilter manifestiert. Das Recht der Herrschenden aufgrund von Gesundheit oder Krankheit über Leben und Tod der Menschen zu entscheiden, erinnert dabei an die gezielte Tötung von Menschen mit geistiger oder körperlicher Behinderung im Nationalsozialismus.

Das filmische Werk Briefe eines Toten zeichnet insgesamt ein dystopisches Bild der Welt nach dem Untergang. Der komplette Film ist von Gewalt, Tod und Elend geprägt. Anders als *A Boy and His Dog*, der durchaus ironische Elemente aufweist, bzw. versucht, ironisch zu sein, wird hier ein realistisch-düsteres Bild vom Ende der Welt und danach gezeichnet. Alle in dieser Arbeit untersuchten kulturgeographischen Konzepte tragen auf visueller und narrativer Ebene maßgeblich dazu bei, dass der Film solch eine bedrückende Wirkung ausübt. Insbesondere das Bild der atomar verseuchten Natur, in der kein Lebewesen überlebt hat, bestätigt den Horror der Vorstellung eines (nuklearen) Dritten Weltkrieges.

11 Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game (Interplay Entertainment 1997)

Das rundenbasierende Rollenspiel, das im Jahre 1997 vom amerikanischen US-amerikanischen Spieleentwickler und Spielepublisher Interplay Entertainment auf den Markt gebracht wurde, steht am Beginn einer Spielreihe, die allein für die Plattform PC bereits fünf verschiedene Einzelspiele exklusive Add-on – Erweiterungspakete – umfasst. Der neueste Teil – Fallout: New Vegas – erschien beispielsweise im Jahr 2010. Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game – aus Gründen der Vereinfachung ab jetzt im Text mit Fallout bezeichnet – ist in Deutschland ab 16 Jahren freigegeben (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle 2013).

Rollenspiele sind durch verschiedene Elemente geprägt. Der Spielcharakter begibt sich meist als Held durch den virtuellen Raum. Sein Ziel ist es, Aufgaben zu erfüllen und die – oder im Falle von Fallout eine ganz spezielle – (Lebens)Welt zu retten. Die Interaktion erfolgt mit sogenannten NPCs – Non Playable Characters – die Aufgaben verteilen und mit denen der Spieler handeln kann. Das postapokalyptische Spiel setzt diese Handlungsmöglichkeiten in Szene, in dem ein neues Fenster erscheint, in dem die Unterhaltung stattfindet (Vgl. Abbildung 65). Während der Charakter im oberen Bildausschnitt zu sehen ist, finden sich die sprachlichen Elemente darunter angesiedelt. Direkt unter dem Bild wird der Text des Gesprächspartners eingeblendet. Der viereckige Abschnitt im unteren Bildschirmdrittel ist die Repräsentation des Charakters. So können hier verschiedene Sätze mit der Maus angeklickt werden um das Gespräch zu führen.



Abbildung 65: Dialogfenster (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 66: Handel (Interplay Entertainment 1997)

Ein Klick auf die rote kreisförmige Fläche unter dem Wort Barter öffnet das Handelsmenü (Vgl. Abbildung 66). Auf der linken Seite können die eigenen Gegenstände ausgewählt

werde, während sich auf der rechten Seite das Inventar des Handelspartners befindet. Die Spielwährung in Fallout sind Kronkorken. Damit wurde ein symbolisches Zahlungsmittel integriert, auf dem das Bewertungssystem der verschiedenen Gegenstände basiert.



Abbildung 67: Fernseher vor Ruinen (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 68: Atompilz (Interplay Entertainment 1997)

Das Setting der postapokalyptischen Welt von Fallout wird im Rahmen des Einführungsvideos erläutert. Diese in Schwarz Weiß und Grautönen gehaltene Sequenz zeigt zu Beginn den Bildschirm eines alten Fernsehers. Als sich der Bildausschnitt vergrößert, sind Ruinen im Sinne einer zerstörten Stadtlandschaft zu erkennen (Vgl. Abbildung 67). Im 21. Jahrhundert wurden verschiedene Kriege um die letzten verbleibenden Bodenschätze – Erdöl und Uran – geführt. Im Verlauf des Konfliktes marschierte China in Alaska ein; die USA besetzten Kanada. Im Jahre 2077 begann der Dritte Weltkrieg, welcher als nuklearer Krieg inszeniert wurde. Dies ist im Video durch einen Atompilz symbolisiert (Vgl. Abbildung 68). Die Menschheit überlebte in großen unterirdischen Bunkersystemen – sogenannten Vaults – die komplett von der Außenwelt abgeschottet ist. Auch die Familie des Spielcharakters überlebte den Krieg in einem solchen Bunker. Über das Leben an der Oberfläche ist nichts bekannt. Neben dem Intro lässt auch schon der Name des Spiels auf ein solches Setting schließen – ein postnukleares Rollenspiel.

Die Handlung des Mediums wie bei den Filmen wiederzugeben, fällt bezüglich Fallout schwer, da es sich um ein nichtlineares Spiel handelt. Es gibt verschiedene Aufgaben zu erfüllen, wie diese jedoch erledigt werden, liegt letztendlich beim Spieler. Jeder Spielversuch zeichnet damit seine ganz eigene Geschichte. Zu Anfang erfährt man nur, dass der Wasserchip der eigenen Vault nicht mehr funktioniert. Als Repräsentant seines Bunkers muss der Charakter nun losziehen, um einen neuen Chip ausfindig zu machen. Welche Wege man

beschreitet und ob auch Nebenmissionen erledigt werden, bleibt dabei relativ offen. Lediglich die zeitliche Begrenzung – man hat insgesamt 150 Tage Zeit bis dem Heimatbunker das Wasser ausgeht – hält dazu an, dass man sich zielstrebig von Siedlung zu Siedlung begibt, um herauszufinden, wie das Problem gelöst werden kann. Abbildung 69 zeigt die immer präsente Anwesenheit der zeitlichen Vorgabe.



Abbildung 69: Zeit (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 70: A Boy and His Dog (Interplay Entertainment 1997)

Wie die Entwickler bestätigten, hatten verschiedene andere Medien Einfluss auf die Ausgestaltung der Spielwelt. Neben Mad Max (1980) und A Boy and His Dog beeinflusste vor allem Blade Runner (1982) die postapokalyptische Vision. Um diese Werke zu honorieren und ihren Einfluss kenntlich zu machen, wurden viele Querverweise in das Spiel integriert (Interplay Entertainment 19.07.2013). Als Beispiel für A Boy and His Dog ist der auf Abbildung 70 dargestellte Hund zu sehen. In Junktown – einer der Siedlungen in Fallout – wird er dem Spieler als Helfer zur Seite gestellt.



Abbildung 71: Charaktererstellung (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 72: Angriff der Raider (Interplay Entertainment 1997)

Bevor der man den Untergrund verlassen kann, ist es notwendig, einen Spielcharakter zu erstellen (Vgl. Abbildung 71) Dieser kann entweder zufallsgeneriert übernommen, modifiziert oder komplett eigenständig konstruiert werden. Prinzipiell besteht die Wahl zwischen den Geschlechtern, ebenso ist es möglich das Alter und den Namen zu modifizieren. Aus verschiedenen Haupteigenschaften – Stärke, Intelligenz, Glück etc. – stellt sich der Spieler die Figur nach seinen Wünschen zusammen. Ergänzend können Zusatzmerkmale und Fähigkeiten gewählt werden. So bestimmt der Prozentsatz des Skills Öffnen über Erfolg und Misserfolg, möchte man sich im Spiel Zugang zu verschlossenen Häusern verschaffen oder Kisten knacken. Mit jeder erfolgreichen Aktion im Spiel – sei es das Töten von Gegnern oder das Erledigen einer Aufgabe – werden dem Charakter Erfahrungspunkte verliehen. Hat man eine bestimmte Anzahl dieser erreicht, steigt man eine Stufe auf. Ein Stufenaufstieg äußert sich darin, dass Trefferpunkte – die Lebensenergie im Kampf – erhöht werden und man eine bestimmte Anzahl von Punkten auf die Fähigkeiten verteilen kann. Somit wird der Charakter beständig weiterentwickelt.

Da es sich bei Fallout um ein rundenbasierendes Spiel handelt, ist die Aktionsreichweite in den Kämpfen, die es dominieren beschränkt. Abbildung 72 zeigt eine solche Kampfsituation. Die grünen Punkte symbolisieren die Aktionspunkte, während mit dem Fadenkreuz der gewünschte Gegner anvisiert werden kann. Um in diesem Beispiel einen der Raider mit der Machete anzugreifen, benötigt der Spieler als 4 Aktionspunkte. Ist die Anzahl dieser erschöpft so muss die Runde beendet werden und der Computergegner kann seinen Zug durchführen. Hinsichtlich des Kampfes ist das V.A.T.S. System von besonderer Bedeutung. Dies soll jedoch später noch im Rahmen der Technik als kulturelles Gut erläutert werden. Im Folgenden wendet sich die Arbeit nun dem Raum in Fallout zu, bevor alle anderen Kategorien abgearbeitet werden.



Abbildung 73: Eingang Vault 15 (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 74: Weltkarte (Interplay Entertainment 1997)

Der Spielraum in Fallout ist grundlegend durch zwei verschiedene Repräsentationen von Raum gekennzeichnet. Abbildung 73 zeigt wie im Spiel die Orte des Geschehens dargestellt werden. Der obere Bereich ist der Ort der Handlung. Hier wird der Charakter mit der Maus durch die Landschaft gesteuert, kann mit Objekten und Repräsentationen von Lebewesen interagieren. Im unteren Bereich finden sich die jeweiligen Gegenstände die verwendet werden. In der Abbildung ist mit Unarmed gemeint, dass derzeit keine solchen ausgewählt wurden. Die grüne Schrift am linken unteren Bildrand gibt verschiedene Ereignisse wieder. So ist an dieser Stelle abzulesen, wie viele Erfahrungspunkte man erhalten hat und welche Phänomene von Charakter wahrgenommen wurden. Abbildung 74 zeigt die Weltkarte. Mit Hilfe dieser Repräsentation ist es möglich, sich in abstrakter Form durch die Welt zu bewegen. Durch Klicken mit der Maus bewegt sich ein rotes X durch die virtuelle Landschaft. Betätigt man hingegen das grüne Dreieck so wechselt die Ansicht zur Ortsrepräsentation. Die grünen Kreise kennzeichnen interessante Orte – zumeist Siedlungen – die durch Kommunikation mit NPCs automatisch eingetragen werden. Schwarze Bereiche sind noch nicht entdeckt, während die hellen Planquadrate schon durchlaufen wurden. Mithilfe der Schnellreisefunktion – Mausclick auf die roten Kreise neben den blau hinterlegten Namen – können interessante Orte ohne langes Suchen auf der Weltkarte bereist werden. Während die Orte als solche begrenzte Räume darstellen, ist die andere Repräsentation durch Weite gekennzeichnet. Dadurch, dass sich die Karte verschiebt, ist der Bewegungsfreiheit fast keine Grenze gesetzt. So ist es möglich, sich die gesamte Zeitspanne der 150 Tage nur durch die Landschaft zu bewegen ohne gezielt einen konkreten Ort zu besuchen. Möchte man allerdings im Spiel erfolgreich sein, so ist dies nicht angebracht.



Abbildung 75: Wastelands (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 76: Küste (Interplay Entertainment 1997)

Landschaftsdarstellungen in diesem postapokalyptischen Weltentwurf lassen sich analog zu ihrer Zeichnung in *A Boy and His Dog* als wüstenähnlich beschreiben. Als Mythos unterstützen sie die Narration, die auch hier einen klassischen männlichen Raum konstruiert. Metaphorisch tragen Landschaften in *Fallout* dazu bei, den depressiven Grundcharakter des Spiels zu unterstützen (ESCHER und ZIMMERMANN 2001: 232). Alles ist nach dem Krieg zerstört. In der Weite der Wastelands finden sich kaum Elemente, die sich vom tristen Grau der Darstellung abheben. Überall sind tote Lebewesen – auch Leichen von Menschen finden sich hier – integriert, was zusätzlich den gefährlichen Charakter visuell unterstützt (Vgl. Abbildung 75). Ebenso ist auch die Küste – in unserer Gesellschaft als Ort der Entspannung am Strand symbolisch aufgeladen – in *Fallout* trostlos gezeichnet (Vgl. Abbildung 76). Innerhalb dieser Leere gibt es jedoch auch keine Begrenzung für den Spieler. In einer Welt, in der keine klaren Strukturen – zumindest außerhalb der Siedlungen – existieren, gibt es nichts, was den Spieler in seiner Handlungsfreiheit einschränkt. Die Darstellung der Leere resultierte auch aus einem technischen Problem. Es gab in Bezug auf die Anzahl der Objekte ein Limit, welches nicht überschritten werden konnte. Da die Darstellung größerer Städte nicht möglich war, entschieden sich die Entwickler dazu, mehrere kleine Siedlungen zu integrieren. „It actually fit the setting since it made the game world feel desolate and empty“ (Interplay Entertainment 19.07.2013). Die triste Landschaft unterstützt, wie oben schon angedeutet, das Western Narrativ. Der Spielcharakter ist ein einsamer Wanderer, der nur kurze Zeit seiner virtuellen Existenz in Siedlungen verbringt um sich zu versorgen. Ansonsten unterstützt die nomadische Existenz die Charakteristik der Wastelands (MUKHERJEE 2010: 7).



Abbildung 77: Faustkampf (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 78: Ruine (Interplay Entertainment 1997)

Kulturelle Lebensweisen in Fallout sind durch sozialdarwinistische Charakterismen geprägt. Gewalt ist in den Gebieten außerhalb der Siedlungen allgegenwärtig. Immer wieder wird der Spieler durch vagabundierende Banditenbanden angegriffen. Nur mit Hilfe des Einsatzes eines vielschichtigen Waffenarsenales kann man überleben. In vielen Fällen wird auf martialische Rituale zurückgegriffen. So hat man – siehe Abbildung 77 – die Möglichkeit, eine Frau durch einen Faustkampf aus der Gefangenschaft eines Banditenanführers zu befreien. Nur bei der angemessenen Anzahl von Stärkepunkten, welche dem Charakter zu Beginn verliehen worden sind, ist es möglich dieses Ritual lebend zu überstehen. Verkohlte Ruinen deuten in manchen Bereichen der Welt auf die Vorkriegszivilisation hin (Vgl. Abbildung 78). Menschliche Siedlungen in Fallout sind durch die Herrschaft von verschiedenen Stammesfürsten charakterisiert. Dies kann als spielinterne Institutionalisierung des „Recht des Stärkeren“ angesehen werden (Interplay Entertainment 19.07.2013).



Abbildung 79: Kampfsystem (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 80: Zerstörte Technik Vault 15 (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 81: Casino (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 82: Gefährt (Interplay Entertainment 1997)

Das Überleben in der postapokalyptischen Welt von Fallout ist maßgeblich durch den Einsatz von Technik determiniert. Diese wurde in den Bunkern konserviert und überlebte den Weltuntergang. Als Ausdruck dieser technischen Errungenschaften der Vorkriegszeit ist das V.A.T.S. Kampfsystem zu deuten. Dieses analysiert die Trefferzonen der Gegner und gibt die Wahrscheinlichkeit eines erfolgreichen Angriffs an (Vgl. Abbildung 79). Durch die Anwendung dieser überlegenen Technologie erhöhen sich die Überlebenschancen maßgeblich. Die narrative Ebene lässt ebenso auf den impliziten Technikdeterminismus schließen. Ohne einen neuen Wasserchip könnte die virtuelle Heimat des Spielers bald aussehen wie die zerstörte Vault 15 in Abbildung 80. Die totale Abhängigkeit kann sich also auch als destruktiv erweisen.

Analog zu Briefe eines Toten haben sich bestimmte Lebensweisen aus der Vorkriegswelt erhalten. So trifft man auf mehrere Einrichtungen, die sich immer wieder symbolisch im virtuellen Raum manifestieren. In Shady Sands, der ersten Siedlung die man betritt, existiert eine Bar. Reist man von dort weiter nach Junktown, so lässt sich neben dem ortstypischen Saloon auch ein Krankenhaus und sogar ein Casino (Vgl. Abbildung 81) finden. Menschen kommen in der postapokalyptischen Welt also immer noch zusammen und haben Freizeitbeschäftigungen. Dies kann jedoch nur in der vagen Sicherheit der Siedlungen möglich sein. Auch der Handel hat eine überdurchschnittliche Bedeutung. Sobald man mit einem NPC einen Dialog führen kann, ist auch die Möglichkeit gegeben mit ihm zu tauschen. Kronkorken als symbolische Währung können als Reichtum angehäuft werden. In den Städten wurden – wie der General Store in Junktown zeigt – Konsumorte eingerichtet. Auch in der Wildnis trifft man immer wieder auf Karawanen, die unter dem Schutz von Söldnern stehen.

In Fallout zeichnet sich das Bild, dass die Menschen selbst nach dem Weltuntergang Gewinnmaximierung als eines der obersten Prinzipien ansehen. Dies wirkt paradox, wurde der Krieg doch durch eben jene Gier nach Rohstoffen und Geld ausgelöst.

Der Spieler legt die komplette virtuelle Strecke fußläufig zurück. Jedoch ist Mobilität auch in einer anderen Art und Weise gegeben. Findige Menschen bauten eine Art Kutsche, die von den oxsenähnlichen Brahmin (Vgl. Abbildung 82) gezogen werden, die von den Menschen als Nutztiere gehalten werden.



Abbildung 83: Landwirtschaft (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 84: Viehzucht (Interplay Entertainment 1997)

Landwirtschaft und Viehzucht ist im Gegensatz zu den beiden Filmen an der Erdoberfläche möglich (Vgl. Abbildung 83 und 84). Natur kann daher als Ressource vom Menschen genutzt werden, da das Wissen über die Produktionsweisen noch existiert. Büchern als Bewahrer von Wissen kommt dabei in der Welt von Fallout eine besondere Bedeutung zu. Sie sind im Inventar des Spielers zu lesen und können bestimmte Fertigkeiten verbessern.

Wie das Vorhandensein von Landwirtschaft und Viehzucht verdeutlicht, erscheint das Ökosystem soweit intakt, vom Menschen genutzt zu werden. Trotz der tristen und zum Teil kümmerlichen Repräsentationen von Pflanzen ist dies ein Indikator dafür, dass die Natur in dieser postapokalyptischen Fiktion in der Lage ist, sich selbst von nuklearer Verseuchung zu erholen. Außerhalb der Siedlungen wird sie jedoch als gefährliche Wildnis inszeniert. Mutierte Lebewesen – wie die Radskorpione in Abbildung 85 – trachten dem Charakter des Spieler überall nach dem Leben.



Abbildung 85: Radscorpione (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 86: Ghoulle (Interplay Entertainment 1997)

Dabei können sie nicht nur gezielt angegriffen werden. Bewegt man sich auf der Weltkarte durch den virtuellen Raum, so kommt es immer wieder zufallsbedingt zu Angriffen. Dieser Zufallscharakter unterstützt den Eindruck der Gefährlichkeit. Will man sich aus der Sicherheit der Siedlungen begeben, so muss man überall – auch nicht vorhergesehen – das Risiko der eigenen Gefährdung in Kauf nehmen. Die Umwelt hat sich an die durch den Menschen verursachten Verhältnisse angepasst. Der Mutation kommt dabei eine besondere Rolle zu. Diese Modifikation betrifft nicht nur Tiere und Pflanzen. Auch Menschen, die sich der Strahlung zu lange ausgesetzt haben, mutieren zu Ghoulen (Vgl. Abbildung 86).

Ebenso wie A Boy and His Dog und Briefe eines Toten ist Fallout durch verschiedenste Grenzziehungen charakterisiert. In struktureller Hinsicht beginnt das Spiel mit einem Intro-Video, was es von der normalen Lebenswelt der Rezipienten abgrenzt (Vgl. Abbildung 87). Im Falle des Todes des Charakters wird der Spieler mit einem eingespielten Bild „belohnt“, dass ihm sein Versagen auf eindrückliche Art und Weise verdeutlicht (Vgl. Abbildung 88).



Abbildung 87: Intro (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 88: Bild bei Versagen (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 89: Tür der Vault im Video (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 90: Erster Spieleindruck (Interplay Entertainment 1997)

Die Grenze zwischen Wildnis und Zivilisation wird in Fallout immer wieder thematisiert. Als visuelles Symbol dafür kann der Übergang der vom Video zur Spielperspektive angesehen werden. Endet die Intro-Sequenz, welche aus der Egoperspektive des Charakters dargestellt wird, mit dem Blick auf die sich schließende Tür der Vault (Vgl. Abbildung 89), so wechselt beim Übergang zur Spielgrafik die Ansicht zur Isoperspektive (Vgl. Abbildung 90).

Nicht nur auf symbolischer Ebene wurden Grenzen in das Spiel integriert. Die Siedlungen in der Wildnis sind auch von digitalen Repräsentationen physisch-materieller Grenzen umgeben. Diese sollen die Zivilisation des Innen – im Sinne einer frontier – vor den Gefahren des Außen schützen (Vgl. Abbildung 91). Zusammengestüekelt aus verschiedensten Trümmern inklusive Autowracks sind sie nicht zu umgehen, möchte man sich den jeweiligen Gesetzmäßigkeiten der ansässigen Stämme nicht unterordnen. Für die Grenzüberschreitung ist

es oberste Pflicht, unbewaffnet zu sein, um den Frieden der Siedlungen nicht zu gefährden (Vgl. Abbildung 92).



Abbildung 91: Grenze Junktown (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 92: Waffenverbot (Interplay Entertainment 1997)

Als Open-World Spiel scheint die Spielwelt in Fallout dem Spieler auf den ersten Blick keine Grenzen aufzuerlegen. Im Bezug auf die moralischen Wahlmöglichkeiten mag dies stimmen. Es sind immer alle denkbaren Problemlösungsstrategien möglich, um zum Erfolg zu kommen. Man kann sich seinen Weg durch Massen an Gegnern schießen, oder auch subtilere Möglichkeiten bevorzugen. Da in das Spiel keine wertende Distanz eingebaut ist, die das Spiel abbricht, wenn man sich entgegen eines gewissen Moralkodex verhält, obliegt es dem Spieler zu bestimmen ob man human handelt oder nicht. Abbildung 93 zeigt verschiedene Möglichkeiten zur Lösung einer Situation auf.



Abbildung 93: Wahlmöglichkeiten (Interplay Entertainment 1997)



Abbildung 94: Landschaftselemente als Begrenzung (Interplay Entertainment 1997)

Bezüglich der Bewegungsfreiheit wirkt das Spiel jedoch eingrenzend. Besonders die 150 Tage Vorgabe erweist sich als extrem einschränkend, da Fallout nach dem Ablauf dieser Frist

endet und man wieder im Spielmenü landet. Auch besitzt die Übersichtskarte durchaus einen Rand, der als Grenze bewertet werden kann. Was am Süden die Küste ist, sind im Norden und Westen die Berge. In der Ortsperspektive bilden sie als Landschaftselemente die räumliche Begrenzung der Spielwelt (Vgl. Abbildung 94). Ebenso wirkt sich die Stärke der Gegner auf den Bewegungsradius des Spielers aus folgt man zu Beginn des Spiels nicht dem von der Narration vorgeschlagenen Weg, so wird man immer wieder zufällig mit Angriffen konfrontiert, deren Ende in den meisten Fällen der Tod des digitalen Helden ist. So lässt sich kein Spielfortschritt erreichen, was zu Frustration und Aufgabe führen kann. Abstrakt lässt sich also festhalten, dass auch Open-World Spiele ohne Grenzen nicht auskommen.

Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game zeichnet eine Welt, in der es noch Hoffnung gibt. Die Natur hat sich von der Verseuchung erholt, Frieden und Nächstenliebe sind insbesondere in den kleinen Siedlungen als humanistische Ideale durchaus vorzufinden. Wie damit umgegangen wird, liegt jedoch im Handeln des Spielers. Der Charakter lässt sich sowohl als Held und Bösewicht ausbauen. Kulturelle Relikte, insbesondere technische Geräte erweisen sich als überlebensnotwendig. Im Gegensatz zu den scheinbar friedlichen Repräsentationen der kleinen Siedlungen ist die Welt außerhalb als gefährliche Wildnis konstruiert. Hier regiert das Recht des Stärkeren. Wer nicht – im Verweis auf das Bild beim Scheitern – als Skelett in der Wüste enden will, muss sich diesem Gesetz anpassen.

12 Schluss

Raum, Landschaft, Kultur, Natur und Grenzen stellen, wie die theoretische Betrachtung der Konzepte aufzeigte, prominente und komplexe Untersuchungskriterien der Geographie dar. Der fachgeschichtlichen Betrachtung ist dabei zu entnehmen, dass einige Begriffe – wie das Beispiel Kultur beweist – schon seit der Antike zur Beschreibung von Welt genutzt werden (WARDENGA 2005: 18). Ihnen kann demzufolge eine weitreichende Wissenschaftskarriere nachgesagt werden.

Im Verlauf der Fachgeschichte der Geographie haben die genannten Konzepte – insbesondere nach dem cultural turn Ende des 20. Jahrhunderts – eine Umdeutung erfahren. Konstruktivistischen Einflüssen ist es zu verdanken, dass besonders Raum und Landschaft nicht mehr als objektivistische Gegebenheiten angesehen werden. Viel eher sind sie als wahrnehmungsabhängig sozial konstruiert zu interpretieren. Landschaften sind daran anschließend keine bestehenden physisch-materiellen Entitäten, sondern ästhetische Perspektiven von Weltwahrnehmung (DUBOW 2009: 125). Dabei ist diese visuelle Konstruktion in erster Linie als die Art und Weise, wie Natur wahrgenommen wird, zu verstehen (OLWIG 2009: 277). Auch Raum existiert nicht mehr per se, sondern wird als konstruktivistisches Modell gewertet. Dieser entsteht durch das sinnhafte Handeln der Subjekte und durch Kommunikation (WARDENGA 2002: 10). Dieser konstruktivistische Ansatz wird bei der Betrachtung von audiovisuellen Medien verdeutlicht. Filme erschaffen Landschaften und erfinden Orte, die es sonst nicht gäbe (ZIMMERMANN 2009: 303). Durch narrative Elemente symbolisch aufgeladen (ESCHER 2006: 309) vermitteln die Bilder wirkmächtig Stereotypen von Räumen und Orten, die sich wiederum – z.T. lähmend – auf die Handlungsroutinen menschlicher Individuen auswirken können. Auch in Computerspielen werden Welten erschaffen. Die Repräsentationen von Raum, Landschaft, Kultur, Natur und Grenzen, die auf dem Bildschirm erscheinen, ergeben sich aus Programmrountinen, die durch die Spielentwickler geschaffen wurden. Als Kulturgut des 21. Jahrhunderts sind sie – analog zu Spielfilmen – durch und durch Produkt menschlicher Konstruktionsleistung.

Postapokalyptische Filme und Spiele weisen durch ihre vielfältigen Erscheinungen, die große Nachfrage und ihre weitreichende Geschichte eine besondere Relevanz für zeitgenössische Gesellschaften auf. Die Erschaffer dieser Welten – Autoren, Regisseure und Spieldesigner – bieten in ihnen Entwürfe an, wie menschliches Leben nach dem Untergang aussehen könnte.

Sie sind als dystopische Perspektiven anzusehen (SCHOBÖCK 2009: 48). Um den Reiz dieser fiktiven Konstruktionen aufzudecken hatte diese Arbeit das Ziel, die Weltentwürfe zu analysieren und auszuwerten. Dazu wurden zwei Spielfilme und ein Computerspiel hinsichtlich der visuellen und narrativen Repräsentationen der oben genannten geographischen Konzepte untersucht. Im Zusammenspiel mit dem Setting entstehen postapokalyptische Geographien, die maßgeblich zur Konstruktion der medialen Welten beitragen.

Generell waren zwei gegensätzliche Herangehensweisen an den Weltuntergang zu beobachten. Während die amerikanischen Werke *A Boy and His Dog* und *Fallout* einen gewissen zeitlichen Abstand zur vormaligen Katastrophe als gegeben voraussetzen und menschliches Leben an der Erdoberfläche somit ermöglichen, zeichnet die sowjetische Produktion *Briefe eines Toten* ein anderes Bild. Der Film spielt unmittelbar am Ende des Atomkrieges. Die Natur ist verseucht und kann nur mit Schutzkleidung betreten werden. Das durch die Katastrophe ausgelöste Elend ist allgegenwärtig. Der Weltentwurf wird düster und weitgehend hoffnungslos gezeichnet. Im Gegensatz zu den ironisch-makaberen Inszenierungen der anderen beiden audiovisuellen Medien zeichnet Konstantin LUPOSHANSKIY gegen Ende des Kalten Krieges ein Bild des Grauens. Dies kann als Warnutopie (SCHOBÖCK 2009: 49) und damit als Statement des Regisseurs verstanden werden, einen nuklearen Krieg mit allen Mitteln zu vermeiden.

Die Repräsentationen der verschiedenen Konzepte sind in den Medien z.T. sehr unterschiedlich ausgeprägt. Das Raumverhältnis in *Briefe eines Toten* ist – auch bei Außenaufnahmen – durch ein Gefühl der Enge geprägt, das zur bedrückenden Stimmung des Filmes beiträgt. Die visuellen Formen der Landschaft bestehen aus Trümmern der Vorkriegswelt, die das Scheitern der menschlichen Zivilisation symbolisieren. Kontrastierend dazu wird Landschaft und Raum an der Erdoberfläche in *A Boy and His Dog* und *Fallout* als weites Land inszeniert. Dieses kann als Symbol für die neue Freiheit des Individuums, die sich in der postapokalyptischen Welt bietet, angesehen werden. Diese Ungebundenheit stellt sich jedoch besonders im Film als elitär dar. Es herrscht das Recht des Stärkeren, die Schwachen haben keine Gnade zu erwarten. Die Landschaft ist als maskuline Erlebniswelt in Szene gesetzt, in der sich die Männer behaupten und ihr Abenteuer suchen können. Sowohl in

A Boy and His Dog als auch in Fallout sind damit Parallelen zum Genre des Western auszumachen.

Kulturellen Relikten der Vorkriegsgesellschaft kommt in allen Medien eine besondere Bedeutung zu. Technik gilt dabei als überlebensnotwendig. Lebenserhaltungssysteme ermöglichen das Überleben in den Bunkern. Die eigenartige Inszenierung des Kinos in A Boy and His Dog stellt eine skurrile Freizeitbeschäftigung dar. Ein gewisser Technikdeterminismus ist dabei implizit. So ist der Grund, weshalb sich der Spielcharakter in Fallout auf die Reise begibt derjenige, dass der Wasserchip seines Bunkers nicht mehr funktioniert. Wird innerhalb von 150 Tagen Spielzeit kein Ersatz gefunden so müssen die Bewohner des Bunkers sterben und das Spiel endet. Sowohl im Spiel als auch im untersuchten amerikanischen Film sind Waffen als unerlässlich dargestellt. Nur wenn man über eine entsprechende Anzahl verfügt, ist es möglich in der postapokalyptischen Welt, die durch die permanente Anwendung von Gewalt charakterisiert ist, zu überleben.

Gewisse kulturelle Praktiken haben auch in Briefe eines Toten den Weltuntergang überdauert. So treffen sich die Bewohner des Bunkers gemeinsam zum Essen und diskutieren über die Welt. Auf dem Schwarzmarkt wird Roulette gespielt. Analog dazu gibt es in Fallout mehrere Freizeiteinrichtungen wie z.B. das Casino in Junktown. Bezogen auf ideologisch-kulturelle Ideen wird immer wieder das der Diktatur thematisiert. So befindet sich die höhere Technik in Briefe eines Toten im Besitz einer nicht namentlich erwähnten Institution. Diese entscheidet über das Weiterleben der Menschen, indem sie sie nach rationalen Kriterien auswählt. Auch in A Boy and His Dog existiert im Untergrund die Diktatur eines Komitees, welches Entscheidungen zum „Wohle der Gesamtheit“ notfalls mit Gewalt durchsetzt. Dies bestätigt den dystopischen Charakter der Erzählungen. In diesen negativen Gesellschaftsentwürfen werden immer wieder totalitäre Systeme dargestellt (MEYER 2001: 356). In Fallout sind die Gesellschaftsformen durch diverse stammesähnliche Strukturen geprägt. Als Herrscher über eine Gruppe von Menschen setzt sich derjenige durch, der sowohl physisch als auch psychisch am stärksten ist. Dabei gibt es innerhalb der Siedlungen immer wieder ein Kräftemessen, in dem der Spieler die eine oder die andere Seite unterstützen kann.

Die Naturinszenierung der untersuchten postapokalyptischen Welten unterscheidet sich in der Intensität der Inszenierung der Wildnis. Ist in A Boy and His Dog das Land an der Oberfläche

karg, so lässt sich die Natur in Fallout außerhalb der Siedlungen als gefährlich bewerten. Immer wieder trachten mutierte Wesen – Ratten, Radskorpione und Ghouls – nach dem Leben des Charakters. Während sich im Spiel eine Art Landwirtschaft an der Oberfläche entwickeln konnte, wächst in der amerikanischen Filmproduktion keine Pflanze mehr. Jedoch besteht im Untergrund eine Form von kultivierter Natürlichkeit, die grüne Bäume, Obst und Gemüse hervorbringt. Briefe eines Toten inszeniert Natur als tödlichen Gegenpart zum menschlichen Lebensraum. Kein Lebewesen – nicht einmal in mutierter Form – hat überlebt.

Alle drei Weltentwürfe zeichnen sich durch diverse Grenzziehungen aus. Diese sind sowohl auf visueller als auch auf narrativer Ebene erkennbar. Als besonders drastisch ist die Unterscheidung der Geschlechter bei A Boy and His Dog zu interpretieren. Frauen werden als Objekte stilisiert und gelten als Ressource für die Befriedigung sexueller Triebe der Männer. Diese Darstellung wird auch nicht in Frage gestellt, sondern naturalisiert. Dadurch, dass sich der Hauptcharakter Vic, zu dem man im Laufe des Filmes eine Verbundenheit aufbaut, selbst entsprechend des filmimmanenten Genderkonzeptes verhält, gibt es keine kritische Stellungnahme des Regisseurs. Dieses Verhältnis einfach nur unreflektiert auf die Leinwand zu bringen, muss aus humanistischer Sicht abgelehnt werden.

Die Differenzierung zwischen Natur und Kultur ist sowohl innerhalb der Filme als auch im Spiel wiederzufinden. Diese ist auch immer wieder durch die Repräsentation physisch-materieller Grenzen zu finden. Während in Briefe eines Toten die doppelte Bunkertür und der Schutzanzug symbolisch auf die Unvereinbarkeit von Zivilisation und Natur hindeuten, finden sich in Fallout sowie A Boy and His Dog Barrikaden wieder. Im Spiel ist der Charakter, sobald er eine Ortschaft betritt, weitgehend sicher. Er muss nicht fürchten, von mutierten Wesen angegriffen zu werden. Wie im Film von L.Q. JONES ist es hier vonnöten, die Waffen abzulegen, um den Grenzübergang zu wagen. Beide Medien sind besonders durch Grenzüberschreitungen charakterisiert. Sowohl der Spielcharakter als auch Vic verlassen ihre Lebenswelt, um sich auf die Suche nach etwas zu machen. Aus diesem Grund betreten sie neue, ungewohnte Orte, an denen sie ihre Abenteuer erleben. Vergleicht man die beiden Filme, so sind auch innergesellschaftliche Grenzziehungen festzustellen. In Briefe eines Toten differenziert sich der durch die Regierung kontrollierte Hauptbunker deutlich von der Notunterkunft der Bewohner des Museumsbunkers. Auch in A Boy and His Dog stehen sich an der durch den Eingang in die Unterwelt symbolisierte Grenze zwei gegensätzliche

Ideologien gegenüber. Die durch das diktatorische Komitee beherrschte Unterwelt ist dabei von der Außenwelt hinsichtlich ihrer Reproduktion abhängig.

Wie gezeigt worden ist, sind kulturgeographische Konzepte bestens geeignet, um mediale Weltentwürfe zu analysieren. Durch ein Zusammenspiel von Raum, Landschaft, Kultur, Natur und Grenzen war es möglich, ein ganzheitliches Bild der postapokalyptischen Fiktionen aufzuzeigen. Computerspiele sind als audiovisuelles Medium bisher von der Geographie weitestgehend unbeachtet geblieben. Diese Arbeit könnte eine Anregung sein, sich zukünftig vermehrt auf dieses spannende Feld kultur- und mediengeographischer Forschung zu konzentrieren. Als interdisziplinäre Untersuchung an der Schnittstelle von Geographie und Medienwissenschaft könnte die Arbeit zudem dazu beitragen, Barrieren zwischen den Fächern zu beseitigen und neue Perspektiven in beide Disziplinen zu einzubringen.

III Quellenverzeichnis

- BÄTZING, W. (1998): Postmoderne Ästhetisierung von Natur versus „Schöne Landschaft“ als Ganzheitserfahrung – Von der Kompensation der „Einheit der Natur“ zu Inszenierung von Natur als Erlebnis. Internet: http://www.geographie.uni-erlangen.de/docs/wba_publ_120_hegel.pdf (07.09.2013).
- BECKER, C. (2004): Raum-Metaphern als Brücke zwischen Internetwahrnehmung und Internetkommunikation. In: BUDKE, A., D. KANNWISCHER und A. POTT (Hrsg.) (2004): Internetgeographien. Beobachtungen zum Verhältnis von Internet, Raum und Gesellschaft. Stuttgart: 109 – 123.
- BELINA, B. (2003): Kultur? Macht und Profit! – Zu Kultur, Ökonomie und Politik im öffentlichen Raum und in der Radical Geography. In: GEBHARDT, H., P. REUBER und G. WOLKERSDORFER (Hrsg.) (2003): Kulturgeographie. Aktuelle Ansätze und Entwicklungen. Berlin und Heidelberg: 83 – 97.
- BELINA, B. (2005): öffentlich/privat. Von strategischen Grenzziehungen in Gesellschaft und Raum. In: Berichte zur deutschen Landeskunde 79 (2-3): 317 – 327.
- BLOTEVOGEL, H.H. (2003): „Neue Kulturgeographie“ – Entwicklungen, Dimensionen, Potenziale und Risiken einer kulturalistischen Humangeographie. In: Berichte zu deutschen Landeskunde 77 (1): 7 – 34.
- BÖHME, H. (1988): Natur und Subjekt. Frankfurt.
- BÖHNKE, A. (2007): Paratexte des Films. Über die Paratexte des filmischen Universums. Bielefeld.
- BOLLHÖFER, B. (2003): Stadt und Film – Neue Herausforderungen für die Kulturgeographie. In: Petermanns Geographische Mitteilungen 147 (2): 54 – 59.
- BRAUN, K. (2006): Grenzziehungen im Imaginären – Konstitution von Kultur. In: HENGARTNER, T. und J. MOSER (Hrsg.) (2006): Grenzen und Differenzen. Zur Macht sozialer und kultureller Grenzziehungen. Leipzig: 19 – 39.
- BRAUNGART, W. (1991). Apokalypse und Utopie. In: KAISER, G.R. (Hrsg.) (1991): Poesie der Apokalypse. Würzburg: 63 – 104.
- BROWN, G. (2009): Utopian Cities. In: KITCHIN, R. und N. THRIFT (Hrsg.) (2009): International Encyclopedia of Human Geography Volume 12. . Amsterdam, Boston, Heidelberg, London, New York, Oxford, Paris, San Francisco, Signapore, Sidney, Tokyo: 125 – 130.
- BRUNS, C. (2009): Europas Grenzdiskurse seit der Antike – Interrelationen zwischen kartographischem Raum, mythologischer Figur und europäischer „Identität“. In: GEHLER, M. und A. PUDLAT (Hrsg.): Grenzen in Europa (=Historische Europa-Studien Band 2). Hildesheim 17 – 63.

- Bundesverband Unterhaltungssoftware e.V. (2013): Der deutsche Markt für Computer- und Videospiele in der Übersicht. Internet: : <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen/der-deutsche-markt-fuer-computer-und-videospiele-in-der-uebersicht.html> (20.10.2013).
- BURGESS, J. und J.R.GOLD (1985): Introduction: Place, the Media and Popular Culture. In: BURGESS, J. und J.R. GOLD (Hrsg.) (1985): *Geography, the Media and Popular Culture*. London: 1 – 32.
- CHRISTIANS, H. (2010): Landschaftlicher Raum: Natur und Heterotopie. In: GÜNZEL, S. und F. KÜMMERLING (Hrsg.) (2010): *Raum. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart und Weimar: 250 – 265.
- DÖRTING, T. und S.KUZMANY (2012): +++Aus für Liveticker+++ Betriebsrat stoppt Weltuntergang 2012. Internet: <http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/maya-mythos-live-ticker-zum-weltuntergang-a-874126.html> (20.10.2013)
- DUBOW, J. (2009): Landscape. In: KITCHIN, R. und N. THRIFT (Hrsg.) (2009): *International Encyclopedia of Human Geography Volume 6*. Amsterdam, Boston, Heidelberg, London, New York, Oxford, Paris, San Francisco, Signapore, Sidney, Tokyo: 124 – 131.
- EHLERS, E. (2007): Deutsche Kulturgeographie im 20. Jahrhundert. Rückblick, Innensicht, Außenwahrnehmung. In: *Geographische Rundschau* 59 (7-8): 4 – 11.
- ESCHER, A. (2006): The Geography of Cinema – A cinematic World. In: *Erdkunde* 60 (4): 307 – 314.
- ESCHER, A. (2013): Naturaneignung durch Hollywood? Anmerkungen zur gesellschaftlichen Bedeutung der phantastischen Natur im Spielfilm Avatar – Aufbruch nach Pandora. In: *Stiftung Natur und Umwelt Rheinland-Pfalz (Hrsg.): Denkanstöße Heft 10 – Landschaftsperspektiven*. Internet: http://www.umweltstiftung.rlp.de/fileadmin/content/pdf/Info_Material/Stiftung/denkanstoesse/De_nkanstoesse10.pdf (11.10.2013).
- ESCHER, A. und S. ZIMMERMANN (2001): Geography meets Hollywood. Die Rolle der Landschaft im Spielfilm. In: *Geographische Zeitschrift* 89 (4): 227 – 236.
- GEBHARDT, H., P. REUBER und G. WOLKERSDORFER (2003): Kulturgeographie – Leitlinien und Perspektiven. In: GEBHARDT, H., P. REUBER und G. WOLKERSDORFER (Hrsg.) (2003): *Kulturgeographie. Aktuelle Ansätze und Leitlinien*. Berlin und Heidelberg: 1 – 27.
- GEBHARDT, H., A. MATTISEK, P. REUBER und G. WOLKERSDORFER (2007): Neue Kulturgeographie? Perspektiven, Potentiale und Probleme. In: *Geographische Rundschau* 59 (7-8): 12 – 20.

- GINN, F. und D. DEMERITT (2009): Nature: A Contested Concept. In: CLIFFORD, N. J., S. L. HOLLOWAY, S. P. RICE und G. VALENTINE (Hrsg.) (2009): Key Concepts in Geography. Second Edition. Los Angeles, London, New Dehli, Singnapore und Washington D.C.: 300 – 311.
- HARD, G. (2002a): <<Was ist eine Landschaft?>> Über Etymologie als Denkform in der Geographischen Literatur. In: HARD, G. (Hrsg.) (2002): Landschaft und Raum. Aufsätze zur Theorie der Geographie Band 1(= Osnabrücker Studien zur Geographie Band 22). Osnabrück: 133 – 154.
- HARD, G. (2002b): Zu Begriff und Geschichte von >>Natur<< und >>Landschaft<< in der Geographie des 19. und 20. Jahrhunderts. In: HARD, G. (Hrsg.): Landschaft und Raum. Aufsätze zur Theorie der Geographie Band 1 (= Osnabrücker Studien zur Geographie Band 22). Osnabrück 171 – 210.
- HARD, G. (2003): Eine „Raum“-Klärung für aufgeweckte Studenten. In: HARD, G. (Hrsg.): Dimensionen geographischen Handelns. Aufsätze zur Theorie der Geographie Band 2. Göttingen: 15 – 28.
- HARRASSER, K. (2001): Als die Welt zur Fabel wurde...Apokalyptische Narrative im Zeitalter der Television – Ein exzessiv kommentierter Pressespiegel. In: Sinn-Haft 11. Internet: http://www.sinnhaft.at/nr_11/nr11_harrasser_joechler_apokalypse.html (02.09.2013).
- HARVEY, D. (⁴1994): The Condition of Postmodernity. Cambridge und Oxford.
- HEGGE, E. (2008): Stimmung in Turners Landschaften. Magisterarbeit im Bereich Kulturphilosophie und Ästhetik am Institut für Kulturwissenschaften Universität Leipzig. Internet:http://www.cultiv.net/cultranet/1274961605Stimmung_in_Turners_Landschaften.pdf (02.07.2013).
- HEINEBERG, H. (2003): Einführung in die Anthropogeographie/Humangeographie. Paderborn.
- HETTNER, A. (²1929): Der Gang der Kultur über die Erde. 2. umgearbeitete und erweiterte Auflage. Leipzig.
- HINCHLIFFE, S. (2005): Nature/Culture. In: AITKINSON, D., P. JACKSON, D. SIBLEY und N. WASHBOURNE (Hrsg.) (2005): Cultural Geography. A Critical Dictionary of Key Concepts. London und New York: S. 194 – 199.
- HYNAM, M. (2011): Filmic Space developing a palette of transitions for urban designers. Internet: <http://www.matthewhynam.co.uk/wordpress/wp-content/uploads/2011/10/Filmic-Space-060411.pdf> (13.07.2013).
- Internet Movie Data Base (2013): 2012 – Das Ende der Welt. Internet: <http://www.imdb.com/title/tt1190080/> (20.10.2013).
- Internet Movie Data Base (2013): Der Junge mit dem Hund. Internet: http://www.imdb.com/title/tt0072730/?ref_=nv_sr_1 (20.10.2013).

- Internet Movie Data Base (2013): Briefe eines Toten. Internet: http://www.imdb.com/title/tt0091759/?ref_=fn_al_tt_1 (20.10.2013).
- Interplay Entertainment (1997): Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game.
- Interplay Entertainment (19.07.2013): Re: Fwd: FW: Customer Service Contact.
- JONES, L.Q. (Regie) (2008): A Boy and His Dog. 91 Min.
- JONES, O. (2009): Nature-Culture. In: KITCHIN, R. und N. THRIFT (Hrsg.): International Encyclopedia of Human Geography Volume 7. Amsterdam, Boston, Heidelberg, London, New York, Oxford, Paris, San Francisco, Signapore, Sidney, Tokyo: 309 – 323.
- KAISER, G. R. (1991): Apokalypsedrohung, Apokalypsegerede, Literatur und Apokalypse. Verstreute Bemerkungen zur Einleitung. In: KAISER, G. R. (Hrsg.) (1991): Poesie der Apokalypse. Würzburg: 7 – 31.
- KEARNES, G. (2009a): Frontier. In: GREGORY, D., R. JOHNSTON, G. PRATT, M. J. WATTS und S. WHATMORE (Hrsg.) (2009): The Dictionary of Human Geography. 5th Edition. Blackwell: 264 – 265.
- KEARNES, G. (2009b): Frontier Thesis. In: GREGORY, D., R. JOHNSTON, G. PRATT, M. J. WATTS und S. WHATMORE (Hrsg.): The Dictionary of Human Geography. 5th Edition. Blackwell: 265.
- KHOULOKI, R. (2009): Der filmischer Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung. Berlin.
- KIEFER, B. und N. GROB (2003): Einleitung. In: KIEFER, B., N. GROB und M. STIGLEGGER (Hrsg.): Western. Stuttgart: 12 – 40.
- KITCHIN, R. (2009): Space II. In: KITCHIN, R. und N. THRIFT (Hrsg.) (2009): International Encyclopedia of Human Geography Volume 10. Amsterdam, Boston, Heidelberg, London, New York, Oxford, Paris, San Francisco, Signapore, Sidney, Tokyo: 268 – 275.
- KONRAD, H. (2012): Grenzen im Hochschulwesen. In: LAMPRECHT, G., U. MINDLER und H. ZETTELBAUER (Hrsg.) (2012): Zonen der Begrenzung. Aspekte kultureller und räumlicher Grenzen in der Moderne. Bielefeld: 287 – 294.
- KRAH, H. (2004): Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe. Narrationen vom Ende in Literatur und Film 1945 – 1990. Kiel.
- KREBS, S. (2006): Wirklich künstlich! Landschaften im Computerspiel. In: Athos: Zeitschrift für Landschaftsarchitektur 45 (4): 17 – 20. Internet: <http://retro.seals.ch/digbib/view?rid=ant-001:2006:45::447> (07.08.2013).
- KÜHNEL, J. (2004): Einführung in die Filmanalyse. Teil 1: Die Zeichen des Films. Siegen.

- LAMPRECHT, G., U. MINDLER und H. ZETTELBAUER (2012): Zonen der Begrenzung. Aspekte kultureller und räumlicher Grenzen in der Moderne. In: LAMPRECHT, G., U. MINDLER und H. ZETTELBAUER (Hrsg.) (2012): Zonen der Begrenzung. Aspekte kultureller und räumlicher Grenzen in der Moderne. Bielefeld: 9 – 15.
- LEITNER, F. (2004): Computerspiele und die Räume der postorganischen Theatralität. In: DÜNNE, J., H. DOETSCH und R. LÜDEKE (Hrsg.): Von Pilgerwegen, Schriftspuren und Blickpunkten. Raumpraktiken in medienhistorischer Perspektive. Würzburg: 303 – 320.
- LENZ, K. (2006): Methoden der empirischen Sozialforschung. III. Komplex: Qualitative Forschungsmethoden. Internet: http://tu-dresden.de/die_tu_dresden/fakultaeten/philosophische_fakultaet/is/methoden/prof/lehre/unterlagen_ringvorlesung/es_6.pdf (21.10.2013).
- LOEHNDORF, H. (2000): Das Persönliche an der Apokalypse: Martin Amis' Einstein's Monster. In: UHLIG, C. und R. KALKOFEN (Hrsg.) (2012): In Erwartung des Endes. Apokalypsen in der Literatur des 20. Jahrhunderts. Bern: 101 – 125.
- LOSSAU, J. (2008): Kulturgeographie als Perspektive. Zur Debatte um den cultural turn in der Humangeographie – eine Zwischenbilanz. In: Berichte zur deutschen Landeskunde 82 (4): 317 – 334.
- LUKINBEAL, C. (2005): Cinematic Landscapes. In: Journal of Cultural Geography 23 (1): 3 – 22.
- LUKINBEAL, C. (2009): Film. In: KITCHIN, R. und N. THRIFT (Hrsg.): International Encyclopedia of Human Geography Volume 4. Amsterdam, Boston, Heidelberg, London, New York, Oxford, Paris, San Francisco, Signapore, Sidney, Tokyo: 125 – 129.
- LUPOSHANSKIY, K. (Regie) (1986): Briefe eines Toten. 87 Min.
- MÄRZ, J. (1969): Haushofer, Karl Ernst. Internet: www.deutsche-biographie.de/sfz70029.html (12.10.2013).
- MAIER, F. (2011): Fallout: New Vegas – Hervorragende Verkaufszahlen. Internet: http://www.gamestar.de/spiele/fallout_new_vegas/news/fallout_new_vegas,44882,2319131.html (20.10.2013).
- MANNHEIM, K. (²1972): Utopie. In: NEUSÜSS, A. (Hrsg.): Utopie. Begriff und Phänomen des Utopischen (= Soziologische Texte 44). Neuwied und Berlin- 113 – 119.
- MEE, K.J. (2009): Culture. In: KITCHIN, R. und N. THRIFT (Hrsg.) (2009): International Encyclopedia of Human Geography Volume 2. Amsterdam, Boston, Heidelberg, London, New York, Oxford, Paris, San Francisco, Signapore, Sidney, Tokyo: 451 – 457.
- MEYER, S. (2001): Die anti-utopische Tradition: eine ideen- und problemgeschichtliche Darstellung. Frankfurt am Main.

- MITCHELL, D. (2005): Landscape. In: AITKINSON, D., P. JACKSON, D. SIBLEY und N. WASHBOURNE (Hrsg.) (2005): Cultural Geography. A Critical Dictionary of Key Concepts. London und New York: 49 – 56.
- MORIN, K. M. (2009): Landscape: Representing and Interpreting the World. In: CLIFFORD, N. J., S. L. HOLLOWAY, S. P. RICE und G. VALENTINE (Hrsg.) (2009): Key Concepts in Geography. Second Edition. Los Angeles, London, New Dehli, Singnapore und Washington D.C.: 286 – 299.
- MOUNTZ, A. (2009): Border. In: GHALLAGHER, C., C. T. DAHLMANN, M. GILMARTIN und A. MOUNTZ (Hrsg.) (2009): Key Concepts in political Geography. Los Angeles, London, New Dehli, Singnapore und Washington D.C.: 198 – 209.
- MÜLLER, G. (1989): Gegenwelten. Die Utopie in der deutschen Literatur. Stuttgart.
- MUKHERJEE, S. (2010): Videogame Wastelands als Non-Places of Possibility. Kopenhagen.
- NAGENBORG, M. (2010): Ethik und Computerspiele. In: GRIMM, P. und R. CAPURRO (Hrsg.) (2010): Computerspiele – Neue Herausforderungen für die Ethik (= Schriftenreihe Medienethik Band 8). Stuttgart: 13 – 22.
- OLWIG, K.R. (2009): Nature. In: KITCHIN, R. und N. THRIFT (Hrsg.) (2009): International Encyclopedia of Human Geography Volume 7. Amsterdam, Boston, Heidelberg, London, New York, Oxford, Paris, San Francisco, Signapore, Sidney, Tokyo: 275 – 285.
- PALETTA, G. (2012): Ich spiele gut, also bin ich gut. Internet: <http://www.heise.de/tp/artikel/38/38127/1.html> (03.10.2013).
- PANOFSKY, E. (1975): Sinn und Deutung in der bildenden Kunst. Köln.
- PASCHER, D. (2013): Apocalypse – Now? Internet: <http://campus.kommunikation-medien.at/2013/08/apocalypse-now/> (20.10.2013).
- PHILIPP, A. (2008): Fallout – History – Special. Internet: www.gameswelt.at/fallout/special/seite-1,5353,1 (21.10.2013).
- PINDER, D. (2009): Utopia. In: . In: GREGORY, D., R. JOHNSTON, G. PRATT, M. J. WATTS und S. WHATMORE (Hrsg.) (2009): The Dictionary of Human Geography. 5th Edition. Blackwell: 795 – 796.
- POHL, K. (2010): Repräsentation von Moral im Computerspiel am Beispiel von Fable. In: : GRIMM, P. und R. CAPURRO (Hrsg.) (2010): Computerspiele – Neue Herausforderungen für die Ethik (= Schriftenreihe Medienethik Band 8). Stuttgart: 109 – 125.

- RAFFELSIEFER, M. (1999): Naturwahrnehmung, Naturbewertung und Naturverständnis im deutschen Naturschutz – eine wahrnehmungsgeographische Studie unter besonderer Berücksichtigung des Fallbeispiels Naturschutzgebiet Ohligser Heide. Internet: <http://duepublico.uni-duisburg-essen.de/servlets/DocumentServlet?id=5023> (07.09.2013)
- RAUSCHER, A. (2009): Exile on Mean Street. Popkulturelles genre cruising in der Grand Theft Auto Reihe. In: Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften 9 (1): 25 – 37.
- RAUSCHER, A. (2012): Spielerische Fiktionen. Transmediale Genrezkonzepte in Videospielen. Marburg.
- REDEPENNING, M. (2005): Über die Unvermeidlichkeit von Grenzziehungen. In: Berichte zur deutschen Landeskunde 79 (2-3): 167 – 177.
- REINISCH, B. (2008): Filmischer Raum nach Eric Rohmer. Internet: www.filmraum.uni-jena.de/index.php/Filmischer_Raum_nach_Eric_Rohmer (21.10.2013).
- RING, S. (2012): „das hat mir echt mein kleines herz zerrissen“. Anmerkungen zur Rolle von Emotionen beim moralischen Urteilen im Spiel Grand Theft Auto IV. In: VON BRINCKEN, J. und H. KONIETZNY (Hrsg.) (2012): Emotional Gaming: Gefühlsdimensionen in Computerspielen. München: 239 – 259.
- SAAGE, R. (1997): Utopieforschung. Eine Bilanz. Darmstadt.
- SAHR, W.-D. (2003): Zeichen und RaumWELTEN – zur Geographie des Kulturellen. In: Petermanns Geographische Mitteilungen 147 (2): 18 – 27.
- SAHR, W.-D. und U. WARDENGA (2005): Grenzgänge – Ein Vorwort über Grenzen und ihre (Be-)Deutungen in der Geographie. In: Berichte zur deutschen Landeskunde 79 (2-3): 157 – 166.
- SCHACK, M. (2007): Grenzen und Grenzregionen. Soziale Differenzierungen im Raum. Aachen.
- SCHALLER, I. und V. GRANDGIRARD (1995): <<Landschaft>> - Qui Vadis. In: Geographica Helvetica 1995 (2): 63 – 68.
- SCHLICHTER, A. (2012): Naturfilm. Internet: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8089> (23.10.2013).
- SCHRAMM, M. (2009): Digitale Landschaften. Stuttgart.
- SCHOßBÖCK, J. (2009): Letzte Menschen. Postapokalyptische Szenerien in Romanen der Neueren Deutschen Literatur nach 1945. Diplomarbeit an der Universität Wien. Internet: http://othes.univie.ac.at/3532/1/2009-01-21_0007716.pdf (12.08.2013).
- SONTAG, S. (1965): Die Katastrophenphantasie. In: SONTAG, S. (1999): Kunst und Literatur. 24 literarische Analysen. Frankfurt am Main: 279-298.

- SOYEZ, D. (2003): Kulturlandschaftspflege: Wessen Kultur? Welche Landschaft? Was für eine Pflege? In: Petermanns Geographische Mitteilungen 147 (2): 30 – 39.
- SPÄTH, A. (2013): Feiern bis zum Abmahnen. Internet: <http://www.lto.de/recht/hintergruende/h/weltuntergang-party-abmahnung-maya-kalender/> (20.10.2013).
- STEVENSON, M. (2012): Weltuntergang am 21. Dezember 2012 befürchtet. Internet: http://www.welt.de/wissenschaft/article4936369/Weltuntergang-am-21-Dezember-2012-befuerchtet.html#disqus_thread (20.10.2013).
- STIGLEGGER, M. (1998): Fin de siècle - Fin du globe. Endzeitstimmung im Film der neunziger Jahre. Internet: <http://www.ikonenmagazin.de/artikel/Gothic.htm> (02.09.2013).
- STÖCKER, C. (2007): Game-Kanon: Spiele für die Ewigkeit. Internet: <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/game-kanon-spiele-fuer-die-ewigkeit-a-471201.html> (09.10.2013).
- SUNDBERG, J. und J. DEMPSEY (2009): Culture/Natures. In: KITCHIN, R. und N. THRIFT (Hrsg.) (2009): International Encyclopedia of Human Geography Volume 2. Amsterdam, Boston, Heidelberg, London, New York, Oxford, Paris, San Francisco, Singapore, Sidney, Tokyo: 458 – 463.
- TANSKANEN, M. (2009): Nature, History of. In: KITCHIN, R. und N. THRIFT (Hrsg.) (2009): International Encyclopedia of Human Geography Volume 7. Amsterdam, Boston, Heidelberg, London, New York, Oxford, Paris, San Francisco, Singapore, Sidney, Tokyo: 293 – 297.
- THIELMANN, T. (2007): “You have reached your destination!” Position, positioning and superpositioning of space through car navigation systems. In: Social Geography 2007 (2): 63 – 75).
- TÖGL, G. (2012): This pace is not much fun of a fucking holiday. Simulation und Freiheit in Sandbox Games am Beispiel von Grand Theft Auto 4. In: VON BRINCKEN, J. und H. KONIETZNY (Hrsg.) (2012): Emotional Gaming: Gefühlsdimensionen des Computerspielens. München: 153 – 172.
- TURNER, F.J. (1893): The Significance of the Frontier in American History. Internet: https://directory.vancouver.wsu.edu/sites/directory.vancouver.wsu.edu/files/inserted_files/sfountain/Turner.pdf (24.09.2013).
- UHLIG, C. (2000): Untergang auf Russisch. Andrej Belyjs Petersburg. In: UHLIG, C. und R. KALKOFEN (Hrsg.) (2000): In Erwartung des Endes. Apokalypsen in der Literatur des 20. Jahrhunderts. Bern: 11 – 39.
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (2013): Fallout. Internet: http://www.usk.de/titelsuche/titelsuche/?tx_uskdb_list%5Baction%5D=search&tx_uskdb_list%5Bcontroller%5D=Title&cHash=c88f86b2b231b3fbf76fa8f7c3e3b73d (22.10.2013).
- VONDUNG, K. (1988): Die Apokalypse in Deutschland. Nördlingen.

- WASTL-WALTER, D. (2009): Borderlands. In: KITCHIN, R. und N. THRIFT (Hrsg.) (2009): International Encyclopedia of Human Geography Volume 1. Amsterdam, Boston, Heidelberg, London, New York, Oxford, Paris, San Francisco, Signapore, Sidney, Tokyo: 332 – 339.
- WARDENGA, U. (2002): Alte und neue Raumkonzepte für den Geographieunterricht. In: geographie heute 23 (200): 8 – 11.
- WARDENGA, U. (2005): „Kultur“ und historische Perspektive in der Geographie. In: Geographische Zeitschrift 93 (1): 17 – 32.
- WARDENGA, U. (2006): Raum- und Kulturbegriffe in der Geographie. In: DICKEL, M. und D. KANNWISCHER (Hrsg.) (2006): TatOrte: Neue Raumkonzepte didaktisch inszeniert. Münster: 21 – 47).
- WEICHHART, P. (2008): Entwicklungslinien der Sozialgeographie. Von Hans Bobek bis Benno Werlen. Stuttgart.
- WEIGAND, V. (2010): Computerspiele und Jugendschutz. In: GRIMM, P. und R. CAPURRO (Hrsg.) (2010): Computerspiele – Neue Herausforderungen für die Ethik? Stuttgart: 41 – 58).
- WERLEN, B. (1993): Gibt es eine Geographie ohne Raum? Zum Verhältnis traditioneller Geographie und zeitgenössischen Gesellschaften. In: Erdkunde 47 (4): 241 – 255.
- WERLEN, B. (2003): Cultural Turn in den Humanwissenschaften und Geographie. In: Berichte zur deutschen Landeskunde 77 (1): 35 – 52.
- WERLEN, B. (2008): Sozialgeographie. Eine Einführung. Bern, Stuttgart und Wien.
- WERLEN, B. und R. LIPPUNER (2003): Regionale Kulturen und globalisierte Lebensstile. In: Geographische Rundschau 59 (7-8): 22 – 27.
- WERNLI, O. (1958): Die neuere Entwicklung des Landschaftsbegriffes. In: Geographica Helvetica 13: 1 – 59.
- WILLMANN, T. (2002): Death`s a game. Internet: <http://www.heise.de/tp/artikel/12/12679/1.html> (03.10.2013).
- YILANCI, K. (2009): Moral und Ethik in Computerspielen – Teil 1. Internet: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/site.2096.de.1.html> (10.04.2013).
- ZIERHOFER, W. (2003): Natur – das Andere der Kultur? Konturen einer nicht essentialistischen Geographie. In: GEBHARDT, H., P. REUBER und G. WOLKERSDORFER (Hrsg.): Kulturgeographie. Aktuelle Ansätze und Entwicklungen. Berlin und Heidelberg: 193 – 212.
- ZIMMERMANN, S. (2009): Filmgeographie – Die Welt in 24 Frames. In: DOERING, J. und T. THIELMANN (Hrsg.) (2009): Mediengeographie. Bielefeld.

ZIMMERMANN, S. (2013): Ferne Landschaften – wie Filme Natur und Landschaft erfahrbar machen. In: Stiftung Natur und Umwelt Rheinland-Pfalz (Hrsg.) (2013): Denkanstöße 10 – Landschaftsperspektiven. Internet: http://www.umweltstiftung.rlp.de/fileadmin/content/pdf/Info_Material/Stiftung/denkanstoesse/Denkanstoesse10.pdf (Zugriff: 11.10.2013).

ZIMMERMANN, S. und A. ESCHER (2005): Spielfilm, Geographie und Grenzen. Grenzüberschreitungen in Fatih Akins Spielfilm „Gegen die Wand“. In: Berichte zur deutschen Landeskunde 79 (2-3): 265 – 276.