„Theorie der Nicht-Orte“

Essay

Lea Sophie Krempin

Designtheorie 1

Aufs Ganze gehen - Design als Weltentwurf

Dr. Dr. Florian Arnold

Wintersemester 2020/21

3. Fachsemester

Matrikel-Nr. 2941

hfg OF_MAIN

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung **5**

2 WALL-E - Der Letzte räumt die Erde auf **7**

2.1 Einleitung 7

2.2 Lebensraum Planet Erde 7

2.3 Lebensraum Raumschiff Axiom 9

2.4 Message hinter WALL-E 10

3 Nicht-Orte **11**

3.1 Einleitung 11

3.2 Nicht-Orte Theorie 11

3.3 Nicht-Orte in Bezug auf WALL-E 13

4 Fazit **17**

Literaturverzeichnis **19**

Kapitel 1

Einleitung

Ziel dieses Essays zum Seminar „Aufs Ganze gehen - Design als Weltentwurf“ ist es, die im Seminar besprochenen Aspekte zur Erschaffung von Welten mit der Theorie der Nicht-Ort, auf Basis des Animationsfilmes „WALL-E“ weiter zu vertiefen. Es wird diskutiert, wo im Film „WALL-E“ die extremst möglichen Folgen der Nicht-Orte Theorie dargestellt und in Szene gesetzt werden.

In Kapitel zwei wird zunächst der Animationsfilm „WALL-E - Der Letzte räumt die Erde auf“ betrachtet. Der Fokus liegt auf den Schauplätzen, sowie der Darstellung und Umsetzung der Zukunftsvision für den Planeten Erde und der Menschheit in über 700 Jahren. Diese Entwicklungen innerhalb des Filmes werden im folgenden Kapitel auf die Theorie der Nicht-Orte angewendet. Hierzu wird zunächst der Begriff Nicht-Ort erklärt. Das letzte Kapitel beschäftigt sich mit der Fragestellung, ob und inwiefern die dargestellte Zukunftsvision durch das Design abgewendet werden kann.

Kapitel 2

WALL-E - Der Letzte räumt die Erde auf

2.1 Einleitung

Die Basis der folgenden Ausarbeitung bildet ein Blick auf die Schauplätze des Animationsfilmes „WALL-E - Der Letzte räumt die Erde auf“[1] der Walt Disney Company und der Pixar Animation Studios aus dem Jahr 2008. Die Schauplätze des Filmes lassen sich in zwei Teile unterteilen. Die Handlung spielt sich zunächst im ersten Teil des Filmes auf dem Planeten Erde ab. Es wird eine Zukunftsvision des Planeten gezeigt, die mit einer Darstellung des menschlichen Lebens auf einem Raumschiff im zweiten Teil verbunden wird. Die beiden folgenden Unterpunkte geben eine Zusammenfassung dieser beiden Schauplätze, um darauf aufbauend die Theorien der Nicht-Orte untersuchen und diskutieren zu können. Dabei wird der Fokus auf Szenen gelegt, die die zu untersuchenden Schauplätze zeigen.

2.2 Lebensraum Planet Erde

Zu Beginn des Animationsfilm fährt die Kamera durch den Weltraum, zeigt Galaxien, Planeten und die Milchstraße, während im Hintergrund euphorisch der Song „Put On Your Sunday Clothes“ aus dem Musical „Hello Dolly“ gespielt wird. Diese Euphorie wechselt schnell in eine Dissonanz zwischen Soundtrack und Filmszene, als der Planet Erde, welchen ein Ring von Satelliten, Sonden und Schrott umkreist, gezeigt wird. Die diesig, staubige Atmosphäre des einst blauen Planeten gibt den Blick auf eine dystopisch wirkende Erde frei. Auf der Oberfläche türmen sich Müllberge höher als Wolkenkratzer, reihen sich neben funktionslose

[1] [Pixar „WALL-E“, 2008, Zeit in min: 00:00 - 33:20]

Wind- und Atomkraftanlagen und die verlassenen, postapokalyptischen Stadt- und Landstrukturen. Der Song wechselt diegetisch in die Erzählung über, ertönt blechern aus dem Aufnahmegerät eines kleinen Roboters, der durch die verwüsteten Straßen fährt und seiner täglichen Arbeitsroutine, der Abfallverwertung und Müllpressung nachgeht. Die autonomen Robotereinheiten „Waste Allocation Load Lifter – Earth-Class“, kurz WALL-E, wurden zur Säuberung der planetaren Mülldeponie programmiert, nachdem die Menschheit vor rund 700 Jahren ihren Heimatplaneten mit Raumflotten verließen. Erhöhter Massenkonsum, initiiert und forciert durch den Konsumgiganten BNL, ein Akronym für Buy N'Large, sowie Globalisierung und eine zunehmende Vermüllung der Kultur- und Stadtlandschaft, machten das Leben auf der Erde unmöglich. „Müllfrei durch unsere Arbeit“[2], so wurde die Arbeit der WALL-E Roboter durch den totalitären Global Player BNL beworben, nachdem der globale Notstand durch den BNL Vorstand ausgerufen wurde[3].

Der Protagonist WALL-E, der nach 700 Jahren als letzte funktionierende Robotereinheit seiner Programmierung nachgeht, fährt nach der Arbeit mit der Kakerlake Hal, dem letzten Lebewesen auf dem Planeten, an kilometerweiten Einkaufs- und Shoppingcenter, 24h geöffneten, vollautomatischen Tankstellen mit mehr als 30 Bedienterminals und einer Bankzentrale von BNL vorbei. Die nächste Szene[4] zeigt durch ein Übermaß an Ideogrammen und Werbetafeln von BNL, das Ausmaß des Konsums. In einer auf dem Boden liegenden Zeitschrift heißt es: „Zuviel Müll!!! Erde verdreckt.“[5] und zeigt gleichzeitig den BNL Vorstand mit lächelndem Gesicht und Peace-Handzeichen.

In seinem Transporter lagert der kleine Roboter Gegenstände und Artefakte der Menschen, die er während seiner Arbeitsroutine aus dem Müll heraus sammelt und sortiert. In den nächsten Szenen landet ein Raumtransporter und setzt den Roboter EVE, die Abkürzung für „Extraterrestrial Vegetation Evaluator“ auf der Erde ab. EVE wurde von der Axiom, dem Raumschiff, auf dem die Menschen nun leben, geschickt, um nach Lebensanzeichen auf der Erde zu suchen. WALL-E, welcher sich über die Jahrhunderte aus dem Müll heraus kultiviert hat und humanitäre Züge und Charaktereigenschaften angenommen hat, möchte EVE seinen Alltag und seine Sammlung aus dem Müll zeigen. Eine kürzlich von WALL-E gefundene Pflanze weckt EVEs Interesse. Die Programmierung von EVE

[2] [Pixar „WALL-E“, 2008, Zeit in min: 04:07]
[3] [Pixar „WALL-E“, 2008, Zeit in min: 04:02]
[4] [Pixar „WALL-E“, 2008, vgl. Zeit in min: 03:55 - 04:00]
[5] [Pixar „WALL-E“, 2008, Zeit in min: 04:02]

übernimmt die Kontrolle, der Roboter wird fremdbestimmt, die Pflanze in das schützende Innere des Robotes gesaugt und in einen Stand-by Modus versetzte. Der deaktivierte Roboter wird in der nächsten Szene von einem Raumschiff aufgegriffen und WALL-E, welcher EVE seine Zuneigung zeigen möchte, klammert sich an das in den Weltraum abhebende Raumschiff und fliegt mit auf die Axiom[6].

2.3 Lebensraum Raumschiff Axiom

Die Axiom ist ein großes Raumschiff der Firma BNL, auf dem die Menschen leben, seitdem sie ihren Heimatplaneten verlassen haben.

Der BNL Firmenchef kündigte vor mehr als 700 Jahren diese Reise wie folgt an: „Der Dreck geht ihnen auf die Nerven? Warum nicht eine Blick ins Universum werfen? Lassen sie sich ins Weltall schießen. Wir räumen auf und sie genießen. Das Juwel der Flotte von BNL. Die Axiom. Buchen Sie eine fünf Jahres Kreuzfahrt der Luxusklasse, rund um die Uhr versorgt von unseren vollautomatisierten Mannschaft. Ihr Kommandant und der Autopilot kümmern sich um den Kurs. Sie genießen die Unterhaltung, erstklassiges Essen und haben überall Zugang mit unseren Luftkissensesseln. Auch Großmutter hat ihren Spaß. Laufen muss hier niemand. Die Axiom - der Star in unserer Sternenflotte. Denn mit BNL wird die Raumfahrt ganz schnell zur Traumfahrt.“[7]

Nach dem ersten Kontakt von WALL-E und der noch deaktivierten EVE, mit dem Laderaum des Raumschiffes, werden Robotereinheiten, wie der Roboter M-O, gezeigt, die für die Reinigung des Schiffes zuständig sind, sowie Sicherheitseinheiten, die auf festgelegten Lichtleitsystemen ihrer Arbeit nachgehen[8]. In den nächsten Szenen wird gezeigt, wie auf dem Wegleitsystemen aus Lichtstreifen im Boden nicht nur Roboter ihrer Programmierung nachgehen, sondern auch fettleibige Menschen auf den im Werbespot angekündigten Luftkissensesseln durch das Raumschiff fahren[9]. Die Macht von BNL erstreckte sich nicht nur, wie auf dem Planeten Erde im Konsumbereich, sondern auch im Bereich des beschleunigten Transits und der Kommunikation. Die Menschen können sich nicht mehr selber

[6][Pixar „WALL-E“, 2008, vgl. Zeit in min: 14:00 - 36:00]
[7][Pixar „WALL-E“, 2008, Zeit in min: 04:57 - 05:44]
[8][Pixar „WALL-E“, 2008, vgl. Zeit in min: 36:45 - 39:00]
[9][Pixar „WALL-E“, 2008, vgl. Zeit in min: 39:30 - 39:40]

fortbewegen und liegen in den fliegenden Sesseln. Während sie nebeneinander liegen, kommunizieren sie über Displays, die vor jedem Sessel projiziert werden und konsumieren, was ihnen von BNL vorgeschlagen wird. „Versuchen sie blau, es ist das neue rot“ ertönt aus dem Lautsprechersystem und die Menschen wechseln kollektiv ihre Kleidung auf Knopfdruck von rot zu blau[10].

„BNL - alles was sie für ihr Glück brauchen. Ihr Wohlbefinden liegt uns am Herzen“[11]

2.4 Message hinter WALL-E

Das Setting des Animationsfilmes vermittelt zu Beginn einen, für einen Animationsfilm von Disney und Pixar, ungewöhnlich düsteren und dystopischen Eindruck. Dieser wird auch im Verlauf des ersten Teiles nicht unterbrochen, viel eher durch Szenen, die die Auswirkungen des erhöhten Massenkonsums zeigen, verstärkt. Im zweiten Teil rückt der Mensch, der mit Vorgaben, Vorschriften und fehlender Individualität lebt, in der Vordergrund und vermittelt dem Betrachter Unbehagen und Unsicherheit. Der Film möchte mit seiner Inszenierung und Darstellung wachrütteln und die von den Filmemachern entworfene Welt als negativ Beispiel für unsere Zukunft darstellen. Gleichzeitig rückt die Frage in den Vordergrund, wie es zu dieser Entwicklung kommen konnte und als wie real diese Zukunftsvision anzusehen ist. Der französische Anthropologe Marc Augé formulierte 1992 eine Theorie, die darauf Antwort geben kann.

[10] [Pixar „WALL-E“, 2008, vgl. Zeit in min: 41:35 - 41:46]
[11] [Pixar „WALL-E“, 2008, Zeit in min: 40:19 - 40:25]

Kapitel 3

Nicht-Orte

3.1 Einleitung

Inwiefern können zwischen der Bildung von Nicht-Orten, wie sie der französische Anthropologe und Ethnologe Marc Augé in seinem Buch „Nicht-Orte“ beschreibt und der Weltdarstellung und Gestaltung im Animationsfilm „WALL-E“ Parallelen gezogen werden? Steht die Abwesenheit von Menschen, wie sie im Film in der ersten halben Stunde dargestellt wird, in Bezug zur Ausweitung von sinnentleerten, identitäts- und geschichtslosen Orten? Inwiefern trägt die uneingeschränkte Macht des Konsumgiganten BNL zu dieser Ausdehnung bei? Um dies differenziert betrachten und beurteilen zu können, wird in diesem Kapitel zunächst der Begriff „Nicht-Ort“ definiert. Dafür werden die grundlegenden Gedanken der beiden Wissenschaftler Marc Augé und Paul Virilio herangezogen.

3.2 Nicht-Orte Theorie

Die Theorie der Nicht-Orte geht auf das gleichnamige Buch „Nicht-Orte“ aus dem Jahr 1992 des französischen Anthropologen und Ethnologen Marc Augé zurück. Die französische Originalausgabe erschien unter dem Titel „Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité“ bei Éditions du Seuil. Mit seiner Theorie beschäftigt sich Augé vor allem mit der Ausweitung und Ausdehnung von spezifischen Räumen und Orten in der postmodernen Zeit, innerhalb von Stadt-, Land- und Gesellschaftsstrukturen.

Nicht-Orte sind als Anti-These und Gegenpol zum traditionellen Lebens-

raum, nach Marc Augé die anthropologischen Orte, zu definieren[1]. Zwischen den beiden Extrema Ort / Nicht-Ort existiert ein fließender Übergang, sie werden als Maßstab für einen Raum definiert und mit einer objektiven und subjektiven Dimension betrachtet[2]. Orte und Nicht-Orte, die gleichermaßen eine Berechtigung ihrer Existenz aufweisen, sind in der realen Welt jedoch nicht klar voneinander trennbar, es bilden sich Tendenzen mit mehr oder weniger starken Ausprägungen. Unter anthropologischen Orten versteht der französische Autor Orte, die durch „Identität, Relation und Geschichte“[3] gekennzeichnet sind. Demnach sind Nicht-Ort Räume, die ausschließlich als Orte des Konsums, des beschleunigten Transits oder der Kommunikation fungieren, wie z. B. Bahnhöfe, Wartebereiche, Einkaufszentren, Straßenkreuzungen, Flüchtlingslager, Industrieräume, Verkehrsmittel oder Supermärkte. Dem Menschen fallen in diesen zeitlich begrenzten Zwischenräumen auf einem Vertrag basierende, passive Rollen zu.

„Dennoch sind die Nicht-Orte das Maß unserer Zeit, ein Maß, das sich quantifizieren lässt und das man nehmen könnte, indem man - mit gewissen Umrechnungen zwischen Fläche, Volumen und Abstand - die Summe bildete aus den Flugstrecken, den Bahnlinien und den Autobahnen, den mobilen Behausungen, die man als »Verkehrsmittel« bezeichnet (Flugzeuge, Eisenbahnen, Automobile), den Flughäfen, Bahnhöfen und Raumstationen, den großen Hotelketten, den Freizeitparks, den Einkaufszentren und schließlich dem komplizierten Gewirr der verkabelten oder drahtlosen Netze, die den extraterrestrischen Raum für eine seltsame Art der Kommunikation einsetzen, welche das Individuum vielfach nur mit einem anderen Bild seiner selbst in Kontakt bringt.“[4]

Im Zuge der Globalisierung, welche als Intensivierung transnationaler und globaler Verflechtungen bspw. in den Bereichen Politik, Wirtschaft, Ökologie, Kommunikation, Technologie und Kultur[5] zu verstehen ist, kommt es zu einer Parallelität und Überschneidung von Raum und Zeit. Die Beschleunigung der Geschichte, ausgelöst durch ein Übermaß an Ereignissen und Informationen[6], führt nach Augé zu einer „Erfahrung ewiger Gegenwart“[7]. Was bedeutet diese „Erfahrung ewiger Gegenwart“ und die „Pluralität der Orte“[8] in Bezug auf

[1] [Marc Augé, 1992, vgl. S. 124]
[2] [Marc Augé, 1992, vgl. S. 124]
[3] [Marc Augé, 1992, vgl. S. 59]
[4] [Marc Augé, 1992, vgl. S. 84]
[5] [Diercke Geographie, 2011, vgl. S. 249]
[6] [Marc Augé, 1992, vgl. S. 108]
[7] [Marc Augé, 1992, vgl. S. 105]
[8] [Marc Augé, 1992, vgl. S. 88]

den zu untersuchenden Film und die Darstellung des urbanen Raumes auf der Erde?

Nach dem französische Philosoph Paul Virilio führt die konstante Zunahme an Geschwindigkeit, welche auf die Technisierung, sowie Globalisierung zurück zu führen ist, zu einer Erweiterung des Nicht-Ortes um den Aspekt der Geschwindigkeit[9], so schlussfolgert Virilio: „... beunruhigender als all das ist zweifellos die konstante Zunahme hoher Geschwindigkeit, die Beschleunigung ist buchstäblich das Ende der Welt!“[10] Menschen leben an einem Ort, arbeiten an einem Zweiten und gestalten ihre Freizeit an einem Dritten. Mit zunehmender Geschwindigkeit, Augé spricht hier von einer zunehmenden Geschwindigkeit in der Geschichte[11] und einer Verkleinerung des Raumes, während er paradoxerweise gleichermaßen in unbekannte Dimensionen und Möglichkeiten wächst[12], nimmt die Anzahl und Ausweitung von Nicht-Ort zu. Der Prozess begünstigt die gesamte Entwicklung von Nicht-Orten. Was passiert aber, wenn all dies zusammenfällt?

3.3 Nicht-Orte in Bezug auf WALL-E

Der Animationsfilm „WALL-E“ zeigt im ersten Teil[13] die natürliche Umwelt des Menschen, die durch eine Überfülle an Ereignisse, eine weitreichende Globalisierung und eine Zunahme des Konsumverhaltens der Menschheit, geprägt wurde. Im zweiten Teil des Filmes wird eine Lebenswelt dargestellt, die das „Durchschnittsindividuum“[14] fördern, den Menschen durch Vorgaben und Vorschriften entmündigen und keine Raum für die Entwicklung von Kultur, Geschichte, soziale Interaktionen die auf der realen Begegnungen basieren oder die Entwicklung der eigenen Identität bieten. Wie können diese beiden, als Ganzes zu betrachtende, weiterentwickelte und vom Menschen entworfene Lebenswelten mit der Theorie der „Nicht-Orte“ verglichen und beurteilt werden?

Der Handlungsraum auf der Erde spiegelt ein Weltszenario dar, welches als das Resultat der Übermodernen, der Ausdehnung und Ausweitung von Nicht-Orten, von Räumen ohne Identität, Relation und Geschichte betrachtet

[9] [Paul Virilio, 1978, vgl. S. 30/ 39]
[10] [Paul Virilio, 1978, S. 30]
[11] [Marc Augé, 1992, vgl. S. 37]
[12] [Marc Augé, 1992, vgl. S. 39]
[13] [Pixar „WALL-E“, 2008, vgl. Zeit in min: 00:00 - 33:20]
[14] [Marc Augé, 1992, vgl. S. 101]

werden kann. Der Kameraflug aus dem Weltall auf die Erde[15], sowie die sich anschließende Darstellung der Wind- und Atomkraftanlagen in Mitten der riesigen Schrottberge[16], gibt den ersten Anhaltspunkt für diese These, da neben den Industrieräumen, die auf ein hohes Energielevel schließen lassen, die Auswirkungen des erhöhten Massenkonsums gezeigt werden. Die verlassenen Gebäude, Hochhäuser und Stadtstrukturen können subjektiv sowohl mit Tendenz zu einem Ort, als auch zu einem Nicht-Ort gesehen werden. Menschen, die einst dort lebten, verbinden sowohl soziale Interaktionen, als auch historische Bezüge mit diesen Räumen. Anhand dieses Beispieles können die Ausmaße der Entwicklung von Nicht-Orten aufgezeigt werden, wenn die Theorie der Nicht-Orte mit den Gedanken von Paul Virilio und dem Faktor Zeit betrachtet wird. Die Menschen, die mit diesen Gebäuden und Räumen noch etwas in Verbindung bringen könnten, haben ihren Planeten vor mehr als 700 Jahren verlassen. Erinnerungen an diese Orte, an die Kultur und die Geschichten, sind mit der Zeit in Vergessenheit geraten. Der Verlust von Geschichte führt nach Augé zur Bildung von Nicht-Orten und dem Verlust der gesellschaftlichen Identität. Dieser Vorgang wurde mit dem Konsumverhalten, welches die Menschen im Film durch den Konsumgiganten und Global Player BNL angestrebte haben, beschleunigt und verstärkt. Die Programmierung von WALL-E veranlasst ihn dazu, die von ihm gepressten Müllwürfel zu stapeln und entwickelt so Strukturen, die Hochhäusern und Wolkenkratzern ähneln. Der Roboter verändert damit die humane, verlassene Welt und erschafft sich seine eigene Welt, die sich an seine Bedürfnisse und die Funktionsweise seiner Fortbewegung auf Ketten anpassen.

„Unsere Hypothese lautet nun, dass die „Übermoderne“ Nicht-Orte hervorbringt, also Räume, die selbst keine anthropologischen Orte sind und, ..., die alten Orte nicht integrieren; registriert, klassifiziert und zu „Orten der Erinnerung“ erhoben, nehmen die alten Orte darin einen speziellen, festumschriebenen Platz ein.“[17]

Durch die Industrialisierung und die Einführung der Elektrizität und Technisierung von Produkten, löste sich der Mensch von seiner natürlichen Geschwindigkeit hin zu einer technogenen, auf Technik basierenden Geschwindigkeit. Nicht-Orte sind demnach als Transitorte definiert, denen eine zeitliche Begrenzung zufällt. Die Menschen auf der Axiom leben in ständiger Bewegung, durch technische Prothesen und einem Leitsystem für die Luftkissensesseln ist die Fähigkeit zu laufen überflüssig geworden. Der Mensch hinterfragt nicht mehr, wird als faul

[15] [Pixar „WALL-E“, 2008, Zeit in min: 01:14 - 01:16]
[16] [Pixar „WALL-E“, 2008, Zeit in min: 01:18 - 01:35]
[17] [Marc Augé, 1992, vgl. S. 83]

dargestellt und somit als entmündigtes Lebewesen, das scheinbar, wie Roboter, seiner Programmierung nachgeht. Mit dem Auftreten und ersten Kontakt von WALL-E mit der Axiom verändert sich diese Darstellung. Als Beispiel ist hier die Szene mit dem Reinigungsroboter MO anzuführen. MO fährt, wie alle anderen Roboter auch, auf den vorgegebenen Wegen. Der verdreckte WALL-E, welcher diese Programmierung nicht inne hat, hält sich nicht an die Vorschriften und Regeln und ignoriert somit die Linien auf dem Boden. Der Roboter MO entscheidet sich in der Szenen gegen seine Programmierung, an der er vorher streng festgehalten hat, um den Dreck hinter WALL-E zu entfernen. Dadurch entwickelt er die ersten Züge eines eigenen Bewusstsein und somit den ersten Schritt gegen die vom Nicht-Ort erzwungene Programmierung.[18]

Die Darstellung des überfüllten, monotonen Werberaumes, sowohl in der Szene auf dem Planeten, als WALL-E nach seiner Arbeit zu seinem Transporter fährt[19], als auch die Überfülle an bunten Reklametafeln und aktuellen Informationen auf dem Raumschiff Axiom, sind durch ein Übermaß und eine Entfremdung des Menschen charakterisiert. Marc Augé schreibt in seinem Buch: „...so als wären die Konsumenten von Raum heute vor allem dazu aufgefordert, in Worten zu bezahlen“[20] und weiter „...den wirklichen Nicht-Orten der Übermoderne, ..., ist es eigen, dass sie auch von den Worten und Texten definiert werden, die sie uns darbieten: ihre Gebrauchsanleitungen letztlich, die in Vorschriften, Verboten oder Informationen zum Ausdruck kommen und entweder auf mehr oder minder explizite und codifizierte Ideogramme zurückgreifen oder auf die Umgangssprache.“[21] Dies legt den Fokus auf die Zweckmäßigkeit der Orte und rückt den Menschen als reinen Konsumenten in den Vordergrund, der Anweisungen, Kommentaren und Ratschlägen folgt.[22] Die Aktualität und Überfülle an Informationen, die die Menschen auf der Axiom mittels ihrer Displays vermittelt bekommen, rückt das Leben in die Gegenwart und lässt die Entwicklung von Geschichte nicht zu.

[18] [Pixar „WALL-E“, 2008, vgl. Zeit in min: 36:33 - 38:47]
[19] [Pixar „WALL-E“, 2008, vgl. Zeit in min: 03:55 - 04:00]
[20] [Marc Augé, 1992, vgl. S. 124]
[21] [Marc Augé, 1992, vgl. S. 97 - 98]
[22] [Marc Augé, 1992, vgl. S. 97]

Kapitel 4

Fazit

Die Theorie der Nicht-Orte, wie sie von Marc Augé und Paul Virilio formuliert wurde, lässt sich mit der Zukunftsvision des Animationsfilmes „WALL-E“ verbinden. Die Fiktion des Filmes und die von den Filmemachern entworfenen Welt, zeigt die Projektion der Ergebnisse der Theorie der Nicht-Orte in einer möglichen, nicht erstrebenswerten Zukunft. Ein unbedachter Umgang mit den im Film gezeigten Ergebnissen, sowie den grundlegenden Auslösern für Nicht-Orte, kann dazu führen, dass die reale Welt letztlich als ein gesamter Nicht-Ort erscheint - deren Bewohner ihre Umgebung als austauschbar und bedeutungslos erleben müssen. Der Film zeigt auf eine für Disney und Pixar ungewöhnlich negative Weise, wie der Mensch durch die Bildung und Entwicklung von Nicht-Orten, seine Heimat, Individualität und Geschichte verliert. Um diese Entwicklungen einzudämmen, liegt die Aufgabe des Designs darin, eine Balance zwischen notwendigem und übermäßigem Konsum zu finden - das richtige Maß. Nicht-Orte sind aufgrund ihrer Größe und Bedeutung nicht vermeidbar, aber weitestgehend beherrschbar, wenn wir uns dessen bewusst machen. Die Darstellung im Film verdeutlicht zudem, dass die Aufgabe des Designs beim Entwerfen neuer Welten darin liegt, für ausreichende Reize zu sorgen, um den Menschen nicht in seiner Individualität und Lebensform zu entmündigen. Die Entwickler erschaffen mit WALL-E eine Welt, die einem breiten Publikum zugänglich ist. Anders wie die theoretischen Auseinandersetzungen von Augé und Virilio, wird die Message plastischer und einfacher dargestellt. Die größte Kritik des Filmes am Design und unserer Gesellschaft liegt in der von globalen Unternehmen angestrebten und forcierten Konsumkultur und die damit verbundenen ökologischen Problematiken. Es liegt letztendlich in der Macht des Designs, die Zukunftsvision von WALL-E zu verhindern und die Theorie der Nicht-Orte in Balance mit unserer heutigen Welt zu bringen.

Literaturverzeichnis

[Pixar „WALL-E“, 2008] Pixar Animation Studio: „WALL-E - Der Letzte räumt die Erde auf“, Andrew Stanton (Regie), Pixar Animation Studio, Walt Disney Company, Vereinigte Staaten, 2008

[Marc Augé, 1992] Augé, Marc: „Nicht-Orte“, C.H.Beck, Auflage 5, München, 2019

[Paul Virilio, 1978] Virilio, Paul: „Fahren, fahren, fahren“, Merve Verlag Berlin, Berlin, 1978

[Diercke Geographie, 2011] Latz, Wolfgang: „Diercke Geographie“, Bildungshaus Schulbuchverlag Westermann Schroedel Diesterweg, Braunschweig, 2011