

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

Simulierte Landschaften in der Postmoderne
Reflexionen und Befunde zu Disneyland, Wolfersheim
und GTA V

Fontaine, D.

2017, XXIII, 270 S. 71 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-16445-4