

---

# **RaumFragen: Stadt – Region – Landschaft**

## **Herausgegeben von**

O. Kühne, Tübingen, Deutschland

S. Kinder, Tübingen, Deutschland

O. Schnur, Berlin, Deutschland

Im Zuge des „spatial turns“ der Sozial- und Geisteswissenschaften hat sich die Zahl der wissenschaftlichen Forschungen in diesem Bereich deutlich erhöht. Mit der Reihe „RaumFragen: Stadt – Region – Landschaft“ wird Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern ein Forum angeboten, innovative Ansätze der Anthropogeographie und sozialwissenschaftlichen Raumforschung zu präsentieren. Die Reihe orientiert sich an grundsätzlichen Fragen des gesellschaftlichen Raumverständnisses. Dabei ist es das Ziel, unterschiedliche Theorieansätze der anthropogeographischen und sozialwissenschaftlichen Stadt- und Regionalforschung zu integrieren. Räumliche Bezüge sollen dabei insbesondere auf mikro- und mesoskaliger Ebene liegen. Die Reihe umfasst theoretische sowie theoriegeleitete empirische Arbeiten. Dazu gehören Monographien und Sammelbände, aber auch Einführungen in Teilaspekte der stadt- und regionalbezogenen geographischen und sozialwissenschaftlichen Forschung. Ergänzend werden auch Tagungsbände und Qualifikationsarbeiten (Dissertationen, Habilitationsschriften) publiziert.

**Herausgegeben von**

Prof. Dr. Dr. Olaf Kühne  
Universität Tübingen

PD Dr. Olaf Schnur  
vhw Bundesverband für Wohnen  
und Stadtentwicklung e.v. Berlin

Prof. Dr. Sebastian Kinder  
Universität Tübingen

---

Dominique Fontaine

# Simulierte Landschaften in der Postmoderne

Reflexionen und Befunde zu  
Disneyland, Wolfersheim und GTA V

Mit einem Geleitwort von Prof. Dr. Dr. Olaf Kühne

 Springer VS

Dominique Fontaine  
Saarlouis, Deutschland

Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades eines Doktors der Philosophie der Philosophischen Fakultät III der Universität des Saarlandes, 2016, u.d.T.: Dominique Fontaine, Simulierte Landschaften in der Postmoderne: die Beispiele Disneyland, Wolfersheim und GTA V. Theoretische Reflexionen und empirische Befunde.

Der Dekan: Univ.-Prof. Dr. phil. Roland Brünken  
Die Berichterstatter: Univ.-Prof. Dr. Dr. Olaf Kühne; Univ.-Prof. Dr. Jochen Kubiniok  
Tag der Disputation: 21.07.2016

RaumFragen: Stadt – Region – Landschaft  
ISBN 978-3-658-16445-4      ISBN 978-3-658-16446-1 (eBook)  
DOI 10.1007/978-3-658-16446-1

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer VS

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH 2017

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen.

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer VS ist Teil von Springer Nature  
Die eingetragene Gesellschaft ist Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH  
Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

# Geleitwort

Die Postmoderne hat mit ihren neuen Sichtweisen auf Raum ein neues Landschaftsverständnis in den wissenschaftlichen Diskurs eingebracht. In Abgrenzung zur Moderne wird ein Stilpluralismus postuliert, der sich sowohl in architektonischen Belangen als auch in einer generellen ideellen Öffnung widerspiegelt. Raum und Landschaft werden zunehmend aus sozialkonstruktivistischer Perspektive beleuchtet – der Akteur ‚Mensch‘ gewinnt an Bedeutung und nimmt eine gleichermaßen prominente wie aktive Rolle im Prozess der Landschaftsgenerierung und -überprägung ein.

Doch welches sind die motivationalen Hintergründe, vor denen Landschaft gestaltet wird? Welchen sozialen Parametern unterliegen jene Gestaltungsprinzipien, die Landschaft einzigartig und vertraut machen? Welche Rolle spielen soziale Machtverhältnisse in diesem Zusammenhang?

Solchen und ähnlichen Fragen geht die vorliegende Dissertation von Dominique Fontaine mit Blick auf die drei Fallbeispiele Disneyland, Wolfersheim und GTA V auf den Grund. Neben der internationalen Szene Disneylands im Sinne einer physisch angeeigneten Landschaft rückt die regionale Ebene in den Fokus der Betrachtung: das mehrfach zum ‚Golddorf‘ prämierte Wolfersheim fungiert als Beispiel einer historischen Kulturlandschaft und setzt sich insbesondere mit der Inszenierung historischen Formenschatzes in der Postmoderne auseinander. Das dritte Fallbeispiel der vorliegenden Arbeit, GTA V, setzt Akzente im Bereich der virtuell erzeugten Landschaft – ein Resort, das aus der heutigen stark technisierten Zeit der Globalisierung kaum mehr wegzu-denken ist.

Das Werk von Frau Fontaine reiht sich in den noch jungen sozialkonstruktivistischen Landschaftsdiskurs ein, der sich innerhalb der raumbezogenen Wissenschaften entwickelt. Zentraler Kondensationspunkt liegt in der Ergründung der Frage, wie und vor welchem Hintergrund Landschaft auf unterschiedlichen Ebenen konstruiert, hier in der vorliegenden Arbeit, simuliert wird.

Die vorliegende Arbeit erweitert die sozialkonstruktivistische Landschaftstheorie um Ergebnisse der räumlichen Atmosphärenforschung und stellt eine Bereicherung des gewählten landschaftlichen Grundverständnisses dar. Dabei werden kompetent die aktuellen wissenschaftlichen Verständnisse von Landschaft dargelegt, der eigene Ansatz hieran konturiert. Besonders bemerkenswert ist die Integration – sorgfältig recherchierter und geschickt synthetisierter –

wissenschaftlicher Literatur bei der Auswertung der eigenen qualitativen empirischen Ergebnisse.

Das vorliegende Buch kann all jenen zur Lektüre empfohlen werden, die sich mit Landschaft befassen, insbesondere jedoch mit sozialwissenschaftlicher Landschaftsforschung. Mit der Arbeit wird eine Forschungslücke geschlossen, die bislang zwischen Atmosphären- und Landschaftsforschung zu finden war.

Prof. Dr. Dr. Olaf Kühne, im September 2016

# Danksagung

Die vorliegende Arbeit ist das Ergebnis eines interessanten wissenschaftlichen Schaffensprozesses, der mein abgeschlossenes Studium der Geographie nicht nur vertieft, sondern auch entscheidend bereichert hat.

Ich möchte auf diesem Wege einigen Personen danken, die mir während dieser Zeit unterstützend zur Seite gestanden haben und zum Erfolg meines Forschungsvorhabens beigetragen haben.

Besonderer Dank gilt hierbei meinem betreuenden Professor und Doktorvater Prof. Dr. Dr. Olaf Kühne, der mir die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit einer überaus spannenden Thematik ermöglichte und mich durch die gesamte Arbeit hindurch konstruktiv beraten und motiviert hat.

Herrn Professor Dr. Jochen Kubiniok möchte ich für die Übernahme der Zweitkorrektur danken.

Weiterhin möchte ich meinem ehemaligen Erdkundelehrer Dr. Günter Reitz meinen Dank aussprechen, der mir die Freude am Fach Erdkunde bestens vermitteln konnte und mir auf meinem beruflichen Weg immer ein wertvoller Wegbegleiter war und ist.

Herzlich danken möchte ich darüberhinaus sämtlichen Probanden, die ihre Expertise für Interviews zur Verfügung gestellt haben und mir somit den Weg der Empirie geebnet haben.

Ein besonderer Dank kommt Herrn Linder zu Gute, der mir seine professionellen Fotoaufnahmen zu Wolfersheim mit freundlicher Genehmigung für diese Arbeit zur Verfügung gestellt hat.

Abschließend möchte ich ganz herzlich meinen Eltern danken, die mich in jeder Lebenslage unterstützen und für mich da sind. Diese Arbeit möchte ich Euch widmen.

# Inhaltsverzeichnis

Geleitwort .....	5
Danksagung .....	7
Abstract.....	17
Abstract.....	18
Einleitung.....	19
<b>I. Theoretischer Hintergrund.....</b>	<b>25</b>
<b>1 Der Paradigmenwechsel Moderne-Postmoderne: Die Geschichte einer Antithese? .....</b>	<b>25</b>
1.1 Die Rolle der Architektur in der Postmoderne .....	34
1.2 Die Rolle der Ästhetik in der Postmoderne.....	39
<b>2 Raum und Landschaft: Konzeptionen und Wahrnehmungsmuster.....</b>	<b>49</b>
2.1 Grundlegende Überlegungen zu Raum- und Landschaftskonzeptionen .....	49
2.2 Kulturlandschaft: Zivilisierte Naturlandschaft? .....	54
2.2.1 Exkurs: Der Zwischenstadt-Diskurs .....	58
2.3 Landschaft als soziales Konstrukt und Medium sozialer Distinktion.....	59
2.3.1 Landschaft als soziales Konstrukt .....	61
2.4 Landschaft und Ästhetik: Zwei untrennbare Parameter der Landschaftstheorie .....	65
2.4.1 Kitschige Landschaft – Verpönte Landschaft? .....	69
2.4.2 Exkurs: Landschaft und Garten .....	72
2.5 Der Atmosphärenbegriff .....	75



<b>II. Empirie .....</b>	<b>85</b>
<b>3 Wissenschaftstheorie und Nutzen empirischer Sozialforschung .....</b>	<b>85</b>
3.1 Leistungen und Grenzen empirischer Sozialforschung .....	87
3.2 Qualitative Sozialforschung .....	89
3.3 Forschungsgegenstand und Forschungsplan .....	91
3.3.1 Überlegungen zum Forschungsdesign .....	94
3.3.2 Aufbau und Verlauf der Forschungsarbeit.....	95
3.3.3 Reflexion und kritische Beurteilung der angewandten Forschungsmethodik.....	98
3.4 Das qualitative Interview .....	99
3.4.1 Vor- und Nachteile qualitativer Interviews .....	100
3.4.2 Der Interviewleitfaden.....	101
3.4.3 Anforderungen an das leitfadengestützte Interview .....	102
3.4.4 Generierung des Fragebogens: Die SPSS-Methode .....	103
3.5 Der Pretest.....	104
3.6 Mögliche Fehlerquellen und Ansätze zur Problemlösung.....	106
3.7 Die Methodentriangulation als Optimierungswerkzeug.....	107
3.8 Begründung der Fallbeispielsauswahl.....	109
3.8.1 Die Gruppendiskussion.....	111
3.8.2 Das Experteninterview .....	113
3.8.3 Die Videospieldanalyse .....	113
3.8.4 Die teilnehmende Beobachtung.....	115
<b>III. Ergebnispräsentation: Eine Harmonisierung von Theorie und Praxis .....</b>	<b>117</b>
<b>4 Disneyland – Gelebte Hyperrealität .....</b>	<b>117</b>
4.1 Disneyland und Invisibilisierung: Simulation einer perfekten Welt	122
4.2 Sozialdynamik Disneyland: Eine Frage von Identifizierung.....	124

---

4.3	Disneyland und sein Erfolgsrezept: Alleinstellungsmerkmale und <i>Pull</i> -Faktoren.....	127
4.4	Disneyland als der <i>happiest place on earth</i> : Leistungen und Grenzen der Invisibilisierung .....	133
4.5	Simulation in Perfektion? .....	139
<b>5</b>	<b>Wolfersheim – Landschaftspflege auf Wettbewerbsniveau .....</b>	<b>181</b>
5.1	Grundlagen des Wettbewerbs „Unser Dorf soll schöner werden“ ..	181
5.2	Zusammenhang zwischen ländlicher Raumpflege und der Entwicklung postmoderner angeeigneter physischen Landschaften .....	183
5.3	Wolfersheim – Historische Baukultur als simulierte Realität .....	187
5.4	Hintergründe .....	187
5.5	Simulation und <i>Pull</i> -Faktoren .....	190
5.6	Alleinstellungsmerkmale Wolfersheims .....	195
<b>6</b>	<b>Die Spielwelt von GTA V – Spielanalyse .....</b>	<b>201</b>
6.1	GTA V – Virtuelle Freiheitsliebe <i>par excellence</i> ?!.....	203
6.2	GTA V und die angestrebte Perfektion virtueller Darstellungskunst.....	207
6.3	GTA V als sozialkritischer Diskurs.....	211
6.4	Grenzen des Spiels oder bewusste Auslassung: Was es in GTA V nicht gibt .....	216
6.5	Reine Simulation: Virtuelle Landschaften am Beispiel von GTA V .....	217
6.6	Der Motivationshintergrund von Computer- und Videospiele.....	220
6.6.1	Computer- und Videospiele: Der Reiz der Grenzüberschreitung .....	229
6.7	GTA V & Disneyland: Schnittstellen.....	238
<b>7</b>	<b>Historische Kulturlandschaft .....</b>	<b>243</b>
<b>8</b>	<b>Der touristische Mehrwert von Landschaften .....</b>	<b>247</b>

<b>9</b>	<b>Sehnsuchtslandschaften und Bezüge zum Eskapismus .....</b>	<b>253</b>
9.1	Sehnsucht & Simulation.....	256
<b>10</b>	<b>Landschaft und Romantik in der Postmoderne .....</b>	<b>259</b>
10.1	Theoretische Überlegungen zum Landschafts- und Romantikverständnis in der Postmoderne .....	259
10.2	Romantik – Eine Begriffsklärung.....	262
10.2.1	Disneyland.....	264
10.2.2	Wolfersheim .....	266
10.2.3	GTA V .....	267
<b>11</b>	<b>Simulierte Landschaft: Machtdemonstration in Perfektion? Ein kritischer Blick auf die Fallbeispiele Disneyland, Wolfersheim und GTA V .....</b>	<b>269</b>
11.1	Traummaschinerie Disneyland: ein kritischer Fokus auf die Traumlandschaft Disneyland.....	269
11.2	Simulation von historischer Kulturlandschaft am Beispiel Wolfersheims – Ein Erfolgsmodell in einer wandelbaren Zeit?.....	270
11.3	<i>Anything goes?</i> – GTA V und seine Grenzen.....	270
	<b>Schlusswort und Desiderata .....</b>	<b>273</b>
	Hinweise zur Zitierweise.....	279
	<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>281</b>

# Abbildungen

<i>Abbildung 1:</i>	Las Vegas. Blick auf die Stadt vom Aussichtspunkt des Stratosphere (Beginn des Strip).....	36
<i>Abbildung 2:</i>	Hollywood.....	37
<i>Abbildung 3:</i>	Die Crystal Church Los Angeles als Zeugnis postmoderner Architektur.. ..	38
<i>Abbildung 4:</i>	Charakteristische Ortslandschaft in Wolfersheim. ....	45
<i>Abbildung 5:</i>	Lake Tahoe, CA (USA).....	66
<i>Abbildung 6:</i>	Links: Gartenanlage in Disneyland Paris. Rechts: Streuobstwiesen am Ortsausgang von Wolfersheim.. ..	74
<i>Abbildung 7:</i>	Im Identifikationsprozess, der sich im Zuge der Simulation einstellt, entwickelt sich über die Uniformisierung eine beachtliche Sozialdynamik.....	118
<i>Abbildung 8:</i>	„Verniedlichende“ Architektur in Disneyland. ....	120
<i>Abbildung 9:</i>	Postmoderne Inszenierung eines Geldautomaten in Disneyland: Form und Funktion sind entkoppelt. ....	121
<i>Abbildung 10:</i>	Baustelle in Disneyland Orlando.....	123
<i>Abbildung 11:</i>	Generationenübergreifende Uniformisierung als Massenphänomen und Identitätsstifter in Disneyland. ....	125
<i>Abbildung 12:</i>	Bekannte Disneycharaktere — begleiten den Parkbesucher ...	128
<i>Abbildung 13:</i>	Cinderella-Schloss im Magic Kingdom Orlando, in Disneyland Anaheim und Paris .....	130
<i>Abbildung 14:</i>	Saisonales <i>theming</i> im Magic Kingdom Orlando und in Disneyland Paris.....	131
<i>Abbildung 15:</i>	Thanksgiving / Halloween wird durch üppige Dekoration inszeniert. ....	131
<i>Abbildung 16:</i>	Saisonale Shops ermöglichen über das gesamte Jahr Identifikation mit der „realen“ Welt außerhalb des Parks und steigern damit die Simulation.....	132
<i>Abbildung 17:</i>	Euphemistische Darstellungsweise unumgänglicher Arbeitsprozesse im Magic Kingdom Orlando. ....	134
<i>Abbildung 18:</i>	Die lustig anmutende Zwergenparade lenkt vom eigentlichen Baugeschehen ab (links). ....	135
<i>Abbildung 19:</i>	Eine absolute Ausnahme in der nahezu vollkommen simulierten Realität Disneyland stellen lebendige Tiere dar. ..	136

<i>Abbildung 20:</i>	In artifizierlicher Art und Weise werden dem Disneyland-Besucher Tiere präsentiert.....	137
<i>Abbildung 21:</i>	Es wird kommuniziert: Tiere sind willkommen!.....	138
<i>Abbildung 22:</i>	Erhaben wirkende Felsformationen in Nachbildung.....	139
<i>Abbildung 23:</i>	Selbst Mülleimer und Laternen unterliegen dem Diktat der Simulation.....	140
<i>Abbildung 24:</i>	Auch Dachschindeln versprechen aus Holz zu sein, sind jedoch letztendlich aus Kunststoff (links).....	141
<i>Abbildung 25:</i>	Der Mississippidampfer als Sinnbild für Freiheit, Abenteuer und Reiselust darf in der simulierten Realität des <i>happiest place on earth</i> natürlich nicht fehlen.....	142
<i>Abbildung 26:</i>	Links: Eingangportal im Jahre 2013. Dekoration anlässlich des 20. Geburtstages des Parks. Rechts: Direkt beim Passieren des Drehkreuzes erblickt der Besucher Main Street und das zentral gelegene Cinderella-Schloss.....	144
<i>Abbildung 27:</i>	Kindheitserinnerungen werden Wirklichkeit.....	144
<i>Abbildung 28:</i>	Oben: Storybook- Store und Emporium auf der Main Street. Hinweis auf einen Frisörladen, der nicht existiert. Unten: Viktorianische Stilanleihen im Sinne der Postmoderne (Deckenkuppel im Emporium und Bodenfliesen im Eingangsbereich).....	145
<i>Abbildung 29:</i>	JeePs, Baumhäuser und <i>Survival</i> -Zelte lassen den Abenteuerdurst aufkommen.....	147
<i>Abbildung 30:</i>	Links: In Anlehnung an das „Dschungelbuch“ mit seiner Elefantenparade lädt Colonel Hathi hier persönlich zum Essen. Rechts: Simulation in Detailtreue.....	147
<i>Abbildung 31:</i>	Das Zusammenspiel aus reichlicher Vegetation und Wasser.....	148
<i>Abbildung 32:</i>	Ein übergroßes Trampeltier aus Holz versetzt den Shopbesucher in eine eigene Welt und entkoppelt ihn damit zwangsläufig auch von seinen alltäglichen Verhaltensweisen und Handlungsmustern.....	149
<i>Abbildung 33:</i>	Für die Gründer- und Entdeckerzeit typische Shops, Transportwagen und Saloons liefern optische und direkt erfahrbare Reize, die eine Identifikation mit dieser ungewöhnlichen Landschaft ermöglichen.....	150
<i>Abbildung 34:</i>	Bei Betreten des Frontierlands weist ein Schild auf den ‚Wilden Westen‘ hin.....	151
<i>Abbildung 35:</i>	Der künstlich angelegte See wird von verschiedenen Sehenswürdigkeiten flankiert, die an Romane von Mark Twain erinnern und das Gesamterlebnis intensivieren.....	152

<i>Abbildung 36:</i>	Verspielte und verschnörkelte Architektur in Fantasyland.....	153
<i>Abbildung 37:</i>	Übergroße Mohrrüben und Erbsen zieren den Gemüsegarten in Fantasyland. ....	154
<i>Abbildung 38:</i>	Links: Fantasyland mit dem Fassadenbau von Smallworld im Hintergrund. Rechts: Ruhige Bootsfahrten entlang stark verkleinerter Miniaturrepliken wie dem Cinderella-Schloss machen den Park auch für kleine Gäste zu einem unvergesslichen Erlebnis. ....	157
<i>Abbildung 39:</i>	Political Correctness in Disneyland: Die Figuren im Boot sind unterschiedlicher Hautfarbe und verleihen Smallworld eine neue Aussagekraft.....	158
<i>Abbildung 40:</i>	„ <i>Tout ce qui est dans la limite du possible doit être et sera accompli.</i> » – Jules Verne» – «Alles was innerhalb der Grenzen des Möglichen liegt, muss und wird umgesetzt werden.» – Jules Verne. ....	160
<i>Abbildung 41:</i>	Oben: Metallische Farben in Kombination mit futuristischen Formen machen die Charakteristik von Discoveryland aus. Unten: Typisch postmoderne Architektur. ....	161
<i>Abbildung 42:</i>	Erhaben und edel wirkendes Foyer des Disneyland Hotels. <i>Theming:</i> Mickymaus als Leitmotiv findet sich symbolisch an Treppenaufgängen wieder. ....	163
<i>Abbildung 43:</i>	Prinzessinnen-Lounge im Disneyland Hotel. Hier können sich junge Mädchen nach Belieben zur Prinzessin stylen lassen, Frisur und Make-Up inklusive. ....	164
<i>Abbildung 44:</i>	Das New York Hotel simuliert den Big Apple ungeachtet jeder Anti-Amerikanismus-Attitüde Frankreichs. ....	165
<i>Abbildung 45:</i>	Eine Hommage an die Stadt, die niemals schläft: Yankees-Symbol als Zeichen sportlichen Erfolgs, Wolkenkratzer als Machtdemonstration, Bahnstationen als Identifikations- und Orientierungsgrundlage. ....	165
<i>Abbildung 46:</i>	Newport Bay Hotel in Paris. Teil der Dekoration des Foyers ist die Miniaturnachbildung eines Kreuzfahrers der Disney-Flotte und wirbt aktiv für die Ausdehnung eines Disneyland-Besuches auf einem dieser Schiffe.....	166
<i>Abbildung 47:</i>	Die Materialwahl unterstreicht den natürlichen Charakter dieses Hotels.....	167
<i>Abbildung 48:</i>	Eingangsbereich des Hotel Cheyenne. ....	167
<i>Abbildung 49:</i>	Wandgestaltung im Hotel Santa Fe e Schnappschüsse vor pittoresker Kulisse. ....	168

<i>Abbildung 50:</i>	Rustikales Ambiente in der Davy Crockett Ranch.....	169
<i>Abbildung 51:</i>	Bekannte und international verbreitete Gastronomie wie Planet Hollywood und Starbucks sind Bestandteil der Restaurant-Landschaft des Disney Village.....	170
<i>Abbildung 52:</i>	Rainforest Café.....	170
<i>Abbildung 53:</i>	Eingangsbereich des Walt Disney Village in Paris. ....	172
<i>Abbildung 54:</i>	Postmoderne Inszenierung der Filmhallen. ....	173
<i>Abbildung 55:</i>	Spiel der Elemente in den Walt Disney Studios.....	174
<i>Abbildung 56:</i>	Links: Die amerikanische Flagge in Disneyland Paris.....	177
<i>Abbildung 57:</i>	Traditionelle Dekoration bei Festivitäten.....	188
<i>Abbildung 58:</i>	Das Ortsbild Wolfersheims.....	190
<i>Abbildung 59:</i>	Sattes Grün schafft eine erfrischende und erholsame Atmosphäre. ....	192
<i>Abbildung 60:</i>	Landschaft und Ästhetik im Sinne der Naherholung.....	193
<i>Abbildung 61:</i>	Romantische Atmosphäre im Abendlicht.....	193
<i>Abbildung 62:</i>	Auch hier schafft der Lichteinfall eine ganz besondere Atmosphäre, während sich die Bäume über den Blick des Betrachters erheben.....	194
<i>Abbildung 63:</i>	Die ehemalige Milchsammelstelle, erbaut im Jahre 1937, dient heute als Jugend- und Dorftreff.....	194
<i>Abbildung 64:</i>	Das ehemalige Schulgebäude dient heute als Dorfgemeinschaftshaus und damit als Mehrzweckraum, sei es für Chorproben oder diverse Sitzungen und Festivitäten. ....	195
<i>Abbildung 65:</i>	Grenze zu Mexiko, Tijuana.....	215
<i>Abbildung 66:</i>	Paris-Hotel in Las Vegas und Hotel Venetian.....	248
<i>Abbildung 67:</i>	Materialmix. Künstliche Materialien werden in die natürliche Begrünung (im Sinne chlorophyllhaltiger Pflanzen) eingearbeitet.....	265
<i>Abbildung 68:</i>	Buchsbaum als Tierfigur.....	265
<i>Abbildung 69:</i>	Kombination natürlicher und artifizieller Materialien in einer simulierten Realität.....	266
<i>Abbildung 70:</i>	Romantische Landschaft: Erzeugung von Gefühlen wie Friedlichkeit, Ruhe, Schönheit – evoziert durch das Spiel von Farben, Licht und Schatten sowie Spiegelung.....	266
<i>Abbildung 71:</i>	Immer wiederkehrende Elemente wie Rundbögen, Einfassungen und Umrandungen der Fenster sowie einheitliche Farbgebung bestimmen das Ortsbild Wolfersheims.....	267

## Abstract

Der aktuelle wissenschaftliche Diskurs um Landschaft spielt sich – in Abhängigkeit des jeweiligen Forschungsansatzes – vor dem Hintergrund der Postmoderne ab. Konzepte darüber, wie Landschaft sich definiert und zu lesen ist, haben mit dem Paradigmenwechsel von der Moderne zur Postmoderne einen Bedeutungswandel erfahren. Neue Lesarten bedingen somit eine nähere Auseinandersetzung mit der Landschaftstheorie. Die Sozialkonstruktivist\*innen proklamieren, dass der Mensch Landschaft aktiv wie auch passiv formt und überprägt. Dass er sie hierbei zuweilen auch simuliert, ist ein Resultat der ideologischen Revolution der Postmoderne.

Die Postmoderne, die es sich auferlegt hat, Mischformen und Repliken zu akzeptieren und wieder zu legitimieren, schafft ein günstiges Klima für Simulation. Wird Landschaft nachgebildet, so erfolgt dies unter Berücksichtigung ästhetischer Ansprüche – ganz bestimmte Atmosphären werden geschaffen. Hierbei spielen verschiedene Aspekte eine tragende Rolle und beeinflussen den Prozess der Landschaftsgestaltung: Soziale Erwünschtheit, die Aufrechterhaltung eines Idealbildes sowie die Befriedigung von Sehnsüchten sind in diesem Kontext von immenser Bedeutung.

Disneyland als der wahrscheinlich populärste Themen- und Vergnügungspark weist ebenso wie das saarländische Wolfersheim mit seinem traditionellen Ortsbild eskapistische Züge auf. Dass Sehnsüchte auch virtuell ausgelebt werden können, zeigt GTA V mit seiner Reminiszenz an Los Angeles.

Schlüsselwörter: Landschaft, Postmoderne, Simulation, Ästhetik, Sozialkonstruktivismus



## Abstract

The current scientific discourse about landscape has to be reflected against the background of postmodernity – subject to the scientific approach. With the paradigm shift from modernity to postmodernity, concepts about landscape and how it has to be read and defined have changed too. New approaches to read landscape make it necessary to get a closer look at landscape theory. Socialconstructivists proclaim that humans model and influence landscape in an active as well as in a passive way. Due to the ideological revolution of postmodernity, they simulate landscape from time to time.

Postmodernity, which imposes itself to accept and legitimize hybrid forms and replica, creates a positive climate to simulation. In case of landscape simulation, aesthetical aspects are involved – special atmospheres are produced. Different aspects play an important role in this context and have an effect on the process of landscaping: social desideratum, the maintenance of ideals as well as the satisfaction of longings seem to be of greater importance in the frame of landscaping.

Disneyland as the probably most popular theme park in the world features characteristics of escapism in the same way than Wolfersheim does with its traditional townscape. The fact that longings can also be satisfied in a virtual way is proved by the example of GTA V with its reminiscence to Los Angeles.

Key words: landscape, postmodernity, simulation, aesthetics, social constructivism

# Einleitung

Die vorliegende Arbeit behandelt die Thematik simulierter Landschaften vor dem Hintergrund postmoderner Raumverständnisse und reiht sich damit in den aktuellen Landschaftsdiskurs<sup>1</sup> ein. Um einen möglichst differenzierten Überblick über dieses Problemfeld zu geben, wird die landschaftliche Betrachtung an drei völlig unterschiedlichen Fallbeispielen auseinandergesetzt. Disneyland wird als der wohl populärste Themenpark der Welt neben dem saarländischen Wolfersheim und dem Videospiel GTA V unter dem Aspekt der Simulation untersucht. Zentraler Kondensationspunkt dieser Arbeit liegt zunächst in einer theoretischen Betrachtung der Postmoderne – wie auch des Landschaftsdiskurses, ohne die jegliche praktische Erläuterung substanzlos erschiene. Im Rahmen der Abhandlung der theoretischen Hintergründe wird auf wesentliche Vertreter der Landschafts- und Postmodernedebatte eingegangen sowie auf wichtige Konzepte und Positionen, ohne dabei einen Anspruch auf absolute Vollständigkeit erheben zu wollen und zu können.

Da die Arbeit einen eigenen Beitrag zum Wissenschaftsfeld der Landschaftsforschung leisten soll, wird in einem zweiten Teil die Empirie näher beleuchtet, um schließlich im dritten und letzten Teil der Ausführungen eine Kontextualisierung und Harmonisierung der Praxiserfahrungen mit der Theoriebasis zu erreichen.

Der aktuelle Landschaftsdiskurs ist maßgeblich mitgeprägt von neueren Raumverständnissen, die schwerpunktmäßig auf den Paradigmenwechsel von der Moderne zur Postmoderne zurückzuführen sind. Wie Räume – und damit

---

1 Der Begriff „Diskurs“ wird im Laufe der vorliegenden Arbeit des Öfteren fallen und bedarf daher einer kurzen Präzisierung. In stark vereinfachter Form ist der Terminus meinem Verständnis zufolge synonym zu „wissenschaftliche Diskussion“ zu verstehen, wobei Foucault (2002: 84) eine dezidiertere Sicht auf den Diskursbegriff schildert: „*One is used, in fact, to consider that discourses and their systematic ordering are not only the ultimate state, the final result of a long and often sinuous development involving language (langue) and thought, empirical experience and categories, the lived and ideal necessities, the contingency of events and the play of formal constraints.*“ Der Wissenschaftscharakter eines Diskurses wird durch den Bezug zur Empirie und den Aspekt der Systematisierung betont; zusätzlich kommt der Art der Verbalisierung von Gedankengut eine tragende Rolle zu. Kategorisierungen und formale Richtlinien sind zudem Bestandteil eines Diskurses. Habermas teilt Foucaults Ansicht „*reason is a 'thing of this world'*“ (vgl. Habermas, 1990: x) und betont zudem den kommunikativen Charakter eines Diskurses („*communicative action*“, vgl. ebd., S. x (Vorwort)).

Landschaft – zu lesen und zu deuten sind, hängt letztlich von wissenschaftstheoretischen Erkenntnissen und Bekundungen ab, die sich jedoch als mindestens so substanziell wegweisend herausstellen wie auch subjektive Vorstellungs- und Deutungsmuster. Die daraus resultierende Komplexität ist selbsterklärend und erschwert einerseits eine eindeutige Beurteilung von Landschaft wenngleich sie auch andererseits den Diskurs belebt und für Facettenreichtum sorgt. Doch zurück zur Postmoderne: Ausgangspunkt jeglicher Überlegungen muss unweigerlich die Frage nach den Abgrenzungsmerkmalen der Postmoderne sein. Ist sie schlicht als der Negativ- oder Gegenentwurf zur Moderne zu begreifen oder wäre dieser Ansatz zu kurz gefasst? Bricht die Postmoderne mit sämtlichen Prinzipien der Moderne oder interpretiert sie sie lediglich neu? Ob und inwiefern die Postmoderne als „neue Emergenzebene“, wie Kühne (2012) sie in seinen Überlegungen zu „Stadt-Landschaft-Hybridität“ titulierte, zu begreifen ist, soll u.a. Gegenstand der theoretischen Auseinandersetzung sein. Fest steht: Nur wenn die Postmoderne mit ihren Grundannahmen und Maximen gründlich erfasst wurde, ist eine Annäherung an den heutigen Landschaftsbegriff denkbar und sinnvoll umzusetzen. Es wird sich im Verlauf der Arbeit zeigen, dass Simulation – ein wesentlicher Untersuchungsmoment dieser Arbeit – gerade mit Blick auf die Postmoderne und ihr Postulat der Anerkennung von Hybridität zu erklären und zu verstehen ist. Jean Baudrillard (1994: 22) war es, der den Begriff der ‚Hyperrealität‘ in den Diskurs eingebracht hat und Simulation ausgehend von den Leitbildern der Postmoderne zu erklären versucht. Da die Emergenz hybriden Formenschatzes ein zentrales Moment dieser wissenschaftlichen Auseinandersetzung ist, wird eine erste Schwerpunktsetzung in der Behandlung der Theorie der Postmoderne liegen. Hierzu zählen – neben terminologischen Abgrenzungen – sowohl Betrachtungen der Architektur als auch des Verständnisses von Ästhetik. Beide Parameter erweisen sich als unverzichtbar für die landschaftliche Bewertung der drei Fallbeispiele. Wann immer möglich, werden Parallelen zu weiteren Beispielen simulierter Landschaften gezogen: So bietet sich beispielsweise ein Vergleich zur Wüstenstadt Las Vegas an, zu der Robert Venturi mit seinen Aussagen zu ‚*Learning from Las Vegas*‘ (1972<sup>2</sup>) interessante und zugleich aufschlussreiche Gedankenanstöße zum Umgang mit Architektur in der Postmoderne liefert.

Ein zweiter wichtiger Pfeiler der theoretischen Darlegungen stellt der Landschaftsdiskurs dar. Nachdem ein kurzer Überblick über Raumkonzepte und damit verbundene Konstruktionsmuster gegeben wurde, wird dezidiert auf die Kulturlandschaft eingegangen. Hierbei stehen zunächst terminologische Definitionen vordergründig – bzw. Annäherungen an eine Begriffsdefinition –, bevor

schließlich die Landschaftsbetrachtung aus sozialkonstruktivistischer Perspektive fokussiert wird. Im Laufe der letzten Jahre hat sich der Sozialkonstruktivismus mit seinem Ansatz, dass Räume *gemacht* werden, sukzessive in der Debatte um Landschaft durchgesetzt. Was bereits gegen Ende der 1980er Jahre von der britischen Geographin Doreen Massey in „*Geography matters*“ festgestellt wurde, dient der Landschaftsdebatte heute noch als lebhafteste Diskussionsbasis: Mensch und Raum hängen untrennbar zusammen und interagieren.

Es überrascht kaum, dass Landschaft schwer zu definieren ist und eine derartige Vielzahl an Konnotationen, subjektive Vorstellungen und Konzepte an sich bindet, dass kaum eine Definition Anspruch auf Vollständigkeit oder gar Allgemeingültigkeit haben kann. In diesem Sinne ersucht die vorliegende Arbeit auch nicht die eine Lösung zu präsentieren – sie wird schlicht nicht existieren. Vielmehr soll ein Überblick über aktuelle Themen und Ansätze des Wissenschaftsdiskurses gegeben werden, der, in Zusammenhang mit den drei Fallbeispielen, ein schlüssiges Gesamtbild von Landschaft und Simulation zu zeichnen vermag. Um auch möglichst aktuelle Problemstellungen um Raum- und Landschaftskonzepte zu inkludieren, wird ein kurzer Exkurs Aufschluss über das Phänomen der Zwischenstadt geben. Weiterhin wird auf Landschaft und ihre Wirkung auf soziale Gefüge abgezielt und damit die Frage aufgeworfen, inwiefern Landschaft als Mittel sozialer Distinktion (vgl. z.B. Kühne 2008 b, 2013) fungiert. Indem die Rolle der Gesellschaft thematisiert wird, schließt sich eine nähere Befassung mit landschaftsästhetischen Fragestellungen nur folgelogisch an. Was gilt heutzutage als ästhetisch und welche Bewertungsmaßstäbe liegen dem zugrunde? Wer ist es, der letztlich über Schönheit oder Kitsch befindet und damit über ästhetische Werturteile fällt? Diesen und ähnlichen Fragen soll auf den Grund gegangen werden. Bevor schließlich auf den Atmosphärenbegriff – der für die kompakte Auseinandersetzung mit Simulation unerlässlich und unentbehrlich ist – eingegangen wird, widmet sich ein kurzer Exkurs der tieferen Bedeutung von Landschaft und Gärten. Welche Rolle spielen Gärten in unserer heutigen Gesellschaft? Wie sind ihre ästhetischen Zuschreibungen einzustufen? Worin liegt der Zusammenhang zwischen Gesellschaft, Gärten und Landschaftsgestaltung – und damit implizit auch Simulation? Solche Fragen werden Gegenstand dieses thematischen Exkurses sein. Wie bereits angedeutet, steht ein nächstes Kapitel im Zeichen des Atmosphärenbegriffs, mit dem sich u.a. der deutsche Geograph Rainer Kazig beschäftigt hat. Räume werden nicht nur *gelebt*, sondern auch *erlebt* – dass dies über mehrere Kanäle stattfindet und konsequenterweise die verschiedensten menschlichen Sinne in diesen Wahrnehmungsprozess involviert sind, ist zentraler Kondensationspunkt dieser Ausführungen. Wenn verstanden wird, wie Räume oder Landschaften aufgefasst, gelesen und schlussendlich interpretiert werden und damit mit einem Werturteil

versehen werden, erscheint auch der Zusammenhang zu Simulation von Landschaft und Ästhetik klarer denn je.

In einem zweiten Themenblock wird die Empirie, die der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit der vorliegenden Problematik zugrunde liegt, präzise dargelegt. Wesentlich und zugleich unverzichtbar erscheint hierbei die Erläuterung der wissenschaftstheoretischen Grundlagen. Die empirische Sozialforschung wird mit all ihren Vorzügen und Grenzen vorgestellt, bevor anschließend speziell die qualitative Sozialforschung in den Fokus der Betrachtung gerückt wird. In einem nächsten Schritt werden Forschungsgegenstand und – plan präsentiert, um darauffolgend den exakten Ablauf der Datengewinnung zu schildern und schließlich die angewandte Methodik kritisch zu reflektieren.

Die einzelnen Forschungsmethoden, die im Rahmen meiner Arbeit zum Einsatz gekommen sind, werden selbstverständlich näher erläutert, wobei gleichzeitig eine exakte Entscheidungsbegründung dokumentiert wird. Potenzielle Fehlerquellen, die jede Forschungsmethode *per se* mit sich bringt, werden in einem gesonderten Kapitel zur Sprache kommen, wobei postwendend auch entsprechende Lösungsmöglichkeiten aufgezeigt werden. Ebenso werden die Beweggründe für die Auswahl der Fallbeispiele dargelegt.

Der dritte Teil der Arbeit visiert eine Verknüpfung zwischen den in Teil eins gelegten theoretischen Basisannahmen und der in Teil zwei präsentierten empirischen Bemühungen an. Ziel ist es, Theorie und Praxis dahingehend zu harmonisieren, dass schlussendlich – ähnlich einem Mosaik – ein aussagekräftiges Gesamtbild über Disneyland, Wolfersheim und GTA V erzeugt werden kann. Indem alle Fallbeispiele kritisch unter dem Aspekt der Simulation von Landschaft untersucht werden, kann und soll am Ende der Arbeit die Initialfrage beantwortet werden: Lassen sich Disneyland, Wolfersheim und GTA V als simulierte Landschaft im Sinne der Postmoderne verstehen? Da die drei Beispiele selbsterklärend grundlegend different erscheinen, ist eine zusätzliche Kontextualisierung mit ‚angeeigneter physischer Landschaft‘ als einer Konsequenz gesellschaftlicher Entwicklung (vgl. Kühne 2008 b: 113) sowie mit historischer Kulturlandschaft und virtueller Landschaft von Nöten. Im Falle von Disneyland und Wolfersheim werden die theoretischen Überlegungen zusätzlich durch aktuelles Fotomaterial illustriert, was den Prozess des Nachvollzugs entscheidend erleichtert und interessant gestaltet. Im Falle des Videospiele wurde aus urheberrechtlichen Gründen auf die Verwendung von Bildmaterial verzichtet, was jedoch durch detaillierte Beschreibungen und Nutzerzitate kompensiert wird. Disneyland nimmt anteilmäßig den Großteil der Ausführungen ein, da das Konzept auf einem ganzen Resort basiert und demnach neben dem eigentlichen Themenpark auch die Filmstudios, das Disney Village sowie die einzelnen Themenhotels dezidiert auseinandergesetzt werden. Einen zusätzlichen Aus-

blick wird es zu den Zusatzangeboten der Disney Company geben – so z.B. Hochzeitsarrangements – die allesamt für den Aspekt der Simulation hochinteressant scheinen.

Wolfersheim mit seinen zahlreichen Prämierungen zum ‚Golddorf‘<sup>3</sup> wird besonders unter dem Kriterium ‚Heimat‘ beleuchtet und – unter Berufung auf Charakteristika historischer Kulturlandschaften – ausführlich vorgestellt. Leitende Fragestellungen sind hierbei: Welches sind die Beweggründe, einen historischen Zustand in unserer heutigen, stark (post)modernisierten und schnelllebigen Zeit zu erhalten? Welche Rolle spielen Tradition und Nostalgie? Worin liegen wesentliche Alleinstellungsmerkmale in Abgrenzung zu anderen saarländischen Orten?

GTA V als eines der zurzeit meist gespielten Videospiele weltweit legt das Augenmerk auf rein simulierte Landschaften. Das Setting ist dem kalifornischen Los Angeles nachempfunden und weist sowohl im Hinblick auf Landschaft als auch auf soziale Strukturen zahlreiche Schnittstellen zum ‚realen‘ L.A. auf und wird in diesem Sinne auf Hintergründe und Gehalt der Simulation in untersucht. Zentral wird hierbei die Frage nach den Motivationshintergründen stehen, die tagtäglich so viele Nutzer vor den Bildschirm zieht. In diesem Zuge wird eine Kontextualisierung mit eskapistischen Motiven wie auch mit der Bedeutung von Sehnsuchtslandschaften ersucht.

Ein finales Fazit wird am Ende der Arbeit einen abschließenden Überblick über die initiale Fragestellung geben und – unter Berücksichtigung der drei Fallbeispiele – ein Kondensat an schlüssigen Antworten liefern. Darüberhinaus werden die Desiderata einen Ausblick auf weitere interessante wissenschaftliche Fragestellungen zur Landschafts- und Simulationsthematik eröffnen, die einen Nährboden für sukzedierende Forschungen schaffen sollen.

---

3 Hinweis: Der Begriff ‚Golddorf‘ impliziert eine Auszeichnung im Rahmen des Wettbewerbes „Unser Dorf soll schöner werden – Unser Dorf hat Zukunft“. Die Anfänge des Wettbewerbes auf Bundesebene reichen ins Jahr 1961 zurück (vgl. Ministerium für Umwelt und Verbraucherschutz 2015, online unter: <http://www.saarland.de/SID-3E724395-B519E6D3/79235.htm> Stand: 13.10.15).