

# Signaturen der Mauer in filmischen Genres des Fantastischen

Hans KraH

In seinem lesenswerten Essay *Von Mauern und Menschen* vom 13.01.2019 re-  
sümiert Torsten Körner über die neue Signifikanz der Mauer:<sup>1</sup>

Die Grenzen sind zurück. Ein neuer Mauermensch wächst in der Fes-  
tung Europa heran, der sich panzert und armiert. Ein Essay über den  
Bewusstseinswandel der Menschen, Gedanken über Beton und Stahl  
und die Radikalisierung unserer Rhetorik.

– so der Teaser. Ein Abschnitt, „Serielle Mauern“ betitelt, widmet sich den  
filmischen Ausprägungen von Mauern, wo, so Körner,

die Neuen Mauern komplexitätsreduzierende, angstbannende und  
mythenwebende Narrative anbieten,“ und „die Mauern in den letz-  
ten Jahren zu machtvollen Motiven und Akteuren aufgestiegen sind.

Dass zu diesen „Fantasy-Mauern“ ausführlicher auf GAME OF THRONES (USA 2011-  
2019) als „die derzeit erfolgreichste TV-Serie der Welt“ eingegangen wird, ver-  
wundert nicht, auch nicht das Resümee:

In der Film-Trilogie „Der Herr der Ringe“, der amerikanisch-chine-  
sischen Großproduktion „The Great Wall“, dem Zombie Schocker  
„World War Z“ oder den Serien „The Walking Dead“ oder „Game of  
Thrones“ agieren Mauern, Grenzen, Zäune und Wälle als Identitäts-  
politiker und Ideologiemaschinen.

---

<sup>1</sup> Siehe Torsten Körner, „Von Mauern und Menschen“. 2019 (Abruf am 16.8.2024).

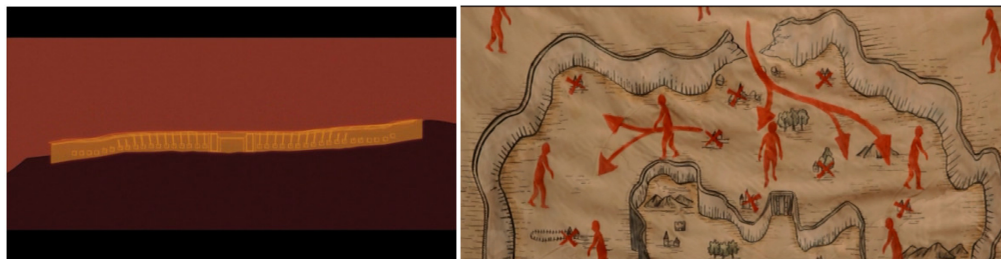
## 1. Von Filmen und Mauern

Nun ist sicher richtig, dass filmische Mauern etwas mit Ideologie zu tun haben, denn jeder Film weist eine solche Dimension auf, nicht nur Fantasy-Produktionen, allerdings ist, wie im Folgenden gezeigt werden soll, diese doch etwas komplexer gestaltet und auch im Bereich der Fantasy differenzierter zu betrachten wie, Stichwort „Neue Mauern“, historisch zu spezifizieren.

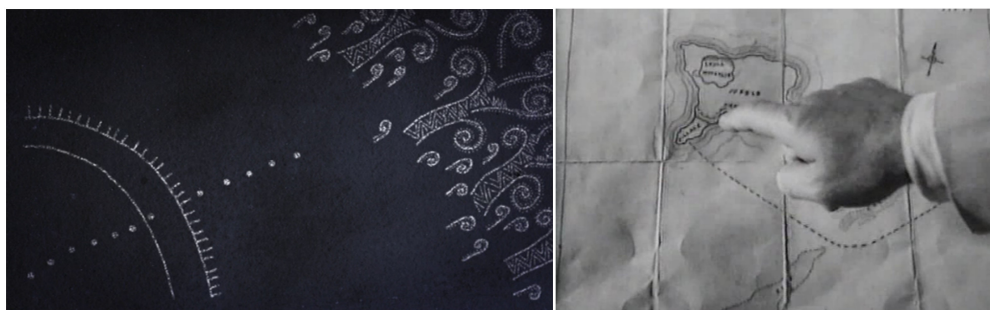
Wenn dies unter dem Label von ‚Signaturen der Mauer‘ geschieht, dann sollen damit (1) zunächst und zentral die *Funktionszusammenhänge* gemeint sein, also die Bedeutungen im Sinne von Semantik wie Relevanz, die der Mauer textuell in den Filmen eingeschrieben werden.



**Abb. 1 und 2:** Die Mauer im Film, GAME OF THRONES; STARDUST, eigene Screenshots



**Abb. 3 und 4:** Die Mauer im Film, DOOMSDAY; ATTACK ON TITAN, eigene Screenshots



**Abb. 5 und 6:** Die Mauer im Film, THE SECRET OF KELLS; KING KONG, eigene Screenshots

Dieses Eingeschrieben-Sein, diese Signatur, artikuliert sich dabei (2) immer wieder auch in dem Sinne, dass in den Filmen die diegetischen Mauern selbst als

Text erscheinen und damit semiotisch gedoppelt/gespiegelt werden. Sie sind nicht nur Teil der vorgeführten Welten, sondern erscheinen zumeist auch zusätzlich medial repräsentiert (vgl. Abb. 1 bis 6): Im Film an sich etwa im Intro von *GAME OF THRONES*, wenn die Welt von Westeros in der Exposition als Modell präsentiert wird, über das die Kamera hinwegfährt, und dort dann auch buchstäblich der Name „Wall“ verfestigt ist. Ebenso findet sich dies auf der Karte, die extradiegetisch die Welt von *STARDUST* (USA/UK 2007) zeigt. Auch diegetisch finden sich solche Karten, in moderner Form als Computergraphik in *DOOMSDAY* (UK 2008), in der visualisiert wird, wie ganz Schottland, entlang des Hadrian-Walls, mittels einer hochmodernen Mauer abgeriegelt ist, so in *ATTACK ON TITAN* (Japan 2015), wo die aktuelle Lage diegetisch als Wandteppich aufgezeichnet ist und anhand dessen überblickt wird, so in *THE SECRET OF KELLS* (Irland/Fr./Belgien 2009), wenn der Protagonist Brendan seinen beabsichtigten Versuch, die Mauer zu überwinden, in einem imaginierten Buch verbildlicht vorwegnimmt, oder eben auch als klassische diegetische ‚Schatz‘-Karte in einem Klassiker des Genres: Hier, in *KING KONG* (USA 1933), zeigt sich nicht nur, dass die Mauer keinesfalls eine neue Erscheinung ist, sondern auch, dass der Mauer schon immer eine spezifische Relevanz und Signifikanz im Handlungszusammenhang zukommt. Bei Betrachtung der Karte heißt es:<sup>2</sup>

So sieht die Insel aus [...]. Und jetzt kommt das Merkwürdige. Quer über diese Halbinsel führt eine gewaltige Mauer [...]. Wer sie errichtet hat, wissen die Bewohner nicht mehr. Sie haben's vergessen, vergessen, die hohe Kultur, die hier bestand. Die Mauer ist heute noch genau so stark wie vor Jahrhunderten. Die Eingeborenen bewahren sie vor dem Verfall. Es ist ihr Schutz. [...] Es ist irgendetwas auf der anderen Seite, etwas, das sie fürchten.

Die Mauer nimmt geradezu Zeichenstatus ein, auf den hingewiesen wird („jetzt kommt das Merkwürdige“), gerade auch, weil sie zunächst unerklärlich ist oder nur partiell gedeutet werden kann – dies freilich, hat sich in den neueren Formationen dann doch geändert. Die „gewaltige Mauer“, wie es heißt, die alt und Indikator einer hohen Kultur ist, wird hinsichtlich ihrer Existenz und Sinnhaftigkeit interpretiert bzw. es wird bereits aufgrund ihres Vorhandenseins auf einen solchen Sinn rückgeschlossen: „Es ist irgendetwas auf der anderen Seite, etwas, das sie fürchten“, bevor sie praxeologisch in Augenschein genommen wird. Gerade dieses semiotisch-hermeneutische Vorwegnehmen scheint für die filmischen Mauern von besonderer Relevanz zu sein.

Wenn im Folgenden in einem Überblick aufgezeigt werden soll, auf *was* die Mauer im jeweiligen Funktionszusammenhang verweist, welche Bedeutung sie bezüglich welcher zu Grunde gelegten Ordnung und narrativen Struktur erhält, wie sie im Handlungszusammenhang eingebunden ist, dann soll dieser Überblick keine lose Aneinanderreihung dessen sein, was sich so finden lässt (und es lässt

---

<sup>2</sup> Merian C. Cooper/Ernest B. Schoedsack, *KING KONG*. Arthaus/Kinowelt Home Entertainment GmbH 1933, Filmminute 00:15:45.

sich doch einiges finden), sondern er soll im Umgang mit der Mauer eine gewisse Systematisierung erkennen lassen, die sich anhand der Anwendung und Einbindung spezifischer Parameter ergibt. Zum einen werden also solche Signaturen konturiert, zum anderen dabei die Parameter abstrahiert, die diesen textuellen Konstruktionen zu Grunde liegen. Zum Dritten können, zumindest tendenziell, diese Ausprägungen an Subgenres des Fantastischen rückgebunden werden, wie im Titel angedeutet ist.

## 2. Genres und Grenzen

Zunächst sei kurz erläutert, welches Spektrum gemeint ist, wenn von Genres des Fantastischen gesprochen wird.<sup>3</sup>

(1) Fantastik als textuelle Struktur beruht zunächst auf der unterstellten Existenz zweier Welten, von denen die eine auf *unsere* Welt referiert, während sich die andere dazu *realitätsinkompatibel* erweist, d.h., Basisannahmen der Vorstellung dessen, was kulturell als real gilt, verletzt.<sup>4</sup> Beide Welten sind prinzipiell getrennt, stehen aber durch eine Grenzüberschreitung, dem fantastischen Ereignis, situativ in einer Austauschbeziehung. Dieses Ereignis wird über einen Klassifikator registriert, woraus sich sowohl ein *Erklärungsbedarf* ergibt als auch *Erklärungsangebote* geliefert werden. Zumeist gibt es keine eindeutige Erklärung für das eigentlich Nicht-Mögliche, sondern dieses wird ambivalent, in der Schwebelage, gehalten.

Diese andere Welt ist dabei als eigentliche, als reale gesetzt. Das bedeutet, dass das Geschehen in der Diegese, die auftretenden realitätsinkompatiblen Elemente, bzw. die Diegese selbst nicht als eindeutig subjektiv-modalisiert, etwa als Traum, oder tropisch-rhetorisch, also rein auf der sprachlich-semiotisch situierten Ebene aufgefasst werden können. Ein Beispiel mag verdeutlichen, was damit gemeint ist: Wenn Harry Potter in HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

---

<sup>3</sup> Anzumerken ist, dass es um *filmische* Genres des Fantastischen gehen wird. Gegenstand der Ausführungen sind audiovisuelle Ausprägungen. Auch wenn diese Genres medienübergreifend durchaus ähnlich funktionieren dürften, so scheint es doch sinnvoll zu sein, diese Einschränkung zu ziehen, geht es eben nicht nur um die Ebene semantischer Abstraktionen, sondern auch um die der Darstellung – und hier ergeben sich für Mauern en Detail doch Unterschiede in der medial möglichen Repräsentation. Dass es Mauern auch in literarischen Texten, teilweise als Grundlage einer Verfilmung, gibt, und dass auch diese über eine längere Tradition verfügen, vgl. etwa Oskar Wildes *The Selfish Giant* von 1888 oder Alexander Moritz Freys *Solneman der Unsichtbare* von 1914, sei hier nur erinnert. Frey hat im Übrigen, über diese rein literarische Darstellung der Mauer hinaus, das mentale Konzept Mauer, wie es die Grundlage von Körners Essay bildet, bereits in der kurzen Kolumne „Mauern her!“ im *Simplizissimus* 1932 (Jg. 36, Heft 45, S. 530f.) konterkariert, wenn er als Lösung nationaler Streitfragen Überlegungen zu ‚maritimen Mauern‘ anstellt.

<sup>4</sup> Die Konturierung des Fantastischen als textuelle Struktur orientiert sich an Marianne Wünsch, wie sie dies, aufbauend auf Todorov, für ihren Gegenstand, die Literatur der Frühen Moderne, geleistet hat. Siehe allgemein Marianne Wünsch, *Die fantastische Literatur der Frühen Moderne (1890-1930). Definition – Denkgeschichtlicher Kontext – Strukturen*. München 1991, und Hans Krah/Marianne Wünsch, „Phantastisch/Phantastik“. In: Karlheinz Barck u.a. (Hgg.), *Ästhetische Grundbegriffe*. Bd. 4. Stuttgart, Weimar 2002, S. 798-814.

(UK/USA 2001) nach Hogwarts kommen will, muss er durch die Mauer, um zum Bahnsteig 9  $\frac{3}{4}$  zu gelangen. Dies stellt, bezogen auf unser Wissen über unsere Realität, ein realitätsinkompatibles Element dar. Diese Mauer ist aber als Teil des Bahnhofs in der Diegese durchaus eine Mauer, wie wir sie kennen, wie die Diegese selbst, also die dargestellte Welt, als Darstellung einer Realität aufzufassen ist, die sich mit unseren kulturellen Vorstellungen über unsere Realität deckt und die hierzu eben auch an räumliche Referenzen, London, andockt. Im Werbespot LEVIS ODYSSEY (2002) gibt es ebenfalls realitätsinkompatible Elemente, ein von den beiden Protagonist:innen problemlos Durchbrechen von Mauern wie die Aufhebung der Schwerkraft.<sup>5</sup> Der Durchbruch durch die Mauer und das gesamte vorgeführte Geschehen lassen sich aber als Metapher für Befreiung, Autonomie des Individuums, seinen eigenen Weg trotz Hindernisse gehen, losgelöst sein von allem, was bindet, verstehen. Die dargestellte Welt ist hier also von vornherein nicht als Abbildung einer Welt, einer Realität zu sehen, sondern fungiert als Vergleich und visuelle Konkretisierung für diese Semantiken (die sich einem Werbespot gemäß dem beworbenen Produkt bedingen).<sup>6</sup>

(2) Auf der Basis dieser Konturierung lassen sich nun Genres konstituieren.<sup>7</sup> Genres des Fantastischen zeichnen sich durch eine gewisse Formatierung dieser strukturellen Möglichkeiten der Fantastik aus. Während etwa in den nicht-genreorientierten Ausprägungen zumeist mit der Unentscheidbarkeit bezüglich des zu erklärenden Phänomens operiert wird, ist eine solche strukturelle Ambivalenz bei den Genres zurückgenommen oder selbst bereits genreintern funktionalisiert.

Als zentrales Genre ist zunächst die *Fantasy* zu nennen.<sup>8</sup> Hier lassen sich mehrere Varianten unterscheiden, ich gehe nur auf die zwei für den Mauerkontext zentralen ein: Die *Fantasy* beruht auf einer Grenzüberschreitung von unserer in eine andere Welt, die in der einen Variante direkt diegetisch vollzogen wird, in der anderen sich einer homologen Projektion verdankt, insofern der/die Rezipient:in diese Grenzüberschreitung visuell vollzieht. Während in der ersten Variante also diegetisch eine realistisch konzipierte, normale Teilwelt einer fantastischen gegenübersteht und die Protagonist:innen aus der normalen in die andere

---

<sup>5</sup> Hier referiert der Spot dann durchaus auch auf einen Film des Fantastischen: Wenn am Ende die Protagonist:innen die Bäume hinauflaufen, dann zitiert dies deutlich den Film TIGER AND DRAGON (Taiwan/Hongkong/USA/China 2000).

<sup>6</sup> Im System von Eckhard Pabst, „Produktabhängige Raumwechsel im Werbespot“. In: Hans Krah (Hg.), *Räume, Grenzen, Grenzüberschreitungen. Bedeutungs-Welten in Literatur, Film und Fernsehen*. Tübingen (= KODIKAS/CODE Ars Semeiotica, Volume 22, No. 1/2, 1999), S. 115-129, wäre hier von einer Kombination von Schlüsselprodukt und generatives Produkt auszugehen.

<sup>7</sup> Zu Genrebildung im Allgemeinen siehe Martin Hennig/Hans Krah, „Spielzeichen IV: Genres – Einführung in den Band“. In: Martin Hennig/Hans Krah (Hgg.), *Spielzeichen IV: Genres – Systematiken, Kontexte, Entwicklungen*. Glückstadt 2023, S. 7-24.

<sup>8</sup> Basierend auf Hans Krah, „Rotkäppchen und der Wald. Narrative Funktionen fantastischer Welten“. In: Pascal Klenke u.a. (Hgg.), *Writing Worlds. Welten- und Raummodelle der Fantastik*. Heidelberg 2014, S. 15-36, und Hans Krah, „Das *Fantasy*-Genre und *South Park*. Mediale Fantasien“. In: Alev Inan (Hg.), *Jugendliche Lebenswelten in der Mediengesellschaft. Mediale Inszenierung von Jugend und Mediennutzung Jugendlicher*. Bad Heilbrunn 2012, S. 45-68.

Welt eintreten,<sup>9</sup> was als dieser Übergang immer fokussiert hervorgehoben und zumeist selbst schon fantastisch ist, ist in der zweiten nur diese andere Welt gegeben, deren Andersartigkeit aber auch diegetisch bemerkt wird und in der zumeist die Protagonist:innen eher ‚normale‘ Merkmale aufweisen und dementsprechend diegetisch als Stellvertreter der Rezipient:innen fungieren.<sup>10</sup>

Für beide Varianten gilt: Die Geschichten spielen sich nicht einfach in dieser Welt ab, sondern *mit ihr*, insofern es in diesen Geschichten immer um die mögliche Transformation der Welt geht. Veränderungen sollen verhindert oder rückgängig gemacht werden, die Welt an sich, in ihrer spezifisch, positiv konnotierten fantastischen Qualität, ist bedroht, häufig geradezu selbstreflexiv, da es um die Fantasie, das Fantastische selbst geht, das durch rationalistische Weltansichten bedroht wird. *Narratives Programm* ist damit *Weltrettung*, wobei die Rolle, die die Protagonist:innen dabei spielen, wiederum funktional für deren Individuation ist. Die Welt zu retten bringt Einsichten, die den Protagonist:innen, die zumeist vorher nicht integriert oder durch ein problematisches Verhältnis zur gesellschaftlichen Umwelt gekennzeichnet waren, nun aus sich heraus erlauben, ein *soziales* Individuum zu werden. Dieser Aspekt ist in Variante 1 dominanter, gilt gleichwohl auch für Variante 2. Auch in LORD OF THE RINGS etwa müssen die Hobbits erkennen, dass das Auenland nicht einfach selbstverständliche Enklave ist, sondern dass sie ihren Teil beitragen müssen, um dies zu erhalten. Es geht also um Reifungsprozesse, um das Anerkennen von Werten und Normen, das Finden seines Platzes in der Gesellschaft.

Ein weiteres klassisches Genre des Fantastischen ist das *Horror-Genre*, dessen narratives Programm mit der Strukturformel von Robin Wood: ‚Das Monster bedroht die Normalität‘, pointiert beschrieben werden kann.<sup>11</sup> Wiederum geht es um eine Grenzüberschreitung, doch hier gelangt invers zur Fantasy etwas zu uns, in die normale Welt, eben das Monster, das selbst aber bereits etwas von uns inkorporiert, insofern es einen zuvor verdrängten Teil der Realität repräsentiert. Um Normalität zu konstruieren, ist das als nicht normal Angesehene in der Vergangenheit aus der Realität ausgegrenzt worden – und kehrt nun in der Gegen-

---

<sup>9</sup> Beispiele wären ALICE IN WONDERLAND (USA 2010), DIE UNENDLICHE GESCHICHTE (BRD 1984), THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE (USA 2005), der Klassiker THE WIZARD OF OZ (USA 1939) – hier wird zwar am Ende suggeriert, das alles nur ein Traum war, aber der Traumstatus wird gerade nicht als solcher markiert, so dass der Film in der Terminologie von Wunsch zumindest reduziert fantastisch bleibt. ‚Normal‘ ist hier und im Folgenden zwar einerseits heuristisch-pragmatisch gebraucht, orientiert sich andererseits methodisch-theoretisch an Jürgen Links Konzept vom Normalismus; vgl. hierzu einleitend Martin Hennig/Hans Krah, „Medientheorien“. In: Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.), *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017, S. 465f.

<sup>10</sup> LORD OF THE RINGS (USA/Neuseeland 2001-2003), GAME OF THRONES, LEGEND (USA/UK 1985) gehören in diese Rubrik.

<sup>11</sup> Dargelegt in Eckhard Pabst, „‘Is anybody out there?’ Zur Funktion von Architektur im Horrorfilm“. In: Krah, Hans (Hg.), *All-Gemeinwissen. Kulturelle Kommunikation in populären Medien*. Kiel 2001, S. 194-211, und grundlegend in Eckhard Pabst, „Das Monster als die genrekonstituierende Größe im Horrorfilm“. In: Heinrich Wimmer/Norbert Stresau (Hgg.), *Enzyklopädie des phantastischen Films*. 40. Ergänzungslieferung. Meitingen 1995, S. 1-18.

wart, hyperbolisch mutiert, zurück. Reaktion ist gefordert, hier, im Unterschied zur Fantasy, als kollektives Unternehmen.

Schließlich ist auch der Genrebereich für eine spezifische Ausprägung der Mauer relevant, der als *Endzeit* zusammengefasst werden kann und in dem die zeitliche Dimension zentral und eine globale Katastrophe konstitutiv ist;<sup>12</sup> hier finden sich dann auch Formen der Utopie resp. Dystopie. In diesen Genres gibt es immer ein Vorher und ein Nachher, wobei das Vorher auf unsere Realität referiert, das Nachher sich davon aber grundlegend qualitativ unterscheidet. In der *Kontinuierlichen Endzeit* sind die Strukturen und Institutionen des Vorher im Nachher noch erkennbar, die Probleme der Zivilisation haben sich aber zu einem organisierten Chaos verselbständigt, wie sich genau in den noch vorhandenen institutionellen Systemen zeigt. Hier liegt der Fokus jeweils auf dem exzeptionellen Individuum, das von diesen, pragmatisch-nüchtern konnotierten, rein auf die Aufrechterhaltung und Verwaltung dieses Mangelzustands bezogenen Systemen gefordert wird, sich schließlich dem Mitspielen entzieht und nicht nur physisch, sondern gerade mental-menschlich überlebt. In den *Dystopischen Endzeiten* ist dagegen das Vorher nahezu ausgelöscht, auch die Erinnerung daran. Ein neuer Zustand herrscht, dessen Ordnungen insbesondere den einzelnen in seiner individuellen Autonomie restriktiv einschränken und ihn existenziell reglementieren, zugunsten einer kollektiven Formatierung. Hier gilt es letztlich, wieder Mensch zu werden, was im gelingenden Fall Konsequenzen für die Welt selbst hat (einer erlöst alle).

(3) In allen Genres des Fantastischen spielen *Grenzen* eine wesentliche Rolle und Mauern sind natürlich ganz dezidiert im Kontext von Grenzen zu sehen.

Eine Grenze lässt sich grundsätzlich mindestens hinsichtlich dreier Dimensionen verstehen: Zum einen als *diegetische* Grenze, also als etwas, was in der jeweiligen dargestellten Welt, der *Diegese*, räumlich-topographisch präsent ist, von den diegetischen Akteuren wahrnehmbar ist und auch wahrgenommen wird. Mauern als solche, um die es hier geht, sind immer auch diegetisch markierte Grenzen, sie fallen auf.

Mauern können zum anderen *dramaturgische* Grenzen sein, also Grenzen, die im filmischen *Discours* durch ihre Darstellung als solche Grenzen besonders hervorgehoben und betont werden. Dies betrifft ihre Inszenierung über die *Mise en scène*, den Musikeinsatz und die Kamerahandlung: Mauern können durch Einstellungsgrößen und -perspektiven, insgesamt durch den Point of View im Sinne einer Überwältigungsarchitektur präsentiert werden. Diese Dimension betrifft also nicht die Ebene der Diegese, sondern *wie* diese konkret auf der filmischen Oberflächenebene mittels der zur Verfügung stehenden filmischen Mittel für die Rezipient:innen vermittelt wird.<sup>13</sup> Sie bezieht sich nicht auf die diegetischen Akteure, wie an der Filmmusik am Leichtesten plausibel zu machen ist. Syntagma-

<sup>12</sup> Zum Endzeitfilm und seinen Varianten siehe grundlegend Hans Krahl, *Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe. Narrationen vom ‚Ende‘ in Literatur und Film 1945-1990*. Kiel 2004.

<sup>13</sup> Das hier verwendete filmische Beschreibungsinventar orientiert sich an den Ausführungen in Dennis Gräf u.a., *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. 2. Auflage. Marburg 2017.

tisch geschieht dies zumeist relativ zu Beginn des Films beim ersten Auftreten der Mauer.

Mauern können schließlich *semantische* Grenzen sein, also unterschiedliche Teilräume der Diegese voneinander trennen.

Diese Dimensionen müssen nicht zusammenfallen,<sup>14</sup> sie sind deshalb zunächst getrennt voneinander zu betrachten. Nicht jede diegetische Grenze muss dramaturgisch dargestellt werden und/oder gleichzeitig eine semantische sein, nicht jede semantische muss dramaturgisch inszeniert oder auch nur diegetisch markiert sein und auch nicht jede dramaturgisch vorgeführte muss auf eine semantische Grenze verweisen.

Ein Vergleich der Präsentation der Mauern in *STARDUST* und *THE GREAT WALL* (China/USA 2016) kann dies illustrieren: In *STARDUST* ist die Mauer diegetisch zwar relevant, der einzige Durchlass wird bewacht, als Mauer ist sie aber wenig imposant, nicht sehr hoch, eher ein Steinhaufen. Und die filmische Darstellung ist gerade nicht auf die Fokussierung dieser Mauer als Mauer bedacht, auf sie wird weder durch einzelne Einstellungen noch durch auffällige Kamerapositionen hingewiesen. Sie ist Teil des Geschehens und fügt sich in dieses ein, aber ohne im Discours durch filmische Mittel besonders dramaturgisch hervorgehoben zu werden.

In *THE GREAT WALL* verhält es sich bei der Einführung der Mauer anders. Nicht nur, dass durch den referentiellen Bezug zur echten Chinesischen Mauer (und deren Konnotationenpotential) bereits architektonisch eine spektakuläre Dimension eröffnet wird, zudem und insbesondere ist es der spezifische Point of View, der den Eindruck eines monumentalen, überwältigenden Bauwerks erzeugt bzw. verstärkt. Die Sequenz beginnt mit einem Hinauszögern des Zeigens der Mauer,<sup>15</sup> das als dieses Nicht-Zeigen aber gerade Index eines Nicht zu Erwartenden ist, wie die stattdessen gezeigten verwunderten Blicke der Protagonisten andeuten, die als Spiegelung der Rezipient:innen deren affektiver Inkorporierung dienen. Dergestalt vorweggenommen entfaltet sich dann sukzessive das Bauwerk, zunächst durch einen Horizontalschwenk, der quasi die diegetischen Blicke aufnimmt und durch das Abfahren des Gebäudes subjektiv die darin implizierte Machtentfaltung erfahrbar macht, bis sich dann der Point of View von dieser diegetischen Führung löst und die Erweiterung des Blickfelds durch Totale und Panoramashwenk die gigantische Dimension der Anlage vor Augen führt. Zu dieser visuellen Ebene kommt die auditive hinzu – zu Beginn der Sequenz setzt die Musik aus, um dann neu komponiert mit einem orchestralen Anschwellen einzusetzen, das die visuelle Mauerdominanz auch auditiv stützt.

Eine Grenze muss, wie der Vergleich zeigt, nicht notwendig dramaturgisch in Szene gesetzt sein. Wenn sie es ist, und dies gilt für Mauern insbesondere, wie hier in *THE GREAT WALL*, dann bezieht sich die dramaturgische Dimension zumeist zusätzlich auch auf ihren Platz im syntagmatischen Verlauf der Narration. Mau-

<sup>14</sup> In *EIN MANN GEHT DURCH DIE WAND* (BRD 1959) ist die Überschreitung nur diegetisch, in *DR. STRANGE* (USA 2016) ist eine Mauer nur dramaturgisch relevant; Filme mit diesen Varianten sind hier nicht im Fokus.

<sup>15</sup> Zhang Yimou, *THE GREAT WALL*. Universal Pictures 2016, Filmminute 00:06:50.

ern können also eine besonders markante Stelle im Ablauf der Geschehens-Dramaturgie einnehmen.

Im Folgenden geht es um Mauern, die auch semantische Grenzen sind: In *STARDUST* wird gerade durch das explizite Verbot: „Niemand überquert die Mauer“ und das Thematisieren im Gespräch deutlich,<sup>16</sup> dass diese Mauer, so wenig imposant sie erscheint, dennoch eine semantische Grenze ist. Hinter ihr ist eine „andere Welt“, wie es heißt, sie teilt England von Stormhold, wie auf der Karte bereits zu sehen ist, und Stormhold ist ein Land, in dem andere, realitätsinkompatible Regeln gelten.

Mauern sind zumeist im Kontext von Grenzüberschreitungen zu sehen, gerade dann, wenn dies verboten oder als eigentlich unmöglich gesetzt ist. Grenzen, und damit auch Mauern, sind mit der jeweiligen Handlung verbunden, haben Anteil an dem Sujet. Wie sich dies aber genau artikuliert, hängt davon ab, was durch die Grenze voneinander getrennt wird (unabhängig von der konkreten semantischen Füllung): das eine vom anderen, das eigene vom Fremden, das Innen vom Außen.

### 3. Die Mauer sujetlos – DER MÜDE TOD

Ich komme zu einer Systematisierung der Mauern. Auch wenn Mauern als semantische Grenzen mit einem Sujet verbunden sind, kann ihre Funktion *innerhalb* dieses Sujets unterschiedlich sein. Zunächst sei am Beispiel von Fritz Langs *DER MÜDE TOD* (D 1921) illustriert, was ich dabei als *sujetlose* Mauer verstehe.

Im Film geht es in einer Rahmenhandlung um ein namenlos bleibendes Liebespaar, das getrennt wird, da der personifizierte Tod den Geliebten zu sich holt. Die Liebende glaubt, dass Liebe stärker als der Tod sei und fordert den Tod auf, ihr den Geliebten zurückzugeben. Dies mündet in drei, in unterschiedlichen Ländern und Zeiten situierten märchenhaften Binnenhandlungen:

Hier soll, so verlangt es der Tod, die Protagonistin, die in unterschiedliche Charaktere schlüpft, dabei aber immer die Rolle einer Liebenden einnimmt, zumindest einmal den jeweiligen Geliebten erretten, der in unterschiedlichen Konfliktsituationen immer vom Tod bedroht ist, scheitert aber regelmäßig, zumeist gerade ausgelöst durch ihr eigenes Handeln. Schließlich opfert sie sich selbst, nachdem sie das letzte Angebot des Todes, einen Ersatz für den Geliebten zu beschaffen, nicht realisiert und sich nicht überwinden kann, den Säugling, den sie in einem brennenden Haus zurückgelassen findet, dem Tod zu überlassen. Hierdurch aber wird sie vom Tod mit ihrem Geliebten vereint.

In Kontext der Mauer ist nun die Rahmenhandlung, situiert in einer deutschen Kleinstadt in etwa Mitte des 19. Jahrhunderts, von Interesse. Der Tod ist nicht nur personifiziert und Akteur, er materialisiert sich auch räumlich, wobei eine Mauer eine gewisse Rolle spielt. Diese Mauer ist zunächst eine diegetische, sie wird von den Bürgern wahrgenommen, und sie ist insofern auch eine dramaturgische, als sie formatfüllend den Hintergrund des Bildes einnimmt und damit als der eigentlich fokussierte Gegenstand das Bild dominiert (Abb.7). Diese Mauer

<sup>16</sup> Matthew Vaughn, *Stardust*. Universal Pictures 2007, Filmminute 00:23:31.

ist zudem und zentral eine semantische, denn sie trennt den Tod von den anderen, sie ist die Grenze zwischen Leben und Tod. Im Insert heißt es, dass die Mauer „zwischen sich und den anderen“ errichtet ist. Zugang hat nur der und genau der, der auf die andere Seite gehört, wie eine Sequenz eindrücklich vor Augen führt.<sup>17</sup> Auf der Suche nach dem Geliebten sinkt die Protagonistin erschöpft nachts an der Mauer nieder, um dort deren Durchlässigkeit und damit auch deren Bedeutung zu erkennen. Sie findet den Geliebten, doch die Mauer trennt sie: Die Toten können sie problemlos durchschreiten und tun dies alternativlos auch. Ein Zugang bzw. Durchgang ist also vorhanden, auch wenn dies nicht aus jeder Perspektive ersichtlich ist. Wie der Tod formuliert, „das Tor kenn nur ich“.



**Abb. 7:** Dominanz der Mauer, DER MÜDE TOD, eigener Screenshot

Dass sich der Geliebten dann das Tor öffnet und sie den oben beschriebenen Pakt mit dem Tod eingehen kann, liegt dann daran, dass Sie selbst in den Zwischenzustand zwischen Leben und Tod gerät. Genau in dem Moment, in dem sie beim Apotheker, der ihr ein Stärkungsmittel bereiten will, Gift zu sich nehmen will, erschließt sich ihr der Weg zum Tod, erkennt sie das Tor und kann den Handel mit dem Tod eingehen.

Welche Bedeutung hat nun diese Mauer, die in dieser Art, als sujetlose Mauer, Vorbild für eine Variante späterer Mauern ist?

(1) Ein erster und zentraler Aspekt: Als sujetlose Mauer ist ihre Funktion, Bereiche voneinander zu trennen. Als Teil der Ordnung ist ihre Bedeutung die der Grenze zwischen unterschiedlichen semantischen Räumen, hier zwischen Tod und Leben. Die Mauer markiert und verdeutlicht diese Grenze, die Weltordnung selbst bedingt sich aber nicht der Existenz der Mauer. Auch wenn sie bestaunt und beäugt wird, so hat dies keine weiteren Konsequenzen. Die Mauer ist in DER MÜDE TOD zwar neu, aber dies etabliert keine neue Ordnung. Indem sie gerade auf dem Acker errichtet wird, der an die Friedhofsmauer grenzt und als „künftiges Friedhofsland“ gedacht war, verdeutlicht sich nur, dass die Mauer und der hinter ihr liegende neue Garten, den der Tod anlegt, die Ordnung widerspiegelt, die es auch ohne diese Mauer gibt: die zwischen Leben und Tod.

<sup>17</sup> Fritz Lang, DER MÜDE TOD. Friedrich-Wilhelm-Murnau Stiftung 1921, Filmminute 00:17:45.

Sujetlos meint also, dass die Mauer als Mauer selbst kein Ereignis darstellt, gleichwohl aber dann ihre Überschreitung ein Ereignis evoziert, da ein Element aus dem einen semantischen Raum die Grenze zu einem anderen überschreitet.

(2) Und dies geschieht dann auch. Diese Grenzen, ein zweiter Aspekt, die eigentlich als unüberschreitbar gesetzt sind, fungieren regelmäßig als *ereignisinitierend*, indem die Protagonist:innen sie überschreiten und in die jeweils andere Welt übertreten. Sie finden sich dementsprechend eher in Filmen der Fantasy-Variante 1, in der dieser Übertritt und die daraus resultierenden Folgen als Rahmenbedingung immer fokussiert sind. So eben, wenn in *STARDUST* Dunstan Thorne, wenn er mit einem Sprung den Wächter überlistet, nicht auf einer Wiese, sondern in Stormhold landet, einem Land, das als fantastischer Raum über andere semantische Merkmale und Wesenheiten verfügt. Hier gibt es bösartige Hexen, die Menschen in Tiere verwandeln können, hier materialisieren sich Sternschnuppen als bildhübsche Personen mit Herz – während sie auf ‚unserer‘ Seite nur zu Staub zerfallen. Und so auch in *HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER’S STONE*, wenn die Überschreitung die andere Welt sichtbar werden lässt.

(3) Diese Überschreitungen von der normalen Alltagswelt in die Fantasy-Welt des anderen sind bereits als Überschreitung immer selbst als exzeptionell, außergewöhnlich, einzigartig inszeniert,<sup>18</sup> ein dritter Aspekt, wie gerade an *STARDUST* zu sehen ist, wo diese Besonderheit durch die Überwindung des Wächters dramaturgisch hervorgehoben wird. Diese Überschreitungen sind zudem tendenziell singulär. Wiederholungen sind nicht vorgesehen, wie *STARDUST* expliziert. Die Szene an der Mauer wiederholt sich Jahre später mit dem Sohn Dunstans, Tristan, dem eigentlichen Protagonisten des Films; dieser kann den (immer noch gleichen) Wächter aber nicht überlisten. Gerade die völlige Parallelisierung der beiden Szenen macht deutlich, dass Wiederholung nicht funktioniert; jeder muss auf seine eigene Weise die Grenze überschreiten.<sup>19</sup>

(4) Ein weiteres, damit korreliertes Merkmal dieser Mauer ist, als vierter Aspekt, dass sie im weiteren Verlauf der Handlung und für deren Fortgang keine Relevanz mehr hat. Deutlich wird dies wiederum in *STARDUST*, wenn der narrative Höhepunkt, an dem sich der weitere Fortgang entscheidet, gerade nichts mit der Mauer zu tun hat. Die Hexe Lamia bemächtigt sich des Sterns Yvaine, um ihr das Herz herauszuschneiden und so für sich Jugend und ewiges Leben zu erhalten. Die Kutsche, in der sie sich befinden, fährt dabei an der Mauer entlang, ebenso wie es der zur Befreiung heraneilende Tristan tut, aber damit eben gerade an der Mauer vorbei, ohne dass diese für das Geschehen von Bedeutung wäre. Stattdessen bewegen sich alle hin zum eigentlichen Kulminationspunkt der Handlung, dem in einem Krater befindlichen Hexenanwesen, wo dann auch der Showdown um die Rettung von Yvaine in Szene gesetzt ist.

<sup>18</sup> Dies stellt einen konstitutiven Unterschied zur Grenzüberschreitung im Abenteuergenre dar.

<sup>19</sup> Was hier dramaturgisch vor Augen geführt wird, gilt letztlich, etwas modifiziert, auch für *HARRY POTTER*. Denn in den folgenden Jahren und Filmen wird diese Grenzüberschreitung zum Bahnsteig 9 ¾ gerade *nicht* visuell wiederholt; zumindest im Discours bleibt sie damit einzigartig. Visualisiert ist sie nur im ersten Teil, dann wieder am Ende des letzten Teils im Epilog, wenn es nun die nächste Generation ist, die sich nach Hogwarts aufmacht.

(5) Merkmal der sujetlosen Mauer ist schließlich, ein fünfter und letzter Aspekt, dass sie zwar zwei Bereiche trennt, dass diese beide jedoch ihre Berechtigung haben, sie bei unterschiedlicher Semantik dennoch prinzipiell gleichrangige Teilräume darstellen; so eben Leben und Tod in DER MÜDE TOD. Sie sind das eine und das davon semantisch unterschiedene andere. Auch wenn zumeist eine Perspektive gegeben ist, im Sinne der Sicht aus der ‚normalen‘ Welt, der Lebenden in DER MÜDE TOD, unserer Realität konkretisiert als England in STARDUST, und die andere Welt dem Genre gemäß eine auch semantisch andere, fantastische Welt ist, so Stormhold, so beinhaltet diese Perspektive keine systemische Dimension der Bewertung. HARRY POTTER macht dies deutlich, wenn dort eben gerade nicht die normale Muggelwelt als Perspektivträger dient.

#### 4. Sujethafte Mauern I: eigen und fremd / Peripherie und Zentrum

Dies leitet über zu den weiteren Mauersignaturen. Nimmt man diese Konstellation als Ausgangspunkt, ergeben sich unter Einbezug weiterer Parameter Varianten des Umgangs und ein anderer Status der Mauer.

Denn die Trennung der Bereiche kann von einem weiteren Parameter *determiniert* sein, dem einer ideologischen Perspektivierung in *eigen* und *fremd*. Das andere ist dann nicht nur anders, sondern vom eigenen aus betrachtet so anders, dass nicht nur keine Gemeinsamkeit gedacht werden kann, sondern das Andere als ontologisch fremd gesetzt ist. Damit geht zumeist einher, dass dieses Fremde dann auch nicht nur nicht-menschlich ist, sondern zudem aggressiv und bedrohlich, also nicht-menschlich insbesondere in einer hyperbolisch-euphemistischen Bedeutung. Repräsentanten eines solchen anderen sind die weißen Wanderer (GAME OF THRONES), sind Orks und Trolle (LORD OF THE RINGS), sind die Taotie in THE GREAT WALL:

Hier wird die Mauer bewacht, und zwar nicht durch einen Wächter *der* Mauer, sondern einer Wacht *an der* Mauer. Die Mauer selbst ist umkämpft bzw. es ist potentiell von einem solchen Geschehen auszugehen. Damit ergibt sich ein grundlegend anderer Status der Mauer – sie ist/wird sujethaft, bereits durch ihre Existenz. Denn sie markiert nicht nur die Grenze, sondern sie selbst dient der *Aufrechterhaltung* der Ordnung. Sie ist Teil und Ergebnis einer ereignishaften Geschichte, die zu einer Transformation der Welt geführt hatte. In THE GREAT WALL wird gesetzt, dass die Mauer errichtet wurde, das Reich vor den periodisch alle 60 Jahre anstürmenden Taotie zu schützen. Der semantische Raum, hier das Chinesische Reich des Films, braucht die Mauer zu seiner eigenen Konsolidierung und Stabilisierung.

(1) Die Mauer, ein erster Punkt, ist also nicht einfach nur Grenze, sondern als solche insbesondere *Schutz* – und genau zu diesem Zweck errichtet. Sie ist selbst sujethaft, da mit ihr die Ordnung steht und fällt. Sie markiert nicht einfach nur zwei unterschiedliche Bereiche, sondern sorgt dafür, dass der eine Bereich, das eigene, in seiner Semantik fortbestehen kann. Sie ist Garant dieses eigenen. Insofern die Mauer nicht nur Teil der Ordnung, sondern selbst funktional auf diese

Ordnung ausgerichtet ist, steht sie narrativ damit im Kontext des zentralen Plots der Fantasy, dem der Weltrettung. Denn die Aufrechterhaltung der Schutzfunktion der Mauer ist unmittelbar daran gekoppelt – genau dies ist der Plot von *THE GREAT WALL*. Diese Variante der Mauer ist es, die auch in *GAME OF THRONES* oder *LORD OF THE RINGS* zu finden ist – und sie ist es, auf die sich der eingangs zitierte Essay zu beziehen scheint. Diese Variante findet sich tendenziell in Fantasy 2.

(2) Mit dieser Variante der Mauer ergibt sich, ein zweiter Punkt, auch eine andere Beziehung der jeweiligen Protagonist:innen zur Mauer. Nicht diese überschreiten die Mauer, wie bei Variante 1, sondern die Protagonist:innen treten in den Mauerraum ein, der einen semantischen Teilraum des jeweiligen Landes bildet, und ihre Initiation ist, dieses Land zu retten. Die Mauer kondensiert dabei die Werte des Raumes, so dass die Protagonist:innen mit und an der Mauer ihre ‚individuelle‘ ‚Transformation‘ erfahren. So ist der von Matt Damon gespielte Garin in *THE GREAT WALL* zunächst individuell-egoistisch eingestellt, er will mit seinem Kumpan das exklusive Schwarzpulver aus dem Reich der Mitte schmuggeln um sich zu bereichern. Seine Einstellung und die der Vertreter dieses Raumes stehen sich diametral gegenüber, wie an einer Episode gezeigt wird, wenn er sich wie die Kranichkämpferinnen von der Mauer stürzen soll, nur von einem Ring gestützt, den die anderen sichern. Während das Prinzip der Chinesinnen ist, sich blind zu vertrauen, vertraut er niemanden, dementsprechend ist er an dieser Stelle auch nicht zu dieser Probe bereit. Im Laufe der Handlung an der Mauer erkennt er selbst aber das ‚Richtige‘, nämlich auch an das Wohl der anderen zu denken und dabei mit den anderen gemeinsam zu handeln. Nun stellt er sich in den Dienst für das kollektive Gemeinwohl und das Ganze und hilft diese Welt zu retten.

(3) Diese Weltrettung ist nun allerdings, ein dritter Punkt, nicht an den Raum der Mauer gebunden, sondern sie findet an einem anderen Ort statt. Zu vergegenwärtigen ist, dass diese Mauern regelmäßig fallen oder anderweitig überwunden werden. Als Mauern halten sie nicht. So untergraben die Taotie die Mauer in *THE GREAT WALL* und lassen sie, zielorientiert auf ihrem Weg zur Hauptstadt, einfach links liegen. Das imposanteste Beispiel eines solchen Mauerfalls stellt *GAME OF THRONES* mit seinem dramaturgisch in Szene gesetzten, buchstäblichen Mauerfall dar. Dies stellt zwar die Ausnahme dar, aber regelmäßig wird vorgeführt, dass Mauern nicht halten, dass sie durchbrochen, überstiegen, untergraben werden. Dies gilt generell für alle vorgestellten Varianten. Mit der Mauer, so ist als Befund für das gesamte Korpus zu konstatieren, ist filmisch eigentlich immer auch bereits ihr Durchbrechen impliziert. Dass die Mauer an sich es also wäre, die der „Radikalisierung unserer Rhetorik“ Vorschub leistet, wie im eingangs zitierten Essay unterstellt, stimmt so eigentlich nicht. Mauern halten die Gefahr nicht auf, das müssen sie aber auch nicht, und damit kommt den Thesen des Essays dann doch wieder eine gewisse Berechtigung zu:

Denn die Filme operieren mit zwei daran gebundenen, ideologisch entscheidenden Faktoren. Erstens, auf *räumlicher Ebene*, geht diese Mauer-Konstellation mit der Differenzierung in Zentrum und Peripherie einher. Die Mauern als Grenze befinden sich an der Grenze, also am Rande, in der Peripherie, nicht im Zentrum

des jeweiligen semantischen Raumes. Dieser, und hier greift die Extrempunktregel,<sup>20</sup> wird aber nur an dessen Extrempunkt dauerhaft getroffen, und die Mauern sind nie solche Extremräume. Der Mauerraum ist nicht der zentrale Schauplatz, die finale Konfrontation findet aber dort, im Zentrum, statt. So können in *THE GREAT WALL* die Taotie nicht an der Mauer, sondern erst im Zentrum des Landes, in der Kaiserstadt, besiegt werden. Erst dort können sie überwunden werden, und zwar, im Sinne der Extrempunktregel, genau und gerade durch die Tötung ihrer Königin. Auch in *GAME OF THRONES* wird die Armee des Nachtkönigs nicht an der Mauer besiegt, hier findet gar keine Schlacht statt, sondern in Winterfell, wiederum durch den Sieg über den König selbst.

(4) Auch wenn die Mauer fällt und der eigentliche Konflikt an einem anderen Ort ausgetragen wird, ist die Mauer, ein vierter und letzter Punkt, essentieller Teil einer dramaturgischen Inszenierung, die zum einen Indikator für den Ernst der Lage und die teleologische Ausrichtung der Handlung ist. Es gibt einen unausweichlichen Zielpunkt. In *GAME OF THRONES* zeigt sich diese Dramaturgie bereits hinsichtlich der syntagmatischen Positionierung, wenn der Mauerfall am Ende der letzten Folge der siebten Staffel zelebriert wird – der aber eben noch eine achte folgt.

Diese dramaturgische Dimension geht zum anderen mit einer semantisch-ideologischen einher, die es braucht, um den schlussendlich doch erfolgenden, unmöglich erscheinenden Akt der Welt-Rettung zu plausibilisieren. Und dies wäre der obige zweite Faktor, auf der *Ebene der Akteure*. Der Konflikt an der Mauer bringt den Protagonist:innen regelmäßig Einsichten oder Erkenntnisse, die notwendig sind um den finalen Kampf aufnehmen zu können. Die Mauer ist ein notwendiger Umweg, erst an der Mauer ergibt sich das, was jeweils als wesentliche Vorbereitung für den Endkampf zu sehen ist. Etwa Einsichten, welches Verhalten als ideologisch Wünschenswertes und Richtiges gilt, so wie in *THE GREAT WALL* mit Garin skizziert, so Erkenntnisse, wie der Gegner besiegt werden könnte, auch dies findet sich in *THE GREAT WALL*. Am deutlichsten ausgespielt ist diese Struktur sicher in *GAME OF THRONES*, wenn Jon Schnee regelrecht durch die Mauer, seinen Dienst in der Nachtwache, geprägt ist und erst dadurch, über die Staffeln hinweg, durch die Präsenz in diesem Mauerraum, zum Helden reift. Erkunden, also auch den Raum jenseits der Mauer einbeziehen, ist dabei durchaus vorgesehen, geradezu konstitutives Element. Das Fremde muss epistemisch und praxeologisch angeeignet werden, Abschottung auf dieser Ebene bringt nichts. Dies wird in *WORLD WAR Z* (USA 2013) vorgeführt, wenn die Welt und die Menschheit vor dem Ausbruch einer Zombie-Epidemie zu retten sind und der Zombieflut Einhalt geboten werden muss. Hier ist es die gigantische Mauer, die um Jerusalem gebaut wurde, anhand der diese narrativ-dramaturgische Dimension in Szene gesetzt ist. Einerseits kann die Mauer Jerusalem nicht schützen, sie wird von den Zombies eher problemlos überwunden, da diese ihre eigenen Massen nutzen, um darauf immer höher die Mauer zu erklettern; dem ist nichts entgegenzuhalten. Diese Mauer ist aber in Jerusalem, und damit bezogen auf die Filmperspektive USA auch in der Peripherie gelegen. Und genau dort erfüllt sie andererseits

<sup>20</sup> Siehe, in Anlehnung an Karl N. Renner, Gräf u.a., *Filmsemiotik*, S. 349-352.

ihre narrative Funktion, dem Protagonisten Einsichten zu bescheren. Dessen Umweg über Jerusalem ist nicht einfach Episode auf dem Weg die Menschheit zu retten bzw. einen Weg hierzu zu finden, sondern das Zugegensein beim Fall der Mauer liefert ihm die Erkenntnis, dass Zombies kranke Menschen verschonen, da sie diese nicht als Menschen erkennen, und damit den Plan, die Menschheit durch die bewusste Injizieren mit Krankheitserregern kampfbereit zu machen.

## 5. Varianten der sujethaften Mauer II: innen und außen

Mit der Differenzierung in eigen und fremd kann ein weiterer Parameter kombiniert sein, der von *innen* und *außen*. Die Mauer trennt dann nicht nur, sondern sie umschließt einen der beiden Bereiche, wodurch sich je nach Verteilung der Bewertung grundsätzlich zwei Varianten unterscheiden lassen: Die Mauer kann das eigene, sie kann das Fremde umschließen.

(1) Umschließt die Mauer das Fremde, ist das Innen ein Bereich, dessen Semantik kulturell mit Gefängnis assoziiert ist bzw. allgemein eine solche, die das durch Eingrenzung Ausgegrenzte spiegelt. Dieses Einsperren des anderen ist dabei aus dessen Perspektive nicht intendiert, dafür aber zentral für die Konstituierung der eigenen Ordnung: Während im obigen, ersten sujethaften Fall die Mauer die Welt schützt und ihre Ordnung dadurch garantiert wird, etabliert hier die Mauer also erst die Ordnung der (eigenen) Normalität. So kann in der Disneyproduktion *DESCENDANTS* (1-3, USA 2015/2017/2019), in der es vor allem um die Nachkommen der Disney-Märchenfiguren geht, Auradon, das vereinigte Reich aller Märchenreiche, gerade dadurch existieren, dass alle ‚bösen‘ Märchenfiguren und ihre Nachkommen auf die Insel der Verlorenen verbannt sind, die durch eine Barriere umgeben ist. In der Fantasieland-Trilogie von *SOUTH PARK* (*IMAGINATIONLAND*, 2008, Staffel elf, Folgen zehn bis zwölf) ist die Semantik von Fantasieland als eines bunten, immer fröhlichen Kinderparadieses daran gebunden, dass alle bösen Fantasiefiguren hinter einer Mauer eingeschlossen sind,<sup>21</sup> in *WRATH OF THE TITANS* (USA/Spanien 2012) ist die Götterwelt des Zeus davon abhängig, dass die Titanen hinter den Mauern des Tartaros eingesperrt sind.

In *AMERICAN HORROR STORY*, Staffel 5, *HOTEL* (2015/16) kondensiert sich diese Variante auf ihren wesentlichen Kern, indem es hier ganz konkret um Einmauern auf engsten Raum geht. Wie man sich aber schon denken kann, hält dieses Einmauern im fantastischen Kontext nicht auf Dauer. Der Eingemauerte ist hier Rudolf Valentino, der Latin-Lover-Filmstar der 1920er Jahre, aber dieser ist in der filmischen Ausführung ein Vampir und insofern auch nach 90 Jahren des Eingesperrtseins nicht tot, nur durstig. So, wie die Grenzziehung von außen veranlasst

---

<sup>21</sup> *SOUTH PARK* konfiguriert immer wieder Varianten der Mauer, die, auch wenn sie referentialisiert sind, wie die Grenze zwischen USA und Mexiko, im Plot in fantastischen Zusammenhängen ‚aufbereitet‘ werden. So in *THE LAST OF THE MEHEECANS* (2011, Staffel 15, Folge neun) mit Butters als Christus-Erlöserfigur, *CHILD ABDUCTION IS NOT FUNNY* (2002, Staffel sechs, Folge elf) mit einem Mongolensturm vor der ‚chinesischen‘ Mauer um South Park, *SAFE SPACE* (2015, Staffel 19, Folge fünf) mit dem titelgebenden futuristischen Mauerraum.

ist, so wird sie auch von außen wieder ‚revidiert‘ (wenn in der Handlungsgegenwart 2015 das titelgebende Hotel saniert werden soll), aber gerade nicht als Revision mit entsprechendem Wissen, dafür aber mit den entsprechenden Folgen für das außen.

So sehr dieses Beispiel diese Variante selbst nur anzitiert, was an der prinzipiellen Konzeption der Serie *AMERICAN HORROR STORY* liegt,<sup>22</sup> so ist es doch geeignet, auf einen zentralen Zusammenhang zu verweisen. Denn was sich hier artikuliert, ist das genuine Strukturmuster des Horror-Genres: ‚das Monster bedroht die Normalität‘. Als Monster fungiert aber alles Verdrängte, eigentlich Dazugehörige, eben das hinter einer Mauer Verbannte. Hier lässt sich ganz deutlich die Konstellation in *KING KONG* (1933) anführen. Kong repräsentiert animalische Potenz, das wilde, nicht zu bändigende Männliche. Was die Zivilisation bereits vollständig mental ausgegrenzt hat, wird hier auf der Insel verräumlicht und expliziert.<sup>23</sup> Dass sich hinter dieser Verdrängung eine zivilisatorische Leistung verbirgt, symbolisiert die Mauer ebenso wie sie aber auch durch das Tor verdeutlicht, dass eine solche Beziehung gegeben ist. Tore oder Lücken in Mauern dienen generell nicht dazu Durchgangsmöglichkeit zu sein, sondern verweisen zumeist auf das Gegenteil. Ihre Existenz ist deshalb von Bedeutung, da sie indizieren, dass es eine andere Seite gibt, die in funktionalem Zusammenhang steht bzw. irgendwie zusammen gedacht werden muss. Wenn in *KING KONG* das Tor riesengroß ist und damit auf Kong ausgerichtet ist, dann wird genau dies verdeutlicht.

(2) So sehr diese Variante genuin im Horror-Genre verortet ist, so lässt sich konstatieren, dass sie selbst wiederum als Modell dient, das in einem anderen Genre als dieses Modell reflektiert und dergestalt Grundlage der Narration wird. Insofern die Abschirmung das eigene konstituieren soll, kann auch gerade diese Konstituierung problematisiert werden. Dies wird in einer Variante des Endzeitgenres gehäuft vorgeführt, bei der also die Kategorien eigen und fremd selbst thematisch werden. Dabei wird die Sinnhaftigkeit der Mauer hinterfragt und damit die durch die Mauer erzeugte Realität in ihrer Selbstverständlichkeit und Bewertung. Dies geschieht zumeist dadurch, dass einer von außen in den fremden Raum eindringt bzw. versetzt wird und sich dieser Raum durch diese Wahrnehmung zumeist zwar tatsächlich (auch) als fremd erweist, aber dadurch auch deutlich wird, dass das eigene nicht minder fremd ist. Eigen und fremd nähern sich von ihren Semantiken an, so dass eben nur noch die Setzung als eigen und fremd übrigbleibt und der Blick auf die Agenten solcher Setzungen gelenkt wird.

Diese Variante findet sich zumeist in den Szenarien, die als Kontinuierliche Endzeit klassifiziert werden können. Diese zeichnen sich generell durch ein Weiterdenken gegenwärtiger Problematiken aus, dementsprechend sind sie prädestiniert, auch solche Grenzziehungen in ihrer Normalität zu hinterfragen. Ein frühes Beispiel ist *ESCAPE FROM NEW YORK* (USA 1981), in dem die konkrete Mauer erst

<sup>22</sup> Vgl. hierzu Hans Krah, „Horror oder (American) Horror Story? Implikationen der Narrativierung des Horror-Raums“, i.d.B., S. 127-148.

<sup>23</sup> Diese Ausführungen beziehen sich auf *KING KONG* von 1933. Die beiden Remakes von 1976 und 2005 verzichten zwar nicht auf die Mauer, deren Bedeutung wäre aber im jeweiligen Fall zu bestimmen; 2005 dominiert etwa eher eine rein dramaturgische Funktion.

am Ende der Handlung eine Rolle spielt, DOOMSDAY ein aktuelleres. Die Mauer selbst steht dabei nicht im Fokus, sie spielt eher eine symbolische Rolle im Kontext der individuellen Überwindung des Systems (das als solches nicht Gegenstand der Narration ist).

(3) Wenn innen das eigene ist, dann entspricht dies in gewisser Weise einer gesteigerten Form des bisherigen Szenarios, gesteigert, denn was dann entfällt, ist die Zentrum-Peripherie-Komponente. Das Fremde bedroht das eigene unmittelbar. Das klassische Szenario ist hier das der Verteidigung einer belagerten Stadt bzw. eines belagerten Bereichs, der entweder schon immer durch eine Mauer geschützt war oder für dessen Schutz die Mauer/Barriere neu zu errichten ist. Zumeist sind dies also Fälle, bei denen die Mauer nicht als Mauer als solche für sich steht, sondern in einem architektonischen Ensemble integriert ist, etwa als Stadtmauer oder Burg-/Festungsmauer.

Auch hier ist die Mauer sujethaft, zumal es aus der Perspektive des eigenen gerade darum geht, auf die Mauer – im Sinne ihrer einschließenden Funktion – wieder verzichten zu können. Dieses Standardszenario ist nicht spezifisch für die Fantastik, sondern eher im Historienkontext verortet (deutlich etwa in IRONCLAD, USA/UK 2011) und findet sich in der Fantastik als dieses Standardszenario in Reinform auch eher selten.<sup>24</sup>

(4) Allerdings ist es als Denkhintergrund zentral und dient als Vorlage einer *Thematisierung* der Mauer, ist also, wie auch die bereits skizzierte inverse Form innen/außen, mit einer sekundären Verhandlung verbunden; die Mauer ist Träger eines Diskurses. Dies geht mit der Relevanz weiterer Parameter einher, so zunächst, dass im innen/eigenen der Parameter freiwillig/unfreiwillig hinzukommt, wobei diese Ausdifferenzierung mit Perspektivierungen von individuell vs. kollektiv, Jugend vs. Erwachsenen, Außenseiter vs. Establishment korreliert.

Die Bedeutung der Mauer, die sie bereits im Standardfall hat, dort aber als Selbstverständlichkeit nicht thematisch ist, ist, dass sie *die Weltordnung repräsentiert*, sie also Zeichen dieser Ordnung ist. Damit erhält der Umgang mit ihr symbolische Qualität. Insbesondere kann ihre Überwindung zeichenhaft gedeutet werden, diese steht also für die Überwindung der mit der Mauer getragenen Werteordnung an sich. So ist dies in THE ADVENTURES OF BARON MUNCHHAUSEN (UK/BRD 1988) zu sehen,<sup>25</sup> wenn die Bewohner der von den Türken belagerten Stadt gegen den Willen des Stadtvorstehers Eckhard die Tore der Stadt öffnen und vor die Mauern ihrer Stadt treten. Diese Öffnung steht zeichenhaft dafür, dass sich die Bewohner auch insgesamt nicht mehr bevormunden lassen – hier hat konkret die Fantasie über die Vernunft gesiegt, die Türken sind abgezogen, die Stadt ist befreit, die Welt der Fantasie gerettet. Während hier die Mauer nur am Ende und eher marginal in Erscheinung tritt, bilden das Überschreiten der Mauer als symbolischer Akt der Befreiung und die Problematik der Mauer an sich den Plot von THE SECRET OF KELLS. Hier, raumzeitlich situiert im mittelalterlichen Irland, soll der Bau einer Mauer um das eigene Kloster dazu dienen, dieses vor

<sup>24</sup> THE 13TH WARRIOR (USA 1999) kann hier als Beispiel genannt werden; auch hier sind Erkundungen, also Grenzüberschreitungen nach außen, zentral.

<sup>25</sup> Siehe zu diesem Film ausführlich Krahs, „Fantasy-Genre“.

dem Fremden, den archaischen Wikingern, zu schützen. Dies ist die Sicht des Abtes Cellach, der die gesamte Arbeitskraft diesem Werk widmet und anderes, insbesondere Kunst und Kultur, nicht mehr duldet. Sein Neffe Brendan ist gegen eine solche Vernachlässigung und deshalb nicht am Mauerbau interessiert, zumal die Mauer für ihn ganz generell die Grenze des Areals bedeutet, das er nicht verlassen darf, und damit eine *Begrenzung*. Das Außen ist für ihn tabu. Katalysiert durch die Ankunft von Aidan, einem berühmten Buchillustrator, lehnt Brendan sich gegen die Gebote/Verbote seines Onkels auf und verlässt den geschützten Raum. Er überschreitet die Mauer und begibt sich in den Wald, um Früchte für die Herstellung einer bestimmten Farbe zu suchen, die Aidan braucht. Diese Ausflüge erweisen sich zwar als gefahrvoll, aber auch als neue Erkenntnisse und Erfahrungen fördernd, zudem macht er die Bekanntschaft mit dem Waldgeist Aisling. Letztlich katalysiert die Grenzüberschreitung die Sehnsucht auf mehr.

Die Mauer kann die Wikinger nicht aufhalten; deren Angriff wird zwar bildgewaltig dargestellt, die Mauer spielt dabei aber keine Rolle, nicht einmal dramaturgisch. Geradezu apokalyptisch wird der Wikingerüberfall dargestellt, unmittelbar helfen kann hier nichts. Diese Welt scheint untergegangen zu sein, Brendan kann dem aber mit Aidan entkommen, erkundet die Welt, und kehrt dann als Erwachsener zurück, sein Wissen und seine Erfahrungen im Buch festgehalten. Nun am Ende erkennt auch der gealterte Abt, der den Überfall verletzt überlebt hat, dass Hoffnung gerade nicht in Mauern und dem sich Einschließen zu suchen ist, sondern zum einen in der Kunst und der medialen Tradition und Weitergabe von Werten und Kultur und daran gekoppelt zum anderen gerade in der Überwindung von Begrenzungen, da Kunst, die diesen Sinn erfüllt, nur durch ein Hinausgehen, ein Kennenlernen des anderen und Wissen über die Welt entstehen kann.

## 6. Mauer-Zeiten

Mit dem Parameter freiwillig/unfreiwillig korreliert häufig der Parameter dauerhaft/temporär: Sich selbst durch eine Mauer zu schützen und damit sich der Implikation auszusetzen, sich selbst eingesperrt zu haben, erscheint nur legitim, wenn eine Bedrohung akut und evident ist. Die Implikation wird thematisch genau dann, wenn keine konkrete Belagerung gegeben ist, und also keine Bedrohung von außen ersichtlich zu sein scheint, und/oder nur prophylaktisch eine Mauer errichtet wird, und damit die Mauer und die mit ihr verbundene Unfreiheit das Leben bestimmen. Solange solche Fragen aber thematisch sind, solange bewegen wir uns in den bisher skizzierten Varianten. Der Parameter dauerhaft/temporär kann sich als Parameter aber zurücknehmen und ins Permanente ausschlagen, dann ist dies das Szenario für eine letzte Variante mit eigener Ausprägung. Dann ist die Mauer nicht mehr Mauer, sondern Grenze der Welt, und damit kollabiert die Unterscheidung von innen/außen ebenso wie die von eigen und fremd und Gegenwart und Vergangenheit – zugunsten einer eigenen Mauer-Zeit und einem eigenen Mauer-Leben.

Dieses Szenario ist dasjenige, bei dem die Mauer sich zum Bunker oder zur Kuppelstadt ausweitet und das spezifische Endzeitwelten prägt:<sup>26</sup> Der sich selbstständigende Bunker führt zu eigenen Mauer-Geschichten, die als Bunker-Geschichten oder Geschichten um Kuppelstädte/-welten kategorisiert werden können: Die Mauer selbst wird dabei in gewisser Weise unsichtbar, trennt sie eben nicht zwei Bereiche und begrenzt, sondern ist Grenze der Welt. Eine andere Seite gibt es nicht, Unfreiheit wird definitorisch, verändert wesentlich. Die Mauer verliert ihre zentrale Funktion eine Grenze zu sein, die fehlende Aufteilung und Differenzierung (in innen/außen, eigen/fremd) verhindert die Ermöglichung von Bedeutung und damit von Sinn. Sujethaft ist hier nicht mehr die Mauer als solche, sondern die durch sie geschaffene dystopische Welt an sich.

Denn in dieser Konstellation verliert die Mauer ihre wesentliche Funktion, als ‚Architektur‘ Ordnung zu erzeugen, wie dies Eckhard Pabst für den Raum im Horrorgenre ausgeführt hat:<sup>27</sup> Während ein Haus eine Grenze konstituiert, den Raum teilt und Teilräume: innen/außen, mein/dein, etc definiert – und dadurch Raum erst konstituiert –, negiert ein Bunkerraum in der medialen Vorstellung des hier zugrunde gelegten Textkorpus, das sich um globale Katastrophen zentriert, diese Leistung. Er wird als vollständig in seine Umgebung integriert inszeniert, ohne eine Grenzfunktion zu irgendeiner Umwelt. Er ist dem Raum einverleibt, anstatt selbst Raum zu schaffen. Insofern ist er kein wirklicher Innenraum, denn ein solches Innen, wie es durch das Haus konstituiert wird, ‚denkt‘ das Außen relational mit. Indem es aber keine Grenze zu einem Außen gibt, wird Raum nicht strukturiert. Indem er scheinbar räumliche Universalität repräsentiert, stellt er dadurch letztlich einen ‚Nicht-Raum‘ dar, die Negation von Ordnung und Sinn schlechthin. Diese Raumkonzeption des Bunkers stellt eine Bedrohung der Normalität dar. Die Architektur verselbstständigt sich und dominiert den Menschen, anstatt dass dieser sich mit ihrer Hilfe seine Umwelt aneignet. Regelmäßig hat dies negative Auswirkungen auf das Individuum und dessen Identität, indem diese Ausprägung mehr oder weniger deutlich mit einer Degeneration des Subjekts korreliert. Genau dies findet sich dann im Genre der Dystopischen Endzeit auf der Ebene der gesamten vorgeführten Welt.

Erst wenn in diesen Bunker-Geschichten die Wand als Außenwand, von außen, erfahrbar wird, lässt sich eine Transformation der Welt erreichen. Erst, wenn dieses Außen also wieder bewusst wird, kann dann die Narration das Muster von oben, die Überwindung der Mauer, aufgreifen und obligatorisch machen, wobei dies dann auch das Implodieren des Gesamtraums zur Folge hat. LOGAN'S RUN (USA 1976) stellt ein frühes filmisches Beispiel eines solchen Szenarios dar, wobei die Filme dieses Genres gleichzeitig zur dystopischen Mauer/Bunker/Kuppelwelt immer auch dieses ‚utopische‘ Moment der Überwindung einer solchen Welt in ihren Narrationen zelebrieren. Solche Welten sind nicht ewig, sondern sind zu

---

<sup>26</sup> Vgl. hierzu Kraß, *Weltuntergangsszenarien*, und Hans Kraß, „Raum und Grenze. Eine semiotische Bestandsaufnahme – mit dem Beispiel des Bunkers im ästhetischen Diskurs globaler Katastrophenszenarien“. In: Martin Nies (Hg.), *Raumsemiotik: Räume – Grenzen – Identitäten* (= *Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik/Online* 4/2018), S. 73-110.

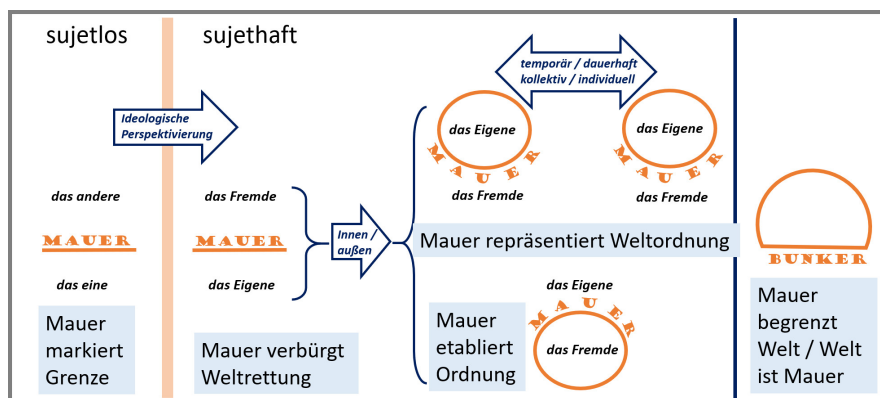
<sup>27</sup> Siehe Pabst, „Architektur“.

überwinden. So zeigt LOGAN'S RUN bereits zu Beginn in den ersten Einstellungen die Kuppelwelt von außen, macht also auf der filmischen Vermittlungsebene schon deutlich, dass es ein Außen gibt. Im Lauf der Handlung spiegelt sich dies dann diegetisch, indem es Logan und Jessica gelingt, aus dem Raum auszubrechen, die Existenz eines Außen – kulturell identifizierbar als ein von der Natur überwuchertes, aber lebbares Washington und damit die Vergangenheit – zu erfahren und mit dieser Erfahrung wieder in den Kuppelraum zurückzukehren. Allein diese Rückkehr sprengt letztlich den Raum für alle.

## 7. Resümee

Ich habe fünf Funktionskontexte der Mauer im fantastischen Bereich vorgestellt, wobei die letzte eine sehr eigene Ausprägung ist und sich am weitesten von der Mauer als Mauer entfernt.

Auf den Punkt gebracht, lassen sie sich wie folgt zusammenfassen: Die Mauer *markiert* die Grenze, die Mauer *garantiert* die Welt, die Mauer *etabliert* die Ordnung, die Mauer *repräsentiert* die Welt, die Mauer *definiert* die Welt. Repräsentiert die Mauer die Welt, dann finden sich zudem Geschichten, in denen es um diese Welt selbst geht, also welche Werteordnung das eigene Innen eigentlich vertritt, vertreten soll. Etabliert die Mauer die Ordnung, dann finden sich zudem Geschichten, in denen es um die Grenzziehung selbst geht, wie sich also die eigene Welt von der anderen/fremdem eigentlich unterscheidet.



**Abb. 8:** Schematischer Überblick, eigene Darstellung

Die Unterscheidungen korrelieren mit dem Verhältnis der Mauer zum Sujet und primär den Parametern eigen/fremd und innen/außen (Abb. 8). Im sujetlosen Fall erscheint die Mauer in Grenzfunktion, sie trennt das eigene vom anderen, im Kontext der Fantasik also die Realität/Normalität von der Fantastischen Welt. Mit Handlung ist sie mittelbar durch ihre Überschreitung verbunden, wobei diese positiv konnotiert ist, denn nur dadurch kann es zur Initiation der Protagonist:innen kommen. Die Mauer als Zugang zur anderen Welt findet sich in dem Subgenre, das ich als Fantasy 1 skizziert habe.

In allen anderen Fällen ist die Mauer sujethaft, also unmittelbar mit Handlung verbunden. Im einen Fall hält die Mauer das Fremde ab, sie ist also zur Aufrechterhaltung der eigenen Welt notwendig. Sie garantiert deren Bestehen. Ist sie bedroht, ist die Welt bedroht. Sie findet sich in Fantasy 2 und ist integraler Bestandteil einer Geschichte der Weltrettung, wobei sich diese nur mittelbar um die Mauer zentriert, da für die Mauer die Achse von Zentrum/Peripherie relevant ist. Entfällt diese Achse zugunsten derjenigen von außen/innen, ist die Mauer nicht nur Schutz, sondern als solcher auch Zeichen des Eigenen. Wird dieses Eigene aus einzelnen Perspektiven mit Eingesperrt-Sein konnotiert, dann steht die Mauer für Ausbruchsgeschichten im Sinne von Autonomisierung.<sup>28</sup>

Drehen sich die Verhältnisse um, dann kommt der Mauer die Funktion zu, die Ordnung des Eigenen erst zu etablieren. Diese eigene Ordnung ist dabei immer auch eine der Normalisierung, ihre Etablierung damit eine Verdrängungsgeschichte und damit prädestiniert für das Horror-Genre: ein Ausbruch ist Einbruch in die eigene Welt, mit Konsequenzen und zumeist neuerlicher Eindämmung. Letztlich werden aber auch immer die Mechanismen einer solchen Verdrängung und die ideologischen Voraussetzungen stillschweigend mittransportiert; wo dies sichtbar und zum Plot wird, ist das Genre der Kontinuierlichen Endzeit.<sup>29</sup>

Schließlich erscheint in den dystopischen Welten die Welt selbst als Mauer, restriktiv, dominierend und das Selbst beeinflussend.

Die Mauern als solche halten nicht, zumeist sollen sie auch durchbrochen oder zumindest überschritten werden. Auch wenn in diesen Geschichten das Ziel der Weltrettung erreicht wird, dann nicht durch die Primärfunktion der Mauer, sondern durch den Menschen, durch die Einstellung zur Mauer, die Konfrontation mit der Mauer, das durch die Mauer erworbene Wissen. Mauermentalität im Sinne eines vollständigen Abschottens und Ausharrens funktioniert dabei nie. Maximal die an Mauern Geschulten sind die Retter des Abendlandes (oder in Koproduktion des Reichs der Mitte).

Dass die Fantasy-Mauern also als Identitätspolitiker und Ideologiemaschinen agieren, wie im eingangs aufgegriffenen Essay postuliert, ist in dieser Pauschalierung etwas zu kurz gegriffen. Natürlich ist die Mauer mit Ideologie verbunden, und diese gilt es zu erkennen und zu hinterfragen. Zumeist geht es dabei, wie in der Fantastik üblich, zunächst um Normalität, Normalismus und das Ausloten des Normalen, erst darüber um ideologische Formationen im jeweiligen kulturellen (Denk-)Diskurs.

---

<sup>28</sup> Als interessanter Extremfall lässt sich hier, in Kombination mit dem letzten Funktionskontext, *THE TRUMAN SHOW* (USA 1998) verstehen. Ohne diskutieren zu wollen, ob und inwieweit sich dieser Film dem hier zugrundgelegten Korpus zuordnen lässt, lässt sich die Welt des Protagonisten Truman als Bunkerstadt für genau ihn beschreiben, die den Rahmen bildet für seine Autonomisierung.

<sup>29</sup> Hier ließen sich auch Filme wie *THE MAZE RUNNER* (USA 2014) und *DIVERGENT* (USA 2014) zuordnen; vgl. zu diesen Filmreihen Eckhard Pabst, „Casting und Systemerhalt. Übermacht und Gegenwehr in den Filmreihen *Hunger Games*, *Maze Runner* und *Divergent*“. In: Nikolas Buck/Christoph Rauen (Hgg.), *Technophilia und Technophobia. Literarische und audiovisuelle Imaginationen von Technik vom 19. Jahrhundert bis heute*. Bielefeld 2024, S. 169-186.

## Filme

THE 13TH WARRIOR. John McTieman/Michael Crichton (USA 1999).  
THE ADVENTURES OF BARON MUNCHHAUSEN. Terry Gilliam (UK/BRD 1988).  
ALICE IN WONDERLAND. Tim Burton (USA 2010).  
AMERICAN HORROR STORY: HOTEL. Ryan Murphy/Brad Falchuk (USA 2015/16).  
ATTACK ON TITAN. Shingji Higucchi (Japan 2015).  
THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE. Andrew Adamson (USA 2005).  
THE CANTERVILLE GHOST. Jules Dassin (USA 1944).  
DESCENDANTS 1-3. Kenny Ortega (USA 2015/2017/2019).  
DIVERGENT. Neil Burger (USA 2014).  
DOOMSDAY. Neil Marshall (UK 2008).  
DR. STRANGE. Scott Derrickson (USA 2016).  
ESCAPE FROM NEW YORK. John Carpenter (UK/USA 1981).  
GAME OF THRONES. David Benioff/D.B. Weiss (USA 2011-2019).  
THE GREAT WALL. Zhang Yimou (China/USA 2016).  
HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE. Chris Columbus (UK/USA 2001).  
IMMORTALS. Tarsem Singh (USA 2013).  
IRONCLAD. Jonathan English (USA/UK 2011).  
KING KONG. Merian C. Cooper/Ernest B. Schoedsack (USA 1933).  
KING KONG. John Guillermin (USA 1976).  
KING KONG. Peter Jackson (USA/Neuseeland 2005).  
LEGEND. Ridley Scott (USA/UK 1985).  
LOGAN'S RUN. Michael Anderson (USA 1976).  
LORD OF THE RINGS. Peter Jackson (USA/Neuseeland 2001-2003).  
EIN MANN GEHT DURCH DIE WAND. Ladislao Vajda (D 1959).  
THE MAZE RUNNER. Wes Ball (USA 2014).  
DER MÜDE TOD. Fritz Lang (D 1921).  
PACIFIC RIM. Guillermo del Toro (USA 2013).  
THE SECRET OF KELLS. Tomm Moore/Nora Twomey (Irland/Fr./Belgien 2009).  
SOUTH PARK. Trey Parker/Matt Stone (USA seit 1997).  
STARDUST. Matthew Vaughn (USA/UK 2007).  
TIGER AND DRAGON. Ang Lee (Taiwan/Hongkong/USA/China 2000).  
THE TRUMAN SHOW. Peter Weir (USA 1998).  
DIE UNENDLICHE GESCHICHTE. Wolfgang Petersen (BRD 1984).  
DIE WAND. Julian Pölsler (Ö/BRD 2012).  
WORLD WAR Z. Marc Forster (USA 2013).  
WRATH OF TITANS. Jonathan Liebesman (USA/Spanien 2012).

## Literatur

- Frey, Alexander Moritz. „Mauern her!. In: *Simplizissimus*. Jg. 36, 1932, Heft 45, 530f.
- Frey, Alexander Moritz. *Solneman der Unsichtbare*. Frankfurt am Main. 1984 [1914].
- Gräf, Dennis u.a. *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. 2. Auflage. Marburg 2017.
- Hennig, Martin/Krah, Hans. „Spielzeichen IV: Genres – Einführung in den Band“. In: Martin Hennig/Hans Krah (Hgg.). *Spielzeichen IV: Genres – Systematiken, Kontexte, Entwicklungen*. Glückstadt 2023, 7-24.
- Hennig, Martin/Krah, Hans. „Medientheorien“. In: Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.). *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017, 447-468.
- Krah, Hans. „Raum und Grenze. Eine semiotische Bestandsaufnahme – mit dem Beispiel des Bunkers im ästhetischen Diskurs globaler Katastrophenszenarien“. In: Martin Nies (Hg.). *Raumsemiotik: Räume – Grenzen – Identitäten (= Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik /Online 4/2018)*, 73-110.
- Krah, Hans. „Rotkäppchen und der Wald. Narrative Funktionen fantastischer Welten“. In: Pascal Klenke u.a. (Hgg.). *Writing Worlds. Welten- und Raummodelle der Fantastik*. Heidelberg 2014, 15-36.
- Krah, Hans. „Das Fantasy-Genre und *South Park*. Mediale Fantasien“. In: Alev Inan (Hg.). *Jugendliche Lebenswelten in der Mediengesellschaft. Mediale Inszenierung von Jugend und Mediennutzung Jugendlicher*. Bad Heilbrunn 2012, 45-68.
- Krah, Hans. *Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe. Narrationen vom ‚Ende‘ in Literatur und Film 1945-1990*. Kiel 2004.
- Krah, Hans/Wünsch, Marianne. „Phantastisch/Phantastik“. In: Karlheinz Barck u.a. (Hgg.). *Ästhetische Grundbegriffe*. Bd. 4. Stuttgart, Weimar 2002, 798-814.
- Pabst, Eckhard. „‘An old house, [...] a little more sinister looking’. Überlegungen zum ‚Bates House‘ im PSYCHO-Universum“. In: Martin Hennig/Peter Podrez (Hgg.). *Horror – Medien – Räume*. Würzburg (im Erscheinen).
- Pabst, Eckhard. „Casting und Systemerhalt. Übermacht und Gegenwehr in den Filmreihen *Hunger Games*, *Maze Runner* und *Divergent*“. In: Nikolas Buck/Christoph Rauen (Hgg.). *Technophilia und Technophobia. Literarische und audiovisuelle Imaginationen von Technik vom 19. Jahrhundert bis heute*. Bielefeld 2024, 169-186.
- Pabst, Eckhard. „Raumzeichen und zeichenhafte Räume: Bedeutungskonstitution durch Raum und Architektur im Film“. In: *Zeitschrift für Semiotik (ZfS)*, Bd. 30, Heft 3-4, Themenheft Zeichen(-Systeme) im Film (hrsg. von Jan-Oliver Decker/Hans Krah), 2008, 355-390.
- Pabst, Eckhard. „‘Is anybody out there?’ Zur Funktion von Architektur im Horrorfilm“. In: Krah, Hans (Hg.). *All-Gemeinwissen. Kulturelle Kommunikation in populären Medien*. Kiel 2001, 194-211.

- Pabst, Eckhard. „Produktabhängige Raumwechsel im Werbespot“. In: Hans Krah (Hg.). *Räume, Grenzen, Grenzüberschreitungen. Bedeutungs-Welten in Literatur, Film und Fernsehen*. Tübingen: Gunter Narr (= *KODIKAS/CODE Ars Semiotica*, An International Journal of Semiotics, Volume 22, No. 1/2, 1999), 115-129.
- Pabst, Eckhard. „Das Monster als die genrekonstituierende Größe im Horrorfilm“. In: Heinrich Wimmer/Norbert Stresau (Hgg.). *Enzyklopädie des phantastischen Films*. Meitingen: Corian, 40. Ergänzungslieferung, 1995, 1–18.
- Wood, Robin. „Introduction to the American Horrorfilm“. In: Barry Keith Grant (Hg.). *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*. Metuchen, N.J., London 1984, 164-200.
- Wünsch, Marianne. *Die fantastische Literatur der Frühen Moderne (1890-1930). Definition - Denkgeschichtlicher Kontext - Strukturen*. München 1991.

### Internetquellen

- Glazer, Jonathan. LEVIS ODYSSEY (UK 2002) (= <https://www.youtube.com/watch?v=bRVerMaXcGQ>; Abruf am 16.8.2024).
- Körner, Torsten. „Von Mauern und Menschen“. 2019 (= <https://www.deutschlandfunk.de/grenzziehungen-von-mauern-und-menschen-100.html>; Abruf am 16.8.2024).