

Dinosaurier im Film – (Film)Bildnerische Perspektiven

Jan-René Schluchter

Zusammenfassung des Beitrags

Dinosaurier sind kulturelle Symbole moderner Gesellschaften, bewegend zwischen Wissenschaft und Fiktion, Natur und Kultur, dem Bild des Anderen und dem Spiegel des Eigenen, sie sind untrennbar mit den Ursprüngen des Menschen und dessen Situierung in der Erdzeitgeschichte verbunden. In dieser Perspektive nehmen Dinosaurier eine Vielzahl von Funktionen für moderne Gesellschaften wahr. Diese kulturelle Bedeutung des Dinosauriers ist eng an die medialen Repräsentationen des Dinosauriers gebunden – u. a. im Film. Diese (eher) kulturgeschichtliche, also Disziplinen wie u. a. Geschichts-, Sozial- und Kulturwissenschaften berücksichtigende, Annäherung an den Dinosaurier ist bislang jedoch eher marginal beleuchtet, im Besonderen in Bezug auf ihre Bedeutung in und für Bildungsprozesse(n). Vor diesem Hintergrund werden im Beitrag erste Verbindungslinien zwischen Dinosauriern, deren filmischen Repräsentationen und (Film)Bildung aufgezeigt.

Schlüsselbegriffe: Kulturgeschichte des Dinosauriers • Film • Bildung • Filmbildung

Einleitung

Lebendige Dinosaurier hat kein Mensch je zu Gesicht bekommen, weshalb unsere bildliche und gedankliche Vorstellung(en) von Dinosauriern in hohem Maße von künstlichen (Re)Konstruktionen wie Skulpturen, Zeichnungen, Malerei, Literatur aber auch Filmen bestimmt wird (vgl. Dworsky 2011, S. 11 f.). Mediale Darstellungen von Dinosauriern formten das – sich bis heute immer wieder wandelnde – Bild des Dinosauriers, im Sinne der bildlichen als auch der gedanklichen Vorstellung(en) von Dinosauriern (vgl. Debus 2016, S. 193; Switek 2014, S. 217). In dieser Perspektive sind mediale, respektive kulturelle Repräsentationen von Dinosauriern nicht nur Ausdruck der Popularisierung von Wissenschaft, als ein Mittel der Veröffentlichung wissenschaftlicher Erkenntnisse, sondern das (Bewegt)Bild/die Visualisierung ist ein konstitutives Schlüsselement im wissenschaftlichen Erkenntnisprozess zum Dinosaurier (als eine Art Arbeitshypothese, Spekulation, theoretisches Modell) selbst (vgl. Mitchell 1998, S. 55). Darüber hinaus wurden Dinosaurier seit ihrer Entdeckung zunehmend zum Topos von Zeichnung(en) und Malerei sowie medialen Narrationen, z. B. in der Literatur. Vor diesem Hintergrund (be)gründete sich der (historische und aktuelle) Diskurs um Dinosaurier, hier: der medialen, respektive kulturellen Repräsentation(en) von Dinosauriern, auf einer engen Verknüpfung von Naturwissenschaften, (Populär)Kultur und Kunst (sowie anderen Bereichen von Gesellschaft) (vgl. u. a. Mitchell 1998, S. 209; Noble 2016, S. 9 f.; Michaud/Watkins 2014, S. 8) – d. h., dass Vorstellungen von Dinosauriern – etwas überspitzt – als Ergebnis wissenschaftlicher Fakten, medialer Fiktion und politischer/religiöser/ideologischer Weltanschauungen zu betrachten sind (vgl. Mitchell 1998, S. 84; Dworsky 2011, S. 13). Mitchell (1998) vertritt somit die These, dass die sich verändernden Vorstellungen

von Dinosauriern nicht nur Ausdruck von wissenschaftlichen Erkenntnissen sind, sondern das Bild und die Bedeutung des Dinosauriers sich – in historischer Perspektive – immer in Relation zu Transformationen auf Ebene von Gesellschaft, wie Veränderungen im Bereich von Politik, Wirtschaft, Kunst, aber auch im Bereich von Wissenschaft etc. veränderten (vgl. Mitchell 1998, S. 209)¹. Diese (Re)Konstruktionen von Dinosauriern sind – neben der fortschreitenden wissenschaftlichen Erkenntnis(gewinnung) über Dinosaurier (u. a. mittels neuer Instrumente der Erkenntnisgewinnung – wiederum abhängig von den technischen, gestalterischen und medialen Möglichkeiten und Bedingungen der jeweiligen Zeit (vgl. u. a. Richards 2001, S. 67; Sanz 2002, S. 108). Waren mediale, respektive kulturelle Repräsentationen bis Anfang des 20. Jahrhunderts vorrangig von Zeichnungen, Malerei, Literatur (und Skulpturen) geprägt, so stellt die Entwicklung von filmischen Animationsverfahren – beginnend mit Ende des 19. Jahrhunderts – eine neue Möglichkeit dar, Dinosaurier „zum Leben zu erwecken“ (vgl. u. a. Berry 2002, S. 3). Seit Beginn des 20. Jahrhunderts sind Dinosaurier fester Bestandteil filmischer Narration(en) und filmische Repräsentationen von Dinosauriern ein prägender Moment der bildlichen und gedanklichen Vorstellung(en) von Dinosauriern². Bislang ist diese eher kulturgeschichtliche und -wissenschaftliche Dimension der Annäherung an den Dinosaurier im Kontext der Pädagogik – mit Blick auf (Film)Bildung(stheorie) – jedoch ein blinder Fleck. Entsprechend soll im Folgenden die kulturelle Bedeutung des Dinosauriers dargelegt, im Besonderen die filmischen Repräsentationen des Dinosauriers betrachtet und erste Verbindungslinien zu Bildung(stheorie) aufgezeigt werden.

1. Dinosaurier und Kultur – Kulturelle Bedeutung von Dinosauriern

„No one has ever seen a dinosaur, but everyone knows what they look like“ (Mitchell 1998, S. 48).

Dinosaurier sind – seit ihrer Entdeckung³ – zu einem festen Bestandteil von (Populär)Kultur geworden. Sie sind in Museen, in der Kunst, in Filmen, in Büchern sowie in Spielzeug(produkten) zu finden (vgl. u. a. Noble 2016, S. 9). Im Besonderen sind Dinosaurier jedoch zum festen Bestandteil kindlicher Alltags- und Lebenswelten erwachsen und finden in diesen die größte Verbreitung in ihrer medialen respektive kulturellen Repräsentation (vgl. u. a. Mitchell 1998). In Form von medialen Repräsentationen (er)scheinen Dinosaurier genauso nah an den Lebenswirklichkeiten von Kindern sowie auch von Jugendlichen und Erwachsenen zu sein, wie gegenwärtige Lebewesen, wie Kühe oder Pferde – so nah, dass – so Mitchell (1998) – Menschen vergessen (können), dass nur die fossilen Überreste von Dinosauriern (Knochen, Fußabdrücke etc.) „echt“ sind, während die davon ausgehenden (Re)Konstruktionen von Dinosauriern – das Aussehen, das Verhalten etc. – Ergebnis (verschiedener) (An)Ordnungen der fossilen Überreste unter Einbezug von wissenschaftlichen Ansätzen, Prototypen

¹ „Scientific interest in the dinosaur is not to be seen as a separate enclave, protected from contamination by ‚cultural‘ issues (values, myths, superstitions, false - and true - beliefs). Science is also a cultural practice, a ritual activity with traditions, customs and taboos.“ (Mitchell 1998, S. 84).

² In diesem Zusammenhang gilt es auch, die Bedeutung von Filmen für die Konstitution als auch die Veränderung von Welt- und Selbstverhältnissen, im Kontext von Bildung, anzuführen (vgl. u. a. Zahn 2012, S. 37). Hierin liegt ein zentraler Knotenpunkt der Verbindungslinien von Dinosauriern (deren symbolischen Bedeutungen in und für Gesellschaft, deren Wissenschafts- und Kulturgeschichte), Film und Bildung begründet.

³ Wissenschaftlich betrachtet kann nur als Dinosaurier/Dinosaurier-Fossil bezeichnet werden, was nach der Einführung des Begriffs „Dinosaurier“ (Dinosauria) durch Richard Owen im Jahre 1842 darunter subsumiert werden kann (Torrens 2012, S. 41). Doch wurden bereits zuvor „Dinosaurier“-Fossilien durch prä-wissenschaftliche Gesellschaften gefunden (vgl. Spalding/Sarjeant 2012, S. 4). Torrens (2012) spricht in Bezug auf entsprechende Fossilien-Funde vor 1842 von „Dinosaurs-to-be“ (Torrens 2012, S. 41).

und auch Ideologien sind (vgl. Mitchell 1998, S. 48 f.; Freeman 2014, S. 22; Richards 2001, S. 66; Dworsky 2011, S. 12 f.).

In dieser starken Verwurzelung von Dinosauriern in der (Populär)Kultur – bis dahin, dass das „Artifizielle“ dieser kulturellen Repräsentationen des Dinosauriers „vergessen“ wird – zeigt sich die enge Beziehung von Dinosauriern und Menschen als auch die hohe Bedeutung von Dinosauriern in und für Gesellschaft(en); entsprechend scheint von Dinosauriern eine Faszination für uns Menschen auszugehen, welche sich in der (Populär)Kultur mannigfaltig niederschlägt. Für diese – in der Fachliteratur – vielfach konstatierte Faszination – im Besonderen – von Kindern (aber auch von Jugendlichen und Erwachsenen) – beginnend mit den Entdeckungen der ersten Fossilien – an Dinosauriern lässt sich eine Vielzahl an Erklärungsversuchen finden:

- Dinosaurier sind „big, fierce, extinct – in other words, alluringly scary, but sufficiently safe“ (Gould 2000, S. 289; in ähnlicher Weise auch Sanz 2002, S. 47 f.), von ihnen geht eine „archetypische Faszination“ (Jung'sche Archetyp) aus, in Kürze: Dinosaurier verkörpern ewige Bilder, ewige Themen des Menschen und üben deshalb eine Faszination auf Menschen aus (vgl. Gould 2000, S. 89)⁴. Dieser Erklärungsansatz wird von Gould jedoch selbst einer kritischen Betrachtung unterzogen; die Grenze dieses Erklärungsansatzes liegt in seinem ahistorischen Charakter, d. h., dass dieser Ansatz Phänomene wie Dinomanias, also das Auftreten einer breiten Faszination an Dinosauriern zu einem bestimmten Zeitpunkt der Geschichte nicht erklären kann. Den Ursprung von Phänomenen wie Dinomanias sieht Gould in der kommerziellen Vereinnahmung von Dinosauriern (in Form von Museen/Ausstellungen, Literatur, Film, Werbung/Merchandise, Spielzeug etc.) (vgl. Gould 2000, S. 290 f.; auch Sanz 2002, S. 46; Mitchell 1998, S. 10).
- Dinosaurier rufen bei uns Menschen eine mit ihnen assoziierte emotionale/affektive Ambivalenz, zwischen Bewunderung und Furcht, dem Fremden und dem Eigenen hervor, welche uns herausfordert/in Spannung versetzt/fasziniert (vgl. Mitchell 1998, S. 71; S. 235); „The Dinosaur simply is the tension between these antithetical values and affects; it is the figure in constant symbolic motion, shuttling between science and fantasy, nature and culture, the image of the other and a mirror of the self“ (Mitchell 1998, S. 74).
- Dinosaurier faszinieren uns, da sie sowohl Realität als auch Fiktion/Fantasie in sich verkörpern; mit Dinosauriern verbinden Menschen etwas Fremdes/Fiktionales, aber gleichzeitig auch etwas Eigenes/Reales, da Dinosaurier als Lebewesen – im Gegensatz zu anderen mythischen Wesen/Figuren – „real“ auf der Erde existiert haben (vgl. Glut 2001, S. 54; auch Switek 2014, S. 213 f.). Dinosaurier stellen einen Moment dar, welcher den Menschen mit der Geschichte der Erde verbindet als auch die Geschichte des Menschen auf der Erde (ein)ordnet (vgl. ebd.; Switek 2014, S. 27)
- Dinosaurier stehen für eine „Alternative World“ der Erde sowie von (früheren, irdischen) Lebewesen, welche die Fantasie von Menschen beflügelt (vgl. Sanz 2002, S. 47 ff.).

⁴ Mit Bezug zum Genre des Horrorfilms beschreiben verschiedene Autor*innen ähnliche Phänomene der Faszination; z. B. die Anziehung filmischer Monster aufgrund deren Stärke (vgl. Hills 2005, S. 20), das Erleben von Gefahr in einem geschützten Raum, im Sinne einer kontrollierten Simulation von Gefahr (vgl. Pinedo 1997, S. 38; für einen Überblick vgl. Grant 2018, S. 19 ff.).

- Dinosaurier üben eine Faszination auf uns aus, da zwischen ihrem und unserem erdgeschichtlichen Zeitalter „a deep gulf created by extinction“ – ein Moment des Unwiederbringlichen – liegt. Würden Dinosaurier noch leben, so die Annahme Switek, wäre diese Faszination ähnlich zur Faszination an aktuell lebenden Tieren und nicht entsprechend des aktuellen Status von Dinosauriern (vgl. Switek 2014, S. 213 f.). Auch Mitchell (1998) konstatiert in diesem Zusammenhang: „the question of extinction seems central to the mystique of the dinosaur“ (Mitchell 1998, S. 27).
- Der mythische Charakter von Dinosauriern, ihre Bilder als Monster, ihre bizarre und angsteinflößende Natur, fasziniert uns Menschen (vgl. Switek 2014, S. 27; Sanz 2002, S. 47 ff.). Nach Sanz (2002) haben Dinosaurier den Mythos des Drachen abgelöst bzw. sind der Mythos des Drachen „unserer Zeit“ (Sanz 2002, S. 47 ff.). Im monströsen Charakter der Dinosaurier liegt mitunter Mitchells Idee der Dinosaurier als Projektionsfläche des Menschen – Dinosaurier als „symbolic animal“ und als „monster“ – begründet (Mitchell 1998, S. 77; zur kulturellen/gesellschaftlichen Bedeutung von Monstern vgl. u. a. Grant 2018).
- Dinosaurier sind eng mit kindlichen Alltag- und Lebenswelten, im Besonderen mit Formen der kindlichen Aneignung von und Auseinandersetzung mit Welt verbunden, in der Fantasie, Träume und Magie Bestandteil sind (vgl. Billard 2014, S. 54).
- Aus kultureller/gesellschaftlicher Perspektive sind Dinosaurier Teil eines gesellschaftlichen Initiationsritus („rite of passage“), mittels welchem Kinder mit Konzepten wie Natur, Erdgeschichte etc. in Verbindung gebracht werden, sowie – im Besonderen – ein Bewusstsein über das eigene Sein als Mensch im Rahmen der Erdgeschichte erlangen sollen. In dieser Perspektive kann die Auseinandersetzung mit Dinosauriern als „kulturelle Praxis“ angesehen werden, welche Kindern von der Gesellschaft auferlegt wird (vgl. Mitchell 1998, S. 234 f.; auch Debus 2016, S. 270).
- Die Faszination von Dinosauriern liegt im Verhältnis von Wissenschaft und (Populär)Kultur begründet; da es ein gesellschaftliches Interesse am „Besonderen“, am „Spektakulären“ – „das Größte“, „das Kleinste“ etc. – gibt, reagieren z. B. Medien darauf, indem sie Dinosaurier im Horizont dieses gesellschaftlichen Bedürfnisses verorten (vgl. Sanz 2002, S. 49).

Für Erwachsene ergibt sich darüber hinaus ein weiterer Faktor der Faszination an Dinosauriern, nämlich die starke Verbindung von Dinosauriern mit der (eigenen) Kindheit; Dinosaurier repräsentieren Themen von Kindheit wie Abenteuer, Stärke, Zeitreisen, Wissenschaft, Mystery et cetera und fungieren für Erwachsene somit als Träger von Kindheitserinnerungen (vgl. Glut/Surman 1997, S. 675).

Die wohl umfassendste Auseinandersetzung mit der kulturellen Bedeutung des Dinosauriers legt Mitchell (1998) mit seinem Band „The Last Dinosaur Book“ vor. Hierin begründet er das Konzept des Dinosauriers (Mitchell 1998, S. 23). Der Dinosaurier als „Kulturprodukt“ (auch Dworsky 2011, S. 12), d. h. das Bild und die Bedeutung des Dinosauriers wandelte sich – in historischer Perspektive – immer (wieder) in Relation zu Transformationen auf Ebene von Gesellschaft, wie Veränderungen im Bereich von Politik, Wirtschaft, Kunst, aber auch im Bereich von Wissenschaft etc. (vgl. Mitchell 1998, S. 209). D. h., dass der Dinosaurier nicht als ausschließlich naturwissenschaftliches Phänomen anzusehen ist, sondern – in erster

Linie – als kulturelles Phänomen, d. h. als ein Phänomen, dessen Bild und Bedeutung von der Gesellschaft konstruiert ist (vgl. auch Dworsky 2011, S. 12)

In diesem Zusammenhang unterscheidet Mitchell (1998) drei Dimensionen der Betrachtung von Dinosauriern:

- Dinosaurier als tatsächliches, (ehemals) real existierendes Lebewesen/ als (natur)wissenschaftliches Konzept (Fossilien)
- Dinosaurier als Bilder/bildliche Darstellung (image)
- Dinosaurier als Symbole (icon) (vgl. Mitchell 1998, S. 58)

Vor diesem Hintergrund sind nach Mitchell (1998) Dinosaurier (nicht als Fossilien, sondern als aus Fossilien heraus konstruierte Lebewesen) – in einem ersten Schritt – als „constructed images“ anzusehen, da Erkenntnis über Dinosaurier immer an die Rekonstruktion der fossilen Überreste gebunden ist, welche unter Einbezug von Formen der Visualisierung – z. B. über Medien – für den Menschen greifbar(er) werden (Mitchell 1998, S. 51 f.).

„The dinosaur is a constructed image – in fact, a whole repertoire of highly differentiated images – that must be fabricated in some medium or other.“ (ebd.)

In einem zweiten Schritt sind Dinosaurier nach Mitchell (1998) als „cultural icons“, als „symbolical animal“ (die Begriffe „cultural icons“ und „symbolical animals“ sind weitgehend synonym zueinander gedacht), sogar als „totem animal of modernity“ zu begreifen:

- *Dinosaurier als „cultural icon“*: Dinosaurier als kulturelles Symbol, welche moderne Wissenschaft mit (Populär)Kultur verbindet (Mitchell 1998, S. 77).
- *Dinosaurier als „symbolical animal“*: Dinosaurier weisen, ähnlich wie Löwen, Bären oder auch Drachen eine ihnen von Menschen zugeschriebene – kulturelle – Bedeutung auf; diese variiert in Abhängigkeit von den jeweiligen politischen, wirtschaftlichen etc. Gegebenheiten zu einem Zeitpunkt (an einem bestimmten Ort) der Geschichte – hiermit geht mitunter auch eine widersprüchliche Vielfalt an Assoziationen mit Dinosauriern einher (vgl. Mitchell 1998, S. 67; auch Kellner 2003, S. 17).
- *Dinosaurier als „totem animal of modernity“*: Dinosaurier sind „symbolical animals“, welche als Solche erst in der Moderne (Mitte des 19. Jahrhunderts)⁵ entstanden sind. Sie verkörpern das Gefühl der Moderne, einerseits die erdzeitgeschichtliche „Deep time“ und andererseits die zeitlich kürzeren Kreisläufe aus Innovation und Veralten des modernen Kapitalismus. Sie dienen, wie traditionelle Totems, als Symbol sozialer Zusammenschlüsse (Stämme, Völker etc.) und nehmen hier eine besondere Rolle in sozialen Riten ein; in diesem Zusammenhang schreibt Mitchell (1998) Dinosauriern eine besondere Rolle in der Heranführung von Menschen, v.a. Kindern, an das Leben in modernen Gesellschaften, als auch der Verortung der Menschen in der Erdgeschichte zu (vgl. Mitchell 1998, S. 77).

⁵ Die Definitionsversuche der Eingrenzung der „Moderne“ - als Zeitalter, als Epoche etc. - sind vielfältig; Mitchell (1998) verortet den Begriff der „Moderne“ – in kulturwissenschaftlicher Perspektive – in etwa Mitte des 19. Jahrhunderts; hierbei orientiert er sich u. a. an einem sozialwissenschaftlichen Verständnis von Moderne, in welchem die Moderne um 1830 beginnt.

2. Bilder des Dinosauriers im Wandel (Dinosaurier als „image“)

Mitchell (1998, S. 104; S. 207) unterscheidet in schematischer Weise (Orientierung an vorherrschenden Dinosaurier-Bildern, zu einem bestimmten Zeitpunkt (an einem bestimmten Ort) der Geschichte) drei historische Phasen der (medialen/kulturellen) Repräsentation von Dinosauriern („dinosaur-image) (bzw. vor 1842, „dinosaurs-to-be“)⁶:

- *The „Victorian or early Modern Era“ (1840-1900)*: die mediale, respektive kulturelle Darstellung von Dinosauriern ist variantenreich, sie erinnert an Reptilien, Eidechsen, Drachen, große Säugetiere, Vögel, Fische, Kängurus oder Amphibien.
- *The „Modern Consensus“ (1900-1960)*: Dinosaurier werden als am Wasser lebende, träge, behäbige, dumme, sich jedem Fortschritt verweigernde Lebewesen angesehen.
- *The „Dinosaur Renaissance“ (seit den 1960ern)*: Dinosaurier werden als lebhaftere, intelligente, wendige, vogelähnliche, warmblütige, soziale Lebewesen dargestellt.

Hierbei ist anzumerken, dass es – in chronologischer Perspektive – zu Überschneidungen der einzelnen historischen Phasen der medialen, respektive kulturellen Repräsentation von Dinosauriern kam. Dworsky (2011) trägt dem Rechnung, indem seine schematische Übersicht zur kulturellen Entwicklung der medialen, respektive kulturellen Repräsentationen von Dinosauriern die einzelnen Phasen mit Überschneidungen abbildet; zum Beispiel liegen folgende idealtypischen Dinosaurierbilder⁷ (vgl. Dworsky 2011, S. 14 f.) zeitlich gesehen in der Phase „Victorian oder Early Modern Era“ (vgl. Mitchell 1998, S. 104; S. 207):

- Idealtypisches Dinosaurierbild „Rieseneidechse“ (ca. 1824–1844)
- Idealtypisches Dinosaurierbild „Krone der reptilischen Schöpfung“ (ca. 1842–1877)
- Idealtypisches Dinosaurierbild „Rasanter Zweibeiner“ (ca. 1865–1920)
- Idealtypisches Dinosaurierbild „Schwerfälliger Koloss“ (ca. 1885–1990)

Die diesen Idealtypen von Dworsky zugrunde liegenden Dinosaurierbilder entsprechen jedoch den Bildern, welche Mitchell in seiner Phase „Victorian or Early Modern Era“ zusammenfasst.

Ebenso trugen sich die jeweils vorangegangenen historischen Phasen der medialen, respektive kulturellen Repräsentation von Dinosauriern immer wieder auch in die darauffolgenden Phasen der medialen, respektive kulturellen Repräsentation von Dinosauriern – im Bereich der Populärkultur insbesondere in Form von Filmen, Büchern etc. So entstanden auch Divergenzen zwischen den zum Zeitpunkt der Medienproduktion existenten (natur)wissenschaftlichen Erkenntnissen zu Dinosauriern und ihren medialen Repräsentationen, z. B. die Darstellung von Dinosauriern (i. B. Velociraptor) ohne Federn in „Jurassic Park“ (Steven Spielberg, 1993), obwohl zum Zeitpunkt der Filmproduktion bereits Erkenntnisse über das Vorhandensein von Federn bei Dinosauriern (i. B. Velociraptor) vorlagen (vgl. Kempner 2014).

⁶ Neben Mitchell (1998) bieten u. a. auch Debus (2006) und Dworsky (2011) weitere Systematisierungen des historischen Wandels der (medialen/kulturellen) Repräsentationen von Dinosauriern an.

⁷ Unter den skizzierten idealtypischen Dinosaurierbildern fasst Dworsky (2011) die uns aus heutiger Sicht markant erscheinenden (medialen/kulturellen) Repräsentationsformen des Dinosauriers zu einer bestimmten Zeit in der Geschichte (vgl. Dworsky 2011, S. 13).

Dieses Überdauern von medialen, respektive kulturellen Repräsentationen von Dinosauriern über verschiedene historische Phasen hinweg ist, wie auch Mitchell (1998) betont, im Wesentlichen dem jeweiligen sozio-kulturellen Bezugssystem geschuldet, in dem Dinosaurier medial (re)konstruiert werden – z. B. auch Überlegungen des Autors/der Autorin, des Regisseurs/der Regisseurin zum Dinosaurier-Bild (vgl. z. B. in Bezug auf die Dinosaurier in „Jurassic Park“ (1993), Gould 2000, S. 300; Glut 2001, S. 147 f.). Dies kann dazu führen, dass verschiedene Dinosaurier-Bilder nebeneinander bestehen und somit auch ein Widerspruch zwischen den verschiedenen Repräsentationen von Dinosauriern und den wissenschaftlichen Erkenntnissen über Dinosaurier zum Zeitpunkt der Medienproduktion bestehen (vgl. Mitchell 1998, S. 103; Sanz 2002, S. 107 ff.). In diesem Zusammenhang ist darauf hinzuweisen, dass Dinosaurier-Bilder (images) auch immer in Verbindung mit symbolischen Bedeutungen des Dinosauriers (icon) standen, wie weitergehend ausgeführt werden wird (vgl. u. a. Dworsky 2011, S. 11 ff.).

Darüber hinaus verbanden sich – in historischer Perspektive – verschiedene, weitere Figurationen/Konzepte/Darstellungs-Muster mit dem Bild des Dinosauriers, welche bedeutsam für die bildliche(n) und gedankliche(n) Vorstellung(en) des Dinosauriers waren:

- so etablierte sich das Bild des „Schizosaurus“ (eingeführt von Charles M. Knight, v.a. in der historischen Phase des „Modern Concensus“, ca. 1900-1960er Jahre) – die Konfrontation zweier Figuren: dem zweibeinigen Fleischfresser und dem gepanzerten, vierbeinigen Pflanzenfresser – i. B. T-Rex vs. Triceratops (Mitchell 1998, S. 142);
- der Wandel vom männlichen, einzelgängerischen – auch gefährlichen – Dinosaurier, inkorporiert im Tyrannosaurus Rex (bis ca. 1960er Jahre) (vgl. Mitchell 1998, S. 149 ff.), zum weiblichen, sozialen, fürsorglichen Dinosaurier, inkorporiert im Maiasaurus (ab ca. 1960er Jahre) (vgl. Mitchell 1998, S. 80; auch Debus 2010, S. 213 ff.).

Dieser Wandel der medialen, respektive kulturellen Repräsentationen begründet sich im Wesentlichen

- (1) im Fund neuer Dinosaurier-Fossilien/neuer Erkenntnisse über Dinosaurier
- (2) in der Weiterentwicklung neuer wissenschaftlicher Erkenntnismethoden/-instrumente/neuer Theorien/Theoriebildung
- (3) in der Weiterentwicklung im Bereich der (technischen) Visualisierungs-/Modellierungsmethoden
- (4) in Transformationen des sozio-kulturellen Bezugssystems

Neben der bereits zuvor ausgeführten Bedeutung des sozio-kulturellen Bezugssystems (4) für die Entstehung und den Wandel von Dinosaurier-Bildern erläutert Mitchell (1998) die weiterführenden Gründe (1) – (3):

„Dinosaur images are seen as progressing from error to truth, from ignorance to understanding. Scientific images, including those of the dinosaur, evolve by steady, gradual improvement toward more and more accurate reflections of the actual thing

they represent. This progress is enabled by the convergence of two kinds of innovation: on the one hand, more complete knowledge of comparative anatomy and the filling in of the fossil record provides a basis for more accurate descriptions and restorations; on the other, advances in imaging technology allow for more realistic, accurate, and vivid representations.“ (Mitchell 1998, S. 103)

Letztlich sind es jedoch, so Switek (2014), insbesondere die „mythischen Bilder“ von Dinosauriern, welche im Rahmen der Populärkultur, der populärkulturellen Repräsentationen von Dinosauriern überdauern – z. B. Dinosaurier als Drachen, als Monster. Dinosaurier mit ihrer „bizarre and terrifying nature“ überdauern in den Köpfen der Menschen, trotz voranschreitender wissenschaftlicher Erkenntnisse zum Dinosaurier (vgl. Switek 2014, S. 27) – oder zugespitzt formuliert: „The more real the dinosaurs are, the more fake they seem to us.“ (Kempner 2014, S. 112)

3. Symbolische Bedeutung des Dinosauriers (Dinosaurier als „icon“)

Mitchell (1998) bezeichnet den Dinosaurier als „symbolical animal“, ein Tier, welchem seitens Gesellschaft(en) bestimmte kulturelle Bedeutungen zugeschrieben werden bzw. mit welchem bestimmte kulturelle Bedeutungen verbunden werden (vgl. Mitchell 1998, S. 67). Die kulturellen Bedeutungen, welche mit dem Dinosaurier verbunden sind, sind vielfältig – und auch immer im Wandel begriffen.

„Dinosaurs can be read as a polysemic spectacle that encompasses a wealth of images and meanings. The extinct beasts are a sign of radical otherness, of a species that no longer exists. Dinosaurs are dramatically different from any existing species and thus are a figure of difference and alterity. Dinos are, as well, figures of monstrosity, of the power of nature over humans, and of the violence and menace within nature [...]. And, perhaps most telling, dinosaurs are a figure of finitude, extinct species that were extinguished by natural catastrophe. Thus dinosaurs point to the finitude of the human species itself, and constitute a figure of warning in an era of nuclear bombs, biological-chemical weapons of mass-destruction, global Terror War, emergent nanotechnology, and scientific awareness of cosmic interplanetary cataclysm [...]“ (Kellner 2003, S. 17).

In dieser Perspektive sind Dinosaurier vorrangig Projektionsfläche des Menschen (dessen Themen, Bedürfnisse, Ängste etc.) (vgl. Debus 2010, S. 268; Dworsky 2011, S. 12 f.).

Im Folgenden sollen exemplarisch kulturelle Bedeutungen des Dinosauriers – symbolische Aufladungen des Dinosauriers – ausgeführt werden, welche sich in der Fachliteratur als zentral herauskristallisieren:

- Dinosaurier als das Andere, das Fremde; mit der ihnen zugeschriebenen „radical otherness“ (vgl. Kellner 2003, S. 17) sind Dinosaurier fremder als alle anderen Lebewesen et cetera. – in Abgrenzung vom „Eigenen“ (vgl. u. a. Mitchell 1998, S. 171);
- Dinosaurier als Inkorporation der (unzählbaren) Natur, als Inbegriff der Spannung zwischen Natur und Zivilisation (vgl. u. a. Sanz 2002, S. 104 f.);
- Dinosaurier als Inbegriff der Ausbeutung von Natur (Debus 2016, S. 181);

- Dinosaurier als Symbol von Modernisierungsprozessen, als Ausdruck der Spannung zwischen der „deep time“ der Erdzeitgeschichte einerseits sowie den dynamischen Kreisläufen des Erneuerns und Veraltens, welches modernen kapitalistischen Gesellschaften eingeschrieben ist, andererseits (vgl. Mitchell 1998, S. 67 ff.);
- Dinosaurier als Symbol der Ängste moderner Gesellschaften (analog der kulturellen/gesellschaftlichen Figur des „Monsters“);
- Dinosaurier als Symbol der Endlichkeit des Lebens auf der Erde, respektive der Auslöschung/des Aussterbens einer Spezies. Der Begriff der „Doomsday Dinosaurs“ fasst diese symbolische Bedeutung des Dinosauriers zusammen (Debus 2016, S. 85).

Aber mit Blick auf Mitchell (1998) veränder(te)n sich symbolische Bedeutungen des Dinosauriers auch immer wieder im Laufe der Geschichte (vgl. Mitchell 1998, S. 209). Hierbei verbinden sich Dinosaurier-Bilder (images) mit den jeweiligen dem Dinosaurier zugeschriebenen symbolischen Bedeutungen; beispielsweise stand – in historischer Perspektive – mit Dworsky (2011) der Diplodocus und der Brontosaurus, mit ihrer enormen körperlichen Größe, – zu Beginn des 20. Jahrhunderts – für die Ideologie des modernen Kapitalismus, für Wachstum und Macht (vgl. Dworsky 2011, S. 111 ff.).

4. Dinosaurier im (Spiel)Film

„[...] the media dinosaur is all too frequently regarded by its creator as a fantastic monster open to any subjective interpretation, rather than as a real animal with specific anatomy. ‚Swipes‘ adapted from outdated art pieces often evolve into primary sources, and errors are perpetuated ad infinitum. Furthermore, some media creators deliberately portray dinosaurs the ‚old-fashioned‘ way, because in their eyes their original inspiration remains the image of how dinosaurs ‚should‘ look like.“ (Glut 2001, S. 22).

Seit über einem Jahrhundert ist das mediale, respektive kulturelle Bild von Dinosauriern eng mit Filmen verknüpft. Filme wie „Prehistoric Peeps“ (Lewin Fitzhamon 1905), „The Prehistoric Man“ (Walter R. Booth 1908), „Brute Force“ (D. W. Griffith 1913), „Gertie the Dinosaur“ (Winsor McCay 1914), „The Dinosaur and the Missing Link“ (Willis O’Brien 1915) und „Prehistoric Poultry“ (Willis O’Brien 1917) sowie „The Ghost of Slumber Mountain“ (1918) stellten die ersten filmischen „Geh-Versuche“ von Dinosauriern dar (vgl. u. a. Berry 2002)⁸.

Im Besonderen mit Ende des 19. Jahrhunderts aufkommende filmische Animationstechniken waren in den 1910er Jahren Wegbereiter für die ersten Dinosaurier-Filme (vgl. Debus 2016, S. 64; Mitchell 1998, S. 62; Berry 2002, S. 3). Hierbei war vor allem die Tatsache, dass die bislang nur aus statischen Repräsentationen wie Fossilien, Knochen, Skulpturen, Zeichnungen, Malerei etc. visualisierten Dinosaurier nun so dargestellt werden konnten, als wären sie reale, sich bewegende Lebewesen, das zentrale Faszinosum. Die Tatsache, dass Lebewesen, die noch niemand in real gesehen hat, nun lebendig wurden, sich bewegen konnten, war dem Animationsfilm zu verdanken (vgl. Mitchell 1998, S. 62; Dworsky 2011, S. 103 ff.; S. 122 ff.; Debus 2016, S. 64; Zett 2013, S. 297).

⁸ Seitdem ist Film das historisch gesehen zentrale Medium für die (Re)Präsentation von Dinosauriern/Dinosaurierbildern, welches Animation, Visualisierung und Einbettung in Narrationen miteinander verbindet.

„The dream of ‚visual‘ restoration of dry bones into living, moving animals comes true in these films. These dinosaurs are fully released from science (while retaining their pseudoscientific legitimacy) into the realm of mass mythology and imagination, becoming in effect a whole new vernacular class of animals in a par with mammals“ (Mitchell 1998, S. 170).

Stand zur Anfangszeit der filmischen Animationstechnik(en) im Besonderen die Technologie selbst im Fokus, also die technische Möglichkeit „tote/leblose“ Gegenstände „zum Leben zu erwecken“, so waren es die ersten Dinosaurier-Filme – im Besonderen „The Ghost of Slumber Mountain“ (Willis O’Brien, 1918) und „The Lost World“ (Harry H. Hoyt, 1925) –, welche diese Form der „technischen“ Attraktion des „Zeigens“ zunehmend durch filmische Narration(en) (und den visuellen Gehalt des Gezeigten) erweiterten (vgl. Zett 2013, S. 297)⁹. Die narrative Einbettung von Dinosauriern im Film etablierte gleichzeitig das bis heute hin zentralste Motiv/Muster der Narration („elementarstes Narrativ“, Mitchell 1998, S. 33) von Dinosaurier-Filmen: die erdzeitgeschichtliche Gleichzeitigkeit von Dinosauriern und Menschen (vgl. Mitchell 1998, S. 22; Sanz 2002, S. 51)¹⁰. Hierdurch wurden neue Erzählungen über den Menschen möglich, indem das Zusammentreffen von Dinosauriern und Menschen in direktem Verhältnis beider zueinander zu sehen waren (vgl. Sanz 2002, S. 93 ff.; Mitchell 1998, S. 32). Hierbei etablierte sich, unter anderem, schon früh in der Historie des Dinosaurier-Films das Motiv des „Dinosauriers als Monster“ bzw. „das Monströse des Dinosauriers“ (vgl. Sanz 2002, S. 105 f.; Mitchell 1998, S. 62 f.); beispielsweise wird der Dinosaurier – ähnlich wie die Figur des Monsters – zum Spiegel des Menschen und der Gesellschaft (vgl. u. a. Knöppler 2017). In diesem Zusammenhang entwickelte(n) sich zum Beispiel Darstellungen und Wahrnehmungen des Dinosauriers als Inbegriff von Natur (weiter), welche in Konflikt mit der Zivilisation war, sich den Übergriffen von Zivilisation verwehrt (vgl. u. a. Sanz 2002, S. 104; Debus 2010, S. 215), zum Beispiel in „The Lost World“ (Harry H. Hoyt, 1925) oder in „The Beast from 20.000 Fathoms“ (Eugène Lourié, 1953).

Beispielsweise erzählt der Film „The Lost World“ (Harry H. Hoyt, 1925) die Geschichte einer Expedition zu einem Hochplateau in Südamerika, einer „Lost World“, in welcher Dinosaurier überlebt haben. Das Ziel der Expedition ist es, die Existenz von Dinosauriern zu beweisen. Als die Expedition von ihrer Reise nach London zurückkehrt, bringen sie einen Brontosaurus mit, welcher der Öffentlichkeit präsentiert werden soll. In London angekommen entkommt der Brontosaurus und verwüstet auf seiner Flucht die Stadt. Hierin manifestiert sich ein zentrales Motiv des Aufeinandertreffens von Natur und Zivilisation – der Dinosaurier, der sich seiner Unterwerfung durch den Menschen widersetzt und die Zivilisation zerstört.

In Betrachtung von Literatur und Filmen, in denen die Ko-Existenz von Menschen und Dinosauriern narrativ gegeben ist, kommt Sanz (2002) zum Ergebnis, dass die Beziehung

⁹ In beiden Filmen war Willis O’Brien für die Animation der Dinosaurier verantwortlich; O’Brien ging es jedoch auch darum, etwas zum Leben zu erwecken, was noch kein Mensch gesehen hat – den Dinosaurier. Ebenso wichtig ist, dass O’Brien sich an den Werken von Charles M. Knight orientierte und so maßgeblich eine filmhistorische Referenz mit seinen Dinosauriermodellen geschaffen hatte, eine Referenz, welche das filmische Bild des Dinosauriers bis heute prägt (vgl. Berry 2002, S. 248).

¹⁰ Die Idee der erdgeschichtlichen Gleichzeitigkeit von Dinosauriern und Menschen findet sich bereits früher in der Literatur wieder, z. B. Jules Verne „Voyage au Centre de la Terre“ (1864) oder Arthur Conan Doyle „The Lost World“ (1912).

zwischen Menschen und Dinosauriern meist konflikthaft (oder ausbeuterisch) dargestellt ist (vgl. Sanz 2002, S. 93 ff.)¹¹. Hierbei gibt es nach Sanz (2002) drei schematische Konstellationen der Konfliktentwicklung:

- Natural synchrony of primitive humans and dinosaurs
- Human beings move to the place where the dinosaurs survive
- Dinosaurs move to human societies

Für die Konstellation „Dinosaurs move to human societies“ lässt sich in Grundzügen folgende narrative Struktur darlegen:

„(1) The Dinosaur appears / (2) Natural and Social Order is altered / (3) The Dinosaur attacks the Human Beings / (4) The Human Beings attack the Dinosaur / (5) The Dinosaur is destroyed / (6) Natural and Social Order is restored“ (vgl. Sanz 2002, S. 99)

Infolgedessen zieht Sanz (2002) mit Blick auf den Dinosaurier (im Film) Parallelen zum Diskurs um die kulturelle Bedeutung von Monstern, im Besonderen Monster im Film (vgl. Sanz 2002, S. 104 ff.); mit Tudor (1989) lassen sich die Grundzüge des Horrorfilms bzw. des Monsters im Horrorfilm folgendermaßen nachzeichnen:

„(1) a monstrous threat is introduced into a stable situation / (2) the monster rampages in the face of attempt to combat it / (3) the monster is (perhaps) destroyed and order (perhaps) restored“ (vgl. Tudor 1989, S. 81)

Anhand dieser beiden skizzenhaften Darlegungen der narrativen Grundzüge des Dinosauriers-, respektive des Horror-/Monsterfilms zeigt sich, dass die filmischen Narrationen über Dinosaurier (zumindest die nach Sanz konflikthaften Ko-Existenzen mit Menschen) nah den filmischen Narrationen über Monster sind.

Im Versuch der Konturierung der Figur des Monsters lassen sich die folgenden Charakteristika anführen:

„The ‚Monster‘ as a humanly constructed concept, that is to say, the simple truth that its prerogatives and its essence are powerfully interlocked with the perennial dialectic of ‚Otherness‘ with respect to ‚Norm‘. And, as norms are culturally determined, ‚monsters‘ too become inevitably culture-specific products“ (Lada-Richards 1998, S. 46).

Entsprechend sind Monster an der Grenze von Norm und Verschiedenheit/Andersheit/Abweichung (von der Norm) angesiedelt. Monster sind das „dialectical other“, sie sind „difference made flesh“ von Gesellschaft(en) (Knöppler 2017, S. 36); im Kern geht es um das Verhältnis des Monsters zur Normalität (wie sie in der Narration dargestellt wird), welche

¹¹ Sanz (2002) verweist jedoch auch darauf, dass die Ko-Existenz von Menschen und Dinosauriern auch friedlich (z. B. „Dinotopia“, Marco Brambilla, 2002), freundschaftlich (z. B. „Arlo & Spot“, Peter Sohn, 2015) oder auch liebevoll, fürsorglich (z. B. „The Flintstones“, Joseph Barbera/William Hanna, 1960-1966) sein kann (vgl. Sanz 2002, S. 93ff.).

durch das Monster bedroht wird. Hierbei wird das Monster zur Bedrohung für gesellschaftlich dominante Werte, das Monster fordert diese heraus, es hält diesen den Spiegel vor (vgl. Grant 2018, S. 17 f.; Bellin 2005, S. 3). Das Monster hat die kulturelle/gesellschaftliche Funktion des „Mahnenden“ oder auch des „Aufzeigenden“. Das Monster ist – in einer zentralen Lesart – ein Moment der Reflexion von Gesellschaft(en), respektive des Einzelnen in der Gesellschaft (vgl. Grant 2018, S. 31 f.; Knöppler 2017, S. 35 ff.).

„It [the monster, JRS] negotiates the experience (and fear) of difference, marks the boundaries of normality and reinforces notions of humanity or more specific group affiliations. The monstrous is a category that holds everything threatening that is to be expelled from the image of normality, yet at the same time it attests to the shortcomings of categorization per se. The monster is thus the site of a constant struggle over deviance, transgression and knowledge, and its cinematic embodiments deliver ample evidence of this struggle.“ (Knöppler 2017, S. 37)

Mit Blick auf die symbolischen Bedeutungen des Dinosauriers lässt sich – wenn in Bezug auf die Breite an Dinosaurier-Filmen etwas verkürzend – festhalten, dass Dinosaurier als Monster¹² gesehen werden können bzw. ähnliche Funktionen für eine Gesellschaft erfüllen wie Monster (vgl. Sanz 2002, S. 104 ff.; auch Grant 2018, S. 21). Auch Dinosauriern wird eine „radical otherness“ (Kellner 2003, S. 17) zugeschrieben, sie bewegen sich an der Grenze „des Eigenen“ und „des Fremden“ (vgl. Mitchell 1998, S. 171). Sie dienen als Projektionsfläche, als Spiegel des Menschen, indem sie die (un)bewussten Ängste der Menschen verkörpern und mit Blick auf den Film in ihren Narrationen einbetten – u. a. die Angst vor einem Atomkrieg (und vor Atomkraft) (z. B. „The Beast from 20.000 Fathoms“ oder „Godzilla“) (vgl. u. a. Debus 2016), der Technik des Klonens („Jurassic Park“) (vgl. u. a. Michaud/Watkins 2014) etc.

Die symbolische Bedeutung des Dinosauriers – als auch die Bedeutung des Monsters¹³ – kommt in Verbindung mit den jeweiligen – filmischen – Narrationen in verschiedener Weise zum Tragen.

Mit Blick auf das Verhältnis von Dinosauriern und Film steht Film in zweierlei Perspektive mit den symbolischen/kulturellen Bedeutungen des Dinosauriers in Verbindung; zum einen ist Film ein Ort der Reproduktion bestehender, kultureller Dinosaurier-Bilder und zum anderen ist Film ein Ort der Produktion von kulturellen Dinosaurier-Bildern.

5. Dinosaurier, Film und Bildung – Eine Skizze

Auf der Suche nach Verbindungslinien zwischen Dinosauriern, Film und Bildung, respektive der Auseinandersetzung mit Dinosauriern in pädagogischen Kontexten stößt man ausschließlich auf Ausführungen zum naturwissenschaftlichen Konzept des Dinosauriers – weitere, aus anderen (disziplinären) Perspektiven getragene, Annäherungen an den Dinosaurier

¹² Interessant ist hierbei die Feststellung Cohens, dass Monster „are assembled from fragments“ (Cohen 1996, S. 12); mit Blick auf Dinosaurier, welche ausgehend von ihren fossilen Überresten mithilfe von verschiedenen Technologien rekonstruiert werden, „stichted together“ (Richards 2001, S. 68), ist dies mehr als zutreffend.

¹³ Tudor (1989) weist darauf hin, dass Narration die Bedeutung des Monsters in hohem Maße beeinflusst; so finden sich z. B. Monster (z. B. als mythische Figuren) auch in Kinderfilmen wieder, wo sie u. a. die Funktion als Freund/als Freundin einnehmen können (vgl. Tudor 1989).

sind kaum zu finden. In Anbetracht der zuvor ausgeführten kulturellen Bedeutung des Dinosauriers für heutige Gesellschaften liegt hier eine Engführung in Bezug auf die Auseinandersetzung mit Dinosauriern in pädagogischen Kontexten vor.

Im Folgenden soll nun – skizzenhaft, eher exemplarisch, mit Bezug auf Ausführungen zum Filmbildungsbegriff von Walberg (2011) und Zahn (2012) und zum Bildungsbegriff von Jörisen/Marotzki (2009) – aufgezeigt werden, welche Verbindungslinien zwischen Dinosauriern und Bildung, respektive Dinosauriern, Film und Bildung bestehen, um somit Dinosaurier in erziehungs-, sozial- und kulturwissenschaftlicher Perspektive in der Pädagogik zu verankern.

Vor dem Hintergrund der kulturellen Bedeutung des Dinosauriers für heutige Gesellschaften – und der hiermit verbundenen Vielzahl an symbolischen Bedeutungen des Dinosauriers – ergeben sich zentrale Verbindungslinien zu Bildungstheorien bzw. zu Bildungsprozessen, vielfältige Bezugspunkte zu Fragen der Konstitution und Veränderung von Welt- und Selbstverhältnissen und somit eine Annäherung an zentrale Figuren von Bildungstheorie(n).

Jenseits einer Darlegung der vielfältigen und -schichtigen Traditions- und Entwicklungslinien des Bildungsbegriffes kann Bildung als „Reflexion eines individuell verstandenen Selbst-, Fremd- und Weltverhältnisses“, verbunden mit der „Frage nach den Bedingungen eines (in ihrem jeweiligen Sinne) gelungenen Bildungsprozesses, in dem sich diese Verhältnisse zu einer Einheit verschränken“, verstanden werden (Schäfer 2006, S. 86). Marotzki (2006) erweitert diese Annäherung an den Bildungsbegriff – in Rekurs auf die klassische Bildungstheorie – folgendermaßen:

„Indem der Mensch sich mit seiner natürlichen, sozialen und kulturellen Umwelt auseinandersetzt und aufgrund seiner wirkenden Gestaltung Spuren hinterläßt, setzt er sich zu sich selbst und zur Welt in ein reflektiertes Verhältnis“ (Marotzki 2006, S. 127)

Eine andere – gleichwohl in inhaltlicher Nähe zu Marotzki (2006) – Annäherung an den Bildungsbegriff legt Koller (2006) vor:

„Bildung(sprozesse) als Transformation jener grundlegenden kognitiven oder sprachlichen Figuren [...], Kraft derer Menschen sich zur Welt und zu sich selbst verhalten, und davon ausgehend, dass solche Bildungsprozesse immer dann notwendig werden, wenn Menschen mit Problemen konfrontiert werden für deren Bewältigung die bisherigen Figuren ihres Welt- und Selbstverhältnisses nicht mehr ausreichen“ (Koller 2006, S. 114)¹⁴.

¹⁴ Auch Marotzki (2006) verweist – mit Bezug auf die klassische Bildungstheorie – auf die Bedeutung/die zentrale Funktion von Sprache für die Gestaltung von Selbst- und Weltreferenzen (vgl. Marotzki 2006, S. 128); hier ergibt sich eine Nähe zur Idee des Imagetexts („a combination of verbal and visual signs“), welche Mitchell (1998) mit Blick auf die kulturelle Bedeutung des Dinosauriers auf diesen anwendet: „We never see a dinosaur without saying something about it, naming or describing it, or telling its story. The dinosaur is thus a composite ‘imagetext’, a combination of verbal and visual signs – what a semiologist would call ‘symbols’ and ‘icons’ [...] The ‘real’ dinosaur is available only in its traces or remains (bones, footprints, feces), what semiologists would call ‘indices’, signs of cause and effect or ‘existential connection’, and in its imaginative restorations. When we see a dinosaur, then, we are seeing a constructed image with an assigned name and description. We never see the ‘real’ dinosaur, but only an artifact, a visual-verbal-tactile construction based on its remains and an array of prototypes we use to make sense of these remains” (Mitchell 1998, S. 51 f.).

Koller (2006) verweist auf das Ungenügen bestehender Figuren des Welt- und Selbstverhältnisses als Voraussetzung von Bildung; hierbei ist der Prozess des „Etwas-als-Etwas-Identifizieren“ zentral: die Frage des „Etwas-als-Etwas-Identifizieren“ findet sich nach Koller (2006) auch bei Adornos Idee „des identifizierenden Denkens“ wieder; hierbei ist der Akt des Etwas-als-Etwas-Identifizierens unabdingbar für die Auseinandersetzung mit Wirklichkeit, als rahmendes Konstrukt von Selbst- und Weltreferenzen. Hierbei ist die Erkenntnis wichtig, dass der Gegenstand von Wirklichkeit sich seinem erkennenden Zugriff entziehen kann, also dass Aspekte der Identifizierung eines Gegenstandes nicht aufgehen – oder mit Koller: das bestehende Figuren des Welt- und Selbstverhältnisses keinen Bestand mehr haben, nicht mehr ausreichen. Eben dieses Sich-der-Identifikation-Entziehende, das Nicht-Identisch-Sein des Gegenstandes mit der Identifizierung, ist mit Blick auf Bildung zur Geltung zu bringen. Entsprechend sind die Widersprüche unserer eigenen Wahrnehmung zur Widerständigkeit des Gegenstandes Kern von Bildung(sprozessen) (vgl. Schäfer 2009). Kurz, „Bildung ist, wenn identifizierendes Denken scheitert“ (Schäfer 2009 zit. in Zahn 2012, S. 224).

In diesem Zusammenhang – und mit Blick auf die Bedeutung des Dinosauriers – ist auf das Phänomen der Kontingenz, als bildungstheoretische Figur, Bezug zu nehmen; Kontingenz steht für die Idee des „Anders-Sein-Können jeglicher Ordnung“ (Walberg 2011, S. 118 mit Bezug zu Waldenfels 1998, S. 16).¹⁵

Ausgehend von der Annahme „Die Welt ist mehr als das, was wir von ihr wissen“ (Meder 2007, S. 168) beschreibt Meder (2007) – mit Bezug zur Systemtheorie Luhmanns – Kontingenz als Artikulation bzw. als Resultat des Umgangs mit Komplexität, die durch das Überführen des „Mehr der Welt“ (das Außen) in unsere Welt(en)/unsere Weltdeutung(en) (das Innen) entsteht – hierbei ist der Umgang mit Komplexität immer (auch) in anderer Form denkbar, kulminiert in der Formulierung „Es könnte alles auch ganz anders sein“ (vgl. Meder 2007, S. 168 f.). Verkürzt, die Welt, die Ordnung der Welt, wie sie derzeit bekannt ist, ist eine Ordnung von vielen möglichen Ordnungen und in stetigem Wandel begriffen (vgl. ebd., S. 169). Mit Blick auf den Bildungsbegriff verweist Walberg (2011) darauf, dass die Formen der Überführung des Außens in ein Innen immer wieder „Spalten“ aufweist, welche als Möglichkeit(en) der Reflexion der Ordnung(en) von Welt angesehen werden können und somit Ausgangspunkt von Bildung(sprozessen) sein können (vgl. Walberg 2011, S. 177).

Der Dinosaurier steht in seiner symbolischen Aufgeladenheit für eine Ambivalenz der Ordnungen von Welt bzw. der Orientierungen für Welt- und Selbstreferenzen; Dinosaurier bergen einerseits die Erfahrung(en) der „deep time“, die erdzeitgeschichtliche Tiefe (von Welt), mit ihrer „radical otherness“¹⁶ (Kellner 2003, S. 17), und der relativ kurzen Zeit des Menschen (auf dieser Welt) sowie andererseits die Erfahrung(en) moderner kapitalistischer Gesellschaften, mit ihrer schnellen Zyklen an Erneuern und Veralten – auch im symbolischen Spannungsverhältnis von „deep time“ der Paläontologie und „temporal cycles of innovation and obsolescence“ des modernen Kapitalismus (vgl. Mitchell 1998, S. 77). Der Dinosaurier

¹⁵ Das Infrage stellen ganzheitlicher Ordnungsvisionen/ -vorstellungen von Welt ist – ebenso wie der „Aufstieg“ des Dinosauriers zum kulturellen Symbol – stark mit dem Beginn des Zeitalters der Moderne verbunden (vgl. Walberg 2011, S. 118 und Mitchell 1998, S. 77).

¹⁶ Auch Walberg (2011) führt mit Verweis auf Waldenfels (2001) die Figur der „radikalen Fremdheit“ ein; mit „radikaler Fremdheit“ meint Waldenfels eine Fremdheit „als außer-ordentliches jede[r] Ordnung [...]“, eine Fremdheit, welche in der Lage ist, Ordnung(en) zu sprengen (vgl. Waldenfels 2001, S.117 zit. In: Walberg 2011, S. 118 f.).

ist somit auch Symbol von Kontingenz, für den Umgang mit der Komplexität der Welt, für Unbestimmtheitsbereiche unserer Welt- und Selbstdeutungen sowie -referenzen.

Mit Blick auf gegenwärtige Gesellschaften – von Jörissen/Marotzki (2009), in Rekurs auf den Kontingenz-Begriff von Giddens – erwächst die Frage danach, wie tradiert bzw. wie klar und eindeutig unsere (sozialen) Orientierungen – also der Rahmen unserer Weltdeutung(en) – sind, welche Menschen in der Entwicklung von Selbst- und Weltreferenzen als Kompass dienen – je klarer und eindeutiger Orientierungen sind, desto höher ist der Grad an Bestimmtheit, auch mit Blick auf Selbst- und Weltreferenzen. Gegenwärtige Gesellschaften sind jedoch eher durch einen Verlust an Verbindlichkeit sozialer Orientierungen, durch Kontingenz, gekennzeichnet, einem Leben mit höheren Unbestimmtheiten, entsprechend mit einer Pluralität an Orientierungen/Orientierungsmustern für die Entwicklung von Selbst- und Weltreferenzen (vgl. Jörissen/Marotzki 2009, S. 15 f.).

Für den Umgang mit diesen Kontingenzerfahrungen nennen Jörissen/Marotzki (2009) zwei – zentrale – Möglichkeiten:

(1) *Subsumtion des Neuen unter dem Bekannten*

„Das Andere wird dabei dem Eigenen gleichgemacht, es wird an die eigenen Wahrnehmungs- und Weltdeutungsmuster assimiliert; das Neue reduziert sich auf das Bekannte“ (Jörissen/Marotzki 2009, S. 18)

(2) *Das Neue als Ausgangspunkt für die Entwicklung von Weltsichten*

„Das Neue, den Einzelfall, zur Grundlage [...] machen und die passenden Regeln und Kategorien ausgehend davon erst [...] suchen. In diesem Suchprozess wird mal das eine, mal das andere Verstehensmodell ausprobiert, bis man eines findet, mit dem man einigermaßen zurechtkommt – die Relativität und Vorläufigkeit der eigenen Weltsicht ist in diesem Modell von Anfang an enthalten. Wir bezeichnen diese Art des suchenden, immer unter dem Vorbehalt des „Als-Ob“ agierenden Selbst- und Weltverhältnisses als Tentativität. Wir finden oder erfinden dabei Regeln, die für uns etwas zunächst unverständliches Neues zu etwas Verstehbarem machen.“ (vgl. Jörissen/Marotzki 2009, S. 19)

Vor diesem Hintergrund ist mit Jörissen/Marotzki (2009) Bildung nicht länger als „Überführung von Unbestimmtheit in Bestimmtheit“ zu verstehen, stattdessen muss die „Herstellung von Bestimmtheit [...] Unbestimmtheitsbereiche ermöglichen und eröffnen.“ (Jörissen/Marotzki 2009: 20 f.). Entsprechend müssen „Unbestimmtheiten [...] einen Ort, besser mehrere Orte in unserem Denken erhalten [...]. Diese Orte, die eigentlich Leerstellen – Grenzen unserer Selbst- und Weltdeutungsschemata – sind, sind die Heimat von Subjektivität. [...] Bildung lebt vom Spiel mit den Unbestimmtheiten.“ (ebd.).

Zahn (2012) begreift – in ähnlicher Weise – Bildung als „einen Umgang mit einer letztlich unbegreifbaren und damit unbeherrschbaren Fremdheit von Welt- und Selbstverhältnissen“ (Zahn 2012, S. 23). Er schließt sich hierbei Jörissen (2010) an, laut welchem „Figurationen des lebensweltlich Unverfügbaren für moderne Bildungstheorie[n] eine entscheidende Bedeutung haben [...]“ (Jörissen 2010, S. 8). Bildungsprozesse können durch die Erfahrung des Fremden herausgefordert werden, indem sie der Subsumtion des Fremden unter gegebenen Figuren der Welt- und Selbstverhältnisse widerstehen (vgl. Zahn 2012, S. 37).

In diesem Zusammenhang wird die Figur Mitchells (1998) des Dinosauriers als Symbol für das Eigene und Fremde von Relevanz (vgl. Mitchell 1998, S. 171). Ähnlich wie die Figur des Monsters nimmt der Dinosaurier hierbei (bestimmte) Bedeutungen für Gesellschaft ein: wie Monster sind Dinosaurier ein Reflexionsmoment von Gesellschaft, von Zivilisation – sie sind, der Wortbedeutung von „Monster“ folgend, das „Warnende, das Mahnende“ oder auch „das Zeigende“ (vgl. Grant 2018, S. 31 f.; Knöppler 2017, S. 35 ff.) – und fungieren somit – wie bereits aufgezeigt – als Spiegel von Gesellschaft, als auch der Werte von Gesellschaft, sie stellen das gesellschaftlich konstituierte Verhältnis von Norm und Abweichung in Frage (vgl. Grant 2018, S. 17 f.; Bellin 2005, S. 3; Knöppler 2017, S. 37). Mitchell (1998) bringt diese enge Verwobenheit von Dinosauriern und Menschen – und auch Narrationen über dieses Verhältnis – folgendermaßen auf den Punkt:

„Like beast fables of any kind, dinosaur stories are really about human beings. Either the dinosaurs must be treated as if they were human, or they must be brought into some kind of encounter with human beings as an alien, hostile life-form. Dinosaurs, in short, are ‘us’ or they are ‘not us’.“ (Mitchell 1998, S. 32)¹⁷

Weitergehend spricht Mitchell (1998) mit Blick auf Dinosaurier als „monstrous doubles of human beings“ (Mitchell 1998, S. 33).

Ähnlich formuliert es Richards (2001):

“The Dinosaur is [...] a reflection of the human species – it represents an intercession between ourselves as part of the human race and the deeply contested myth and reality of our origins.” (Richards 2001, S. 69)

Mit Blick auf das Verhältnis des Eigenen und des Fremden lässt sich mit Walberg (2011) eine sehr enge Verwobenheit des Eigenen und des Fremden – hier: das Monster, der Dinosaurier – beschreiben: „Das Fremde ist das, was sich einer Ordnung entzieht, es begleitet aber jede Ordnung und ist mit ihr untrennbar verbunden, wie ein Schafften oder eine Rückseite“ (Walberg 2011, S. 77). Und weiter: „Das Fremde fällt aus der Reihe, es drängt sich auf, es stößt uns zu, ereilt überfällt oder verletzt uns, es erregt Aufmerksamkeit, Lust oder auch Unsicherheit, Schrecken und Befremden“ (Walberg 2011, S. 88).

So thematisieren Dinosaurier zum Beispiel unsere Ängste¹⁸ und die zentralste Angst, welche mit Dinosauriern in Verbindung steht, ist das Ende, respektive das Aussterben (Extinction)

¹⁷ Buckland (1999) bringt in diesem Zusammenhang einen wesentlichen Unterschied zwischen Dinosauriern und anderen „Fabelwesen“, mythischen Figuren etc. ein, welcher mit Blick auf die Frage der Ordnung(en) von Welt Bedeutung erlangen kann: „The reference world in Jurassic Park and The Lost World is not the actual world (these films are not documentaries), nor is it a purely imaginary world (these films are not purely fictional either). Their reference world is a possible world that is very similar to the actual world. Previously we saw how possible world historians altered the laws of historical fact to produce counterfactual histories. Jurassic Park and The Lost World mark their difference to the actual world by altering a scientific law of nature – namely, biological evolution by means of genetic engineering.“ (Buckland 1999, S. 183).

¹⁸ So führt Debus (2006) beispielsweise an, dass zwischen 1890 und 1920 die Idee der „Lost World“ in Literatur und Film von großer Popularität war, da sie als Antwort auf die „claustrophobic urban culture“ angesehen wurde und sich so ein „romantic interest in primitive lost worlds“ entwickelte - das Nebeneinander von „present day earth“ und „lost world“ war hierbei wichtig, um diese Welten in Relation zueinander zu stellen (vgl. Debus 2006, S. 37 ff.). Hier etablierte sich ein bis heute gängiges Motiv für Dinosaurier-Filme, das Motiv der „Lost Worlds“.

des Menschen. Dinosaurier sind mahnende Momente hierfür, Debus (2016) spricht in diesem Zusammenhang von „Doomsday Dinosaurs“ (Debus 2016, S. 85). Dinosaurier zeigen ebenso, dass Natur der elementarste Moment für das Weiterbestehen von Menschen ist, weshalb Eingriffe in die Natur mitunter problematisch sein können. Sie belehren uns in Bezug auf unseren Umgang mit Natur. Im Besonderen seit etwa den 1950er-Jahren ist die Verbindung von Dinosauriern mit ökologischen Fragestellungen (Atomkraft, Umwelt- Luftverschmutzung etc.) und der Perspektive der „Auslöschung“ des Menschen – im Besonderen im Film – eine enge (vgl. Debus 2016, S. 85 ff.). In diesem Zusammenhang macht Mitchell (1998) die Feststellung, dass „the greatest epidemic of dinosaur images occurs in the late twentieth century, just at the moment when widespread public awareness of ecological catastrophe is dawning, and the possibility of irreversible extinction is becoming widely evident.“ (Mitchell 1998, S. 19) Die (kulturelle) Existenz und die symbolische Bedeutung des Dinosauriers ist in zunehmender Weise, seit Mitte des 20. Jahrhunderts eng mit der Existenz des Menschen verknüpft – so ist der Dinosaurier ein „Schatten“ des Menschen, welcher Menschen wie von Walberg (2011) ausgeführt zu Reaktionen auffordert, Menschen sich zu ihm verhalten müssen etc.

Hieraus – auch mit Blick auf Bildung(sprozesse) – erwächst die zentrale Frage danach, wie die Reaktion auf/der Umgang mit Erfahrungen des Fremden aussehen? Mit Jörissen/Marotzki (2009) lassen sich – wie angeführt – zwei zentralen Reaktionen/Umgangsweisen bestimmen, (1) Subsumtion des Neuen unter dem Bekannten oder (2) Das Neue als Ausgangspunkt von Weltansichten (vgl. Jörissen/Marotzki 2009, S. 18 f.).

Mit Blick auf die Figur des Monsters, respektive des Dinosauriers als Monster sind im Besonderen die „radikalen“ Reaktionen/Umgangsformen mit dem Fremden in den Fokus zu rücken (siehe, wie oben ausgeführt, hierzu u. a. Sanz 2002, S. 93 ff.) – hier ist (oft) Ausgrenzung, Bekämpfung und/oder Vernichtung (des Fremden) die Reaktion/die Umgangsweise mit dem Fremden (vgl. Walberg 2011, S. 177). Ähnlich auch Zahn (2012):

„Als Eroberung des Fremden wird Fremdheit als Unverfügbares relativiert und in mehr oder weniger gewalttätigen Formen des Antwortens gefügig gemacht, dem Eigenen, also den bestehenden Erfahrungsordnungen des Individuums (oder auch eines Kollektivs) subsumiert“ (Zahn 2012, S. 24).

Diese Form der Aneignung von Welt ist – mit Bezug zu Koller (2006), Schäfer (2009), Jörissen/Marotzki (2009) – nicht bildend, nicht Auslöser für Bildung(sprozesse).

Neben dieser oft in den Narrationen um Monster, um Dinosaurier vertretenen Reaktion(en) und Umgangsweise(n) mit dem Fremden liegt jedoch im Monster(-Film), im Dinosaurier(-Film) selbst ein Bezugspunkt zu Bildungsprozessen:

„Fremdes, das sich den vertrauten Ordnungen entzieht, [ist] geeignet, uns wieder und wieder aus dem institutionellen Schlummer zu wecken“ (Waldenfels 2001, S. 138 in Walberg 2011, S. 177)¹⁹.

¹⁹ Auch hier zeigt sich die Bedeutung des „entziehendes Denkens“, welches oben ausgeführt wurde (vgl. Koller 2006).

Also Fremdes als „Ausgangspunkt für die Entwicklung neuer Weltansichten“ (in Anlehnung von Jörissen/Marotzki 2009) zu begreifen, würde einen Möglichkeitsraum für eine Reflexion und Veränderung bestehender Welt- und Selbstbezüge eröffnen (vgl. Schäfer 2009, S. 187). Ein „Offen-Sein für Neues, ohne dieses (nur) unter Bekanntes zu subsumieren“ (Walberg 2011, S. 130).

Grundsätzlich kann Film als Konstitutionsbedingung von subjektiven Welt- und Selbstverhältnissen (mit Blick auf die Figur des Monsters vgl. Bellin 2005), sowohl normalisierenden, subsumierenden Reaktionen auf Fremderfahrung(en) Vorschub leisten, indem sie konventionalisierende Deutungsmuster von Welt – also einer bestimmten Ordnung entsprechenden Deutung von Welt – abrufen und bestätigen; sie können aber auch zum Ausgangspunkt und Auslöser von Fremderfahrungen werden, indem sie Normalisierungsprozesse von Rezipienten, also die Versuche konventionalisierender Deutungen – im Sinne der Subsumtion des Fremden unter das Bekannte – durchkreuzen (vgl. Zahn 2012, S. 37).

Entsprechend stellt die „Verfremdung vertrauter Erfahrung(en)“ (Walberg 2011, S. 178; ähnlich auch Zahn 2012, S. 169), wie zum Beispiel durch die erdzeitgeschichtliche Gleichzeitigkeit von Dinosauriern und Menschen im Film (als auch in der Literatur) ein solches Moment dar, bestehende Ordnungen von Welt zu verfremden, neu zu denken, sich neu entwickeln lassen et cetera.

Im Besonderen die narrative Idee der erdgeschichtlichen Gleichzeitigkeit von Menschen und Dinosauriern kann als Moment der „Verfremdung vertrauter Erfahrung(en)“ angesehen werden; der Dinosaurier als ausgestorbenes Lebewesen, als Symbol für eine andere Ordnung der Welt, trifft in direkter Begegnung – meist in konflikthafter Weise – auf Menschen. Hierdurch entsteht eine „alternative world“ (Sanz 2002) oder „possible world“ (Buckland 1999), welche alleine durch die Existenz von Dinosauriern vertraute Ordnungen und Erfahrungen durchbricht, das bestehende Gefüge von Welt irritiert, angreift, in Frage stellt. Der Dinosaurier als „irritierendes Moment“ moderner Weltansichten und -ordnungen, als bildendes Moment moderner Gesellschaften, da er – ähnlich wie die Figur des Monsters – das Potential bietet, bestehende Selbst- und Weltreferenzen (auch Orientierungen wie Werte, sicher geglaubtes Wissen von Welt et cetera) in Frage zu stellen.

Es geht hierbei um ein „Scheitern eines Verstehens im Filmverstehen – in Form von Brüchen, Irritationen oder Rezeptionswiderständen“, welches auslösender Moment für Bildungsprozesse sein kann (vgl. Zahn 2012, S. 169).

Mit Blick auf den Bereich der Filmbildung führt Walberg (2011) an, dass Filmbildung jenseits der Entschlüsselung und Decodierung von Filmen, filmischer Texte stattzufinden hat, wenn Bildungsprozesse hiermit verbunden werden sollen (vgl. Walberg 2011, S. 9). Entschlüsselung und Decodierung folgt der Idee, dass Individuen sich Filmen (kognitiv) entziehen können, somit der Wirkung und den Affekte des Films nicht ausgeliefert sind, aber gerade in der nicht primär kognitiven Annäherung an den Film liegen für Walberg (2011) die Bildungspotentiale des Films.

6. Fazit

Mit Blick auf pädagogische Kontexte zeigt sich, dass hier eine (eher) kulturgeschichtliche, also Disziplinen wie u. a. Geschichts-, Sozial- und Kulturwissenschaften berücksichtigende, Annäherung an und Auseinandersetzung mit Dinosauriern bislang von marginaler Bedeutung war. Jedoch zeigt sich mit Mitchell (1998), dass Dinosaurier von (wesentlicher) Bedeutung für und in Gesellschaft(en) sind, sie sind mit einer Vielzahl von symbolischen Bedeutungen versehen und nehmen verschiedene Funktionen für und in Gesellschaft(en) ein. In der Beschreibung des Dinosauriers als Monster kristallisieren verschiedene symbolische Bedeutungen und Funktionen des Dinosauriers und hierin liegen auch die zentralen Bezugspunkte zu Bildung(stheorien), wie exemplarisch anhand der Ausführungen von Jörissen/Marotzki (2009) dargelegt. Film, wiederum, ist der Ort (neben Literatur)²⁰, der den Dinosaurier visuell rekonstruiert, animiert und in narrative Strukturen einbettet – und so neben der bildlichen Darstellung des Dinosauriers auch unsere gedankliche Vorstellung des Dinosauriers in seiner Funktion als Monster etabliert.

Dieser Beitrag stellt den Versuch dar, erste und auch exemplarische, Verbindungslinien zwischen Dinosauriern (deren kultureller Bedeutung), Dinosauriern im Film und Bildung(stheorie) aufzuzeigen – eine vertiefende Auseinandersetzung steht noch aus.²¹

Literatur

- Bellin, Joshua D. (2005): *Framing Monsters. Fantasy Film and Social Alienation*. Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Berry, Mark F. (2002): *The Dinosaur Filmography*. Jefferson: McFarland.
- Billard, Vincent (2014): *Why not play God?* In: Michaud, Nicolas/ Watkins, Jessica (Eds.): *Jurassic Park and Philosophy. The Truth is Terrifying*. Chicago: Open Court Publishing, pp. 53–61.
- Buckland, Warren (1999): *Between Science Fact and Science Fiction. Spielberg's Digital Dinosaurs, Possible Worlds, and the new Aesthetic Realism*. In: *Screen* 2/1999, pp. 177–192.
- Cohen, Jeffrey J. (1996): *Monster Culture (Seven Theses)*. In: Cohen, Jeffrey J. (Hrsg.): *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 3–25.
- Debus, Allen A. (2006): *Dinosaurs in Fantastic Fiction. A Thematic Survey*. Jefferson: McFarland.
- Debus, Allen A. (2016): *Dinosaurs ever evolving. The Changing Faces of Prehistoric Animals in Popular Culture*. Jefferson: McFarland.
- Dworsky, Alexis (2011): *Dinosaurier! Die Kulturgeschichte*. München: Wilhelm Fink.
- Freemann, David (2014): *The Past in a Petri Dish*. In: Michaud, Nicolas/Watkins, Jessica (Eds.): *Jurassic Park and Philosophy. The Truth is Terrifying*. Chicago: Open Court Publishing, pp. 21–28.
- Glut, Donald F. (2001): *Jurassic Classics. A Collection of Saurian Essays and Mesozoic Musings*. Jefferson; London: McFarland.
- Glut, Donald F./Brett-Surman, M.K. (1997): *Dinosaurs and the Media*. In: Farlow, James O./ Brett-Surman, M.K. (Eds.): *The Complete Dinosaur*. Bloomington: Indiana University Press, pp. 673–705.
- Gould, Stephan Jay (2000): *Ein Dinosaurier im Heuhaufen. Streifzüge durch die Naturgeschichte*. Frankfurt/Main: Fischer.
- Grant, Barry Keith (2018): *Monster Cinema*. New Brunswick; Newark; London: Rutgers University Press.
- Hills, Matt (2005): *The Pleasures of Horror*. London: Continuum.
- Jörissen, Benjamin (2010): *Medienbildung. Begriffsverständnisse und -reichweiten*. URL: www.medienpaed.com/article/view/402/402 (Download: 31.12.2019)

²⁰ Oder auch in Digitalen Spielen.

²¹ Derzeit ist vom Autor der Band „Dinosaurier im Film“ in Planung.

- Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2009): *Medienbildung – Eine Einführung*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Kellner, Douglas (2003): *Media Spectacle*. London; New York: Routledge.
- Kempner, Brian (2014): *Feathering the Truth*. In: Michaud, Nicolas/Watkins, Jessica (Ed.): *Jurassic Park and Philosophy. The Truth ist Terrifying*. Chicago: Open Court Publishing, pp. 111–120.
- Knöppler, Christian (2017): *The Monster always returns. American Horror Films and their Remakes*. Bielefeld: transcript.
- Koller, Hans-Christoph (2006): *Das Mögliche identifizieren?* In: Pongratz, Ludwig/Wimmer, Michael/Nieke, Wolfgang (Hrsg.): *Bildungsphilosophie und Bildungsforschung*. Bielefeld: Janus, S. 108–124.
- Lada-Richards, Ismene (1998): *Foul Monster or Good Saviour? Reflections on Ritual Monsters*. In: Atherton, Catherine (Ed.): *Monsters and Monstrosity in Greek and Roman Culture*. Bari: Levante, pp. 41–82.
- Marotzki, Winfried (2006): *Qualitative Bildungsforschung. Methodologie und Methodik erziehungswissenschaftlicher Biographieforschung*. In: Pongratz, Ludwig/Wimmer, Michael/Nieke, Wolfgang (Hrsg.): *Bildungsphilosophie und Bildungsforschung*. Bielefeld: Janus, S. 125–137.
- Meder, Norbert (2007): *Kontingenz im pädagogischen Handlungszusammenhang. Eine Auseinandersetzung mit Luhmanns Systemtheorie*. In: *Der Pädagogische Blick* 15/2007, S. 168–177.
- Michaud, Nicolas/Watkins, Jessica (2014): *Damn you, Michael Crichton!* In: Michaud, Nicolas/Watkins, Jessica (Eds.): *Jurassic Park and Philosophy. The Truth ist Terrifying*. Chicago: Open Court Publishing, pp. 3–10.
- Mitchell, W.J.T. (1998): *The Last Dinosaur Book. The Life and Times of a Cultural Icon*. Chicago; London: The University of Chicago Press.
- Noble, Brian (2016): *Articulating Dinosaurs. A Political Anthropology*. Toronto; Buffalo; London: University of Toronto Press.
- Pinedo, Isabel Christina (1997): *Recreational Terror. Women and the Pleasure of Horror Film Viewing*. Albany: State University of New York Press.
- Richards, Morgan (2001): *Digitising Dinosaurs*. In: *Media International Australia incorporation Culture and Policy* 100/2001, S. 65-79.
- Sanz, José Luis (2002): *Starring T.Rex! Dinosaur Mythology and Popular Culture*. Bloomington: Indiana University Press.
- Schäfer, Alfred (2009): *Bildende Fremdheit*. In: Wigger, Lothar (2009): *Wie ist Bildung möglich?* Bad Heilbrunn: Klinkhardt, S. 185–200.
- Spalding, David A.E./Sarjeant, William A. S. (2012): *Dinosaurs. The Earliest Discoveries*. In: Brett-Surman, M.K./Holtz jr., Thomas R./Farlow, James O. (Eds.): *The Complete Dinosaur*. Bloomington; Indianapolis: Indiana University Press, pp. 3–23.
- Switek, Brian (2014): *My Beloved Brontosaurus. On the Road with Old Bones, New Science and our Favorite Dinosaurs*. New York: Scientific American/ Farrar, Straus and Giroux.
- Torrens, Hugh S. (2012): *Politics and Paleontology. Richard Owen and the Invention of Dinosaurs*. In: Brett-Surman, M.K./Holtz jr., Thomas R./Farlow, James O. (Eds.): *The Complete Dinosaur*. Bloomington; Indianapolis: Indiana University Press, pp. 25–43.
- Tudor, Andrew (1989): *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*. London: Basil Blackwell.
- Walberg, Hanne (2011): *Film-Bildung im Zeichen des Fremden. Ein bildungstheoretischer Beitrag zur Filmpädagogik*. Bielefeld: transcript.
- Waldenfels, Bernhard (1998): *Der Stachel des Fremden*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Zahn, Manuel (2012): *Ästhetische Film-Bildung. Studien zur Materialität und Medialität filmischer Bildungsprozesse*. Bielefeld: transcript.
- Zett, Anna (2013): *Dinotasia, Dinotopia. Animationen unbegreifbarer Tierkörper im Kino des Fortschritts*. In: Chimaira – Arbeitskreis für Human-Animal-Studies (Hrsg.): *Tiere – Bilder – Ökonomien. Aktuelle Forschungsfragen der Human-Animal-Studies*. Bielefeld: transcript, S. 295–317.

Informationen zum Autor

Dr. Jan-René Schluchter ist Akademischer Oberrat an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg, Institut für Erziehungswissenschaft, Abteilung Medienpädagogik. Seine Arbeits- und Forschungsschwerpunkte sind: Inklusion und Medienbildung, Filmbildung und Aktive Medienarbeit.

Zitationshinweis:

Schluchter, Jan-René (2019): Dinosaurier im Film – (Film)Bildnerische Perspektiven. In: Online-Magazin *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik*, Ausgabe 20/2019. URL: medienpaed-ludwigsburg.de/