



Foto: E. Riempp

Foto 1: Filmset Mos Espa im Chott el-Gharsa

Auf den Spuren von Sternenkriegern und Seepiraten

Auswirkungen von Hollywoodfilmen in Tunesien

Touristen aus den Ländern nördlich des Mittelmeers, die das Urlaubsland Tunesien besuchen, wollen gewöhnlich paradiesische Strände und arkadische Landschaften genießen. Inzwischen pilgern zahlreiche Touristen in den Süden Tunesiens, um den Heimatplaneten Tatooine des Sternenkriegers Luke Skywalker aus dem Spielfilm Star Wars zu finden. In den Häfen der Küstenstädte begeben sich Strandtouristen an Bord von Piratenschiffen, um wie Captain Jack Sparrow im Spielfilm Pirates of the Caribbean das Meer zu befahren. Aufgrund der Wechselwirkungen der genannten Hollywoodfilme mit der touristischen Lebenswelt entstehen in Tunesien imaginäre Räume, die von Besuchern konsumierend konstruiert werden.

Alle Arten von Erzählungen, ob authentische Berichte oder fiktive Märchen, stehen in Wechselwirkung mit den Menschen und Gesellschaften, die diese Geschichten konsumieren und kommunizieren. Dies ist unabhängig davon, welches Erzählmedium benutzt

wird. Die Rezipienten der Märchen und Romane stellen durch die Aufnahme von Metaphern, Symbolen und Ritualen eine lebensweltliche Wirklichkeit mit imaginären Räumen implizit her. In diesem Sinne gibt es hinsichtlich der lebensweltlichen Auswirkungen keinen Unterschied zwischen realen und fiktionalen Erzählungen. Daher ist es nicht verwunderlich, dass es der Traumfabrik Hollywood, die alle Arten von Geschichten besonders eindrucksvoll vermitteln kann, am besten gelingt, ihre fiktionalen Welten in das Gedächtnis der Konsumenten einzugraben. Die erlebten Vorstellungen und die assoziierten Gefühle treten bei lebensweltlichen Handlungen in entsprechenden Kontexten als unbewusste Referenzen oder als maßgebliche Impulse für die Menschen wieder hervor. Gegenüber Landschaften und Objekten, wie z.B. Drehorten von Spielfilmen und imitierten Piratenschiffen, haben wir nur deshalb Empfindungen, weil wir unsere

Empfindungserwartungen und -wünsche vorher in die Dinge „hineingelegt“ oder mit den Dingen „verbunden“ haben. Deshalb lassen sich Stimmungen und Gefühle, wenn wir uns an einem bestimmten Ort oder vor einem Objekt befinden, abrufen und wieder aneignen (vgl. Hasse 2003).

So schaffen Spielfilme ein Erlebnispotential und imaginäre Räume außerhalb des Kinos (vgl. Wuss 1999). Allerdings verlieren Orte und Objekte teilweise auch ihre eigene Geschichte und ihre lebensweltliche Identität, da durch die Zuschreibung fiktiver Inhalte eine andere Wirklichkeit der Dinge generiert wird und filmische Fiktion ein gewisses Maß an Authentizität bekommt (vgl. Osborne 2000).

Sternenkrieger, Südtunesien und der Heimatplanet von Luke Skywalker

Mitten im Salzsee Chott el-Gharsa, ungefähr dreizehn Kilometer nördlich der Oasensiedlung Nefta in Südtunesien, halten an einem Vormittag im September 2007 über 80 weiße Geländewagen, die aus der Touristenstadt Tozeur kommen und mehrere Hundert Touristen in diese unwirtliche Gegend bringen. Das Ziel der modernen Karawane ist die Stadt Mos Espa, der Weltraumhafen des Wüstenplaneten Tatooine. Das inzwischen stark durch Sand,



Abb. 1: Star Wars World in Tunesien

Quelle: eigener Entwurf

Wind und Souvenirjäger beschädigte Filmset ist immer noch einen Besuch wert. Neugierige und sommerlich leicht bekleidete Touristen inspizieren die Wohnhäuser im südtunesischen Baustil, die aus Metallgittern, Gips, Holz und Pappmaschee errichtet worden sind. Die Touristen fotografieren sich in abenteuerlichen Posen zwischen den futuristischen Überresten der Filmkulisse (vgl. Foto 1). Die gesamte Szenerie wirkt auf den unbedarften Beobachter wirklichkeitsfremd, absurd und kurios. Doch der sonst einsame Ort ist nicht der einzige Drehort, der von Touristen und von erklärten Star Wars-Fans aufgesucht wird (vgl. Zimmermann 2003). Der Film Star Wars produziert, wie viele Film- und Fernsehserien, einen richtiggehend eigenen Filmtourismus (vgl. Reeves 2002).

Auf der Suche nach einer geeigneten Filmkulisse und aufgrund der herrschenden politischen Rahmenbedingungen in anderen Wüstenstaaten, begab sich Regisseur George Lucas mit zwei Location scouts im Jahr 1976 nach Tunesien. Insbesondere die Architektur von Djerba, die Wohnhöhlen von Matmata sowie die Salzseen und die Sanddünen der tunesischen Wüste beeindruckten ihn. Er entschied sich, in Südtunesien zu drehen (vgl. Rinzler 2007). Auch die exoti-



Foto: S. Duscha

Foto 2: Star Wars-Fans in Ksar Ouled Soltane

schon Bezeichnungen der Siedlungen griff Lucas in modifizierter Form für seinen Film auf. So wird aus der tunesischen Stadt Tataouine im Spielfilm der Wüstenplanet Tatooine.

Für die Produktion der Folge Star Wars I kehrt er 1999 nochmals an die ehemaligen Drehorte in Tunesien zurück. Die durchschlagenden Erfolge des letztlich sechsteiligen Serienfilms (Sequel) bewirken auch nach über dreißig Jahren eine ungebrochene Begeisterung beim Publikum.

Die Drehorte in Tunesien werden heute aufgrund des großen Wiedererkennungswertes der Landschaft und der Orte im Film zu den Spitzendestinationen der Star Wars-Anhänger gerechnet, wie die Feststellung von Gus Lopez belegt: „Tunesien ist mit keinem anderen Drehort zu vergleichen, man fühlt sich tatsächlich wie auf Tatooine“ (vgl. Faucourt 2008). Im Laufe der Zeit hat sich eine Reihe von Drehorten als touristische Destinationen herausgebildet. Dazu tragen vor allem die Identifikation des lebensweltlichen mit dem imaginären Ort im Spielfilm, die Attraktivität, die Erreichbarkeit und die Vermarktungsstrategie der Stätten bei. Die Orte erhalten eine mehrfache Bedeutungszuschreibung: zur lebensweltlichen kommen die filmische Bedeutung und die fantouristische Rezeption hinzu.

Während die Star Wars-Fans alle Drehorte aufsuchen, beschränkt sich der Massentourismus auf Orte, die Teil des festen Programms der Pauschal-tourenanbieter sind (vgl. Abb. 1). Von den tunesischen Behörden wird lediglich Ksar Hedada offiziell als ehemaliger Drehort vermarktet. Beim Eingang in den Ksar informiert ein großes, überdimensionales Schild die Besucher über seine filmische Bedeutung. Ebenso Ziel des Massentourismus sind das Hotel Sidi Driss im Höhlendorf Matmata und das nicht abgebaute Filmset Mos Espa auf dem Chott el-Gharsa. Bei diesen beiden Orten sind das Interesse und der Vermarktungsdrang des privaten Hotelbetreibers von Sidi Driss und die Motivation der Agenturen, die in Tozeur Touren anbieten, ausschlaggebend. Die Heiligtümer Sidi Bouhrel am nördlichen Rand des Chott el-Djerid und Sidi Jemour auf Djerba können nicht als Ort einer imaginären Welt in Szene gesetzt werden, da sie als Moschee und Marabout religiös genutzt werden.

Die Locations sind entweder erklärtes Ziel der Ausfahrten oder sie spielen neben Erörterungen zur exotischen Landschaft und lokalen Kultur lediglich am Rande eine Rolle. Die Touristen geben sich mehr oder weniger interessiert und werden nach den üblichen Erinnerungsfotos gebeten, sich wieder zum Bus oder Landrover zu begeben.

Vollkommen anders verläuft der Besuch bei Fantouristen, die als gut informierte Individualreisende oder im Rahmen einer organisierten Star Wars-Rundreise (wie z.B. Fraport Travel Service 2008) zu den Drehorten gelangen. Die Reise ist für die Fans eine Reise auf den Heimatplaneten Tatooine und nur vordergründig eine Reise nach Tunesien.

Die subjektiv erlebte Atmosphäre der fiktiven Welt wird für den Fan zur imaginären Wirklichkeit. Die Kulissen werden zu modernen Kultstätten, die Fans zu modernen Pilgern, die sich auf einer Ebene zwischen lebenswelt-

lichem Drehort und imaginärem Raum des Filmes befinden. Dort ist es möglich, an den Abenteuern von Luke Skywalker und seinen Gefährten teilzunehmen, den Helden des Films und ihrer Geschichte nahe zu sein. Der fiktive Raum Tatooine wird lebensweltlich erfahrbar. Am Drehort begnügen sich die Fans nicht mit einer einfachen Besichtigung; es werden die Szenen nachgestellt sowie die originalen Kameraeinstellungen der Bilder im Film wiedergeben. Im Extremfall bringen die Drehortbesucher selbst geschneiderte Gewänder mit, die den Filmkostümen ähnlich sind, und sie fotografieren oder filmen sich in den bekannten, in zahlreichen Büchern abgebildeten

Posen. Die Touristen fühlen sich dabei eins mit ihren Filmfiguren und es gelingt ihnen „auf ihren Spuren zu wandeln“ (vgl. Banthapoodoo 2006). Die besonders großen Fans der Filme lassen es sich nicht nehmen, auch die Orte aufzusuchen, die ideell in Zusammenhang mit der Gestaltung der Filme stehen.

In Tunis bestaunt man das inzwischen leer stehende Hotel du Lac, und mit Ksar Soltane sucht man den südlichsten Ort des Planeten Tatooine in Tunesien auf, obwohl dort nie gedreht, sondern lediglich Bilder des lokalen Kulturerbes digital in den Film Star Wars eingefügt wurden (vgl. Foto 2). Ein Erinnerungsfoto vor einem der Ortsschilder von



Abb. 2: Touristische Piratenschiffe in Tunesien

Quelle: eigener Entwurf

Textbox 1: Star Wars – Imperium

Die Star Wars-Saga („Krieg der Sterne“) besteht aus insgesamt sechs Filmen, die zwischen den Jahren 1977 und 2005 entstanden. Bei der Star Wars-Saga handelt es sich um eine einfache und verständliche Science Fiction-Geschichte, in der der Held *Luke Skywalker* zusammen mit seinen Gefährten versucht, den Planeten Naboo vor der Eroberung durch einen diktatorischen Imperator und seinen Truppen zu schützen. Bevor alle dunklen Mächte besiegt sind, müssen die Helden zahlreiche Abenteuer bestehen. Idee und Drehbuch stammen aus der Feder des Anthropologen George Lucas. Entgegen aller Erwartungen sind alle Star Wars-Filme von der Premiere an Kassenschlager. Nach Angaben des Forbes Magazins werden durch die Filme und durch das „Erweiterte Universum“ rund 22 Mrd. Euro erwirtschaftet (vgl. Greenberg 2007).

„Der Begriff Erweitertes Universum [...], ist ein Oberbegriff für alle offiziell lizenzierten Star Wars-Materialien, außerhalb der zwei Filmtrilogien. Das Erweiterte Universum beinhaltet Bücher, Comic-Hefte, Spiele und andere Arten unterschiedlicher Medien. Diese Produkte erweitern die Geschichten, die in den Filmen erzählt werden. Um die Rechte für eine solche Merchandising Produktion zu bekommen, verzichtete *George Lucas* gänzlich auf die Gage seines ersten Star Wars-Films des Jahres 1977. Da keine der Filmfirmen den Wert der Merchandising-Rechte vorhersehen konnte, ließ man sich auf dieses Geschäft ein“ (vgl. EW 2008).

Star Wars ist in wirtschaftlicher und kommerzieller Hinsicht das erfolgreichste Filmprodukt aller Zeiten. Auch dreißig Jahre nach Erscheinen des ersten und drei Jahre nach Erscheinen des letzten Star Wars-Films breitet sich das „Imperium“ durch alle Medien, insbesondere das Internet, dynamisch weiter aus.

Tataouine ist als Beweis, dass man hier war, fast schon unerlässlich. Der Archäologe und Star Wars-Fan *David Reynolds* vergleicht die Bedeutung der Star Wars-Orte für den Touristen in Südtunesien sogar mit Stätten der Antike: „[Star Wars is] like ancient Rome or Egypt, a culture from another time and place to explore“ (vgl. Gleason 2007).

Obwohl die Star Wars-Saga, abgesehen von einer einzigen Filmlocation in Südtunesien,

von staatlicher Seite bisher nicht vermarktet wird und *G. Lucas* das „Erweiterte Universum“ völlig kontrolliert, hat sich trotz des anhaltenden Filmtourismus keine auf Star Wars bezogene Infrastruktur wie Filmmuseum, Dauervorführungen, Schilder, Figuren, Verkauf von Devotionalien oder ein anderes Merchandising entwickelt (vgl. *Textbox 1*). Anders ist dies beim Phänomen der touristischen Piratenschiffe entlang der tunesischen Küste.

Seepiraten, Piratenschiffe und die tunesische Mittelmeerküste

In tunesischen Häfen kann der erstaunte Beobachter Segelschiffe mit Piratenflagge bewundern, die nicht segeln und die keine anderen Schiffe überfallen. Die nicht hochseetauglichen Schiffe, die zur Belustigung von Touristen motorgetrieben vor der Küste dümpeln, findet man von Tabarka an der algerischen Grenze über Port el Kantaoui bis Houmt Souk auf Djerba (vgl. *Abb. 2*). Insgesamt liegen etwa 50 touristische Piratenschiffe vor Anker. Diese Konzentration ist weltweit einmalig. Touristen, die sich heute auf tunesische Piratenschiffe begeben, beziehen sich oftmals bei ihren Begründungen auf den Spielfilm *Pirates of the Caribbean*. Die Entstehung der modernen Piratenflotte entlang der tunesischen Küste geht jedoch auf einen anderen Hollywoodfilm zurück.

Alles begann Mitte der 1980er Jahre, als es dem tunesischen Produzenten *Tarak Ben Ammar* gelang, *Roman Polanski* als Regisseur für den komödiantischen Piratenfilm *Pirates* zu gewinnen (vgl. *Textbox 2*). Das Filmset Neptune, ein äußerlich nahezu perfekter Nachbau einer spanischen Gallone, wurde nach einem Jahr Bauzeit fertig gestellt. Die tunesischen Behörden erließen während der Produktion zahlreiche Sicherheitsauflagen für das schwimmende Filmset. Durch Begeisterung und Antrieb des Produzenten wurde das Filmset zu einem seetauglichen Schiff. Eigentlich sollte

Textbox 2: Das Genre „Piratenfilm“ und der Spielfilm *Pirates von Roman Polanski*

Das Genre des Piratenfilms bezieht sich auf die Schicksale historischer und fiktiver Piraten des 17. bis 19. Jhs. Piraten sind immer heimat- und gesetzeslose Personen, die die Weltmeere befahren, andere Schiffe kapern, plündern und die Besatzungen gefangen nehmen oder töten (*Zygouris 2007, S. 516*). Die ersten Piratenfilme der Jahre 1901 bis 1929 sind Stummfilme. Mit dem Beginn der Großproduktionen in den 1920er und 1930er Jahren werden seemannische Praktiken und die See selbst im Film dargestellt. Der erste Tonfilm erscheint im Jahr 1935 unter dem Titel *Unter Piratenflagge* mit *Errol Flynn* in der Hauptrolle. Dieser Film markiert den Beginn des „modernen Piratenfilms“, dessen Produktion sehr kostenintensiv ist (*Bühler 1973, S. 454*). Mit der Oscarprämierung des Films *Der Seeräuber* im Jahr 1943 erlangt der Piratenfilm Berühmtheit. Es folgen sehr viele Piratenfilme, die in den 1950er und 1960er Jahren hohe Zuschauerzahlen verzeichnen. Der erste nennenswerte Film seit dem Ausscheiden von *Errol Flynn* in den 1950er Jahren ist *Pirates von Roman Polanski*, der 1986 in die Kinos kommt (*Zygouris 2007, S. 518*).

Mit der Produktion von *Pirates of the Caribbean (Fluch der Karibik)* im Jahr 2003 kann *Gore Verbinski* an die Erfolge der Piratenfilme der 1940er bis 1950er Jahre anknüpfen. Der Film *Pirates of the Caribbean* greift die Charaktere des Films *Pirates* auf und wirkt in der gesamten Erzählung wie eine Hommage an den Spielfilm *Pirates von Roman Polanski* (*Feeney u. Duncan 2006, S. 128*).

das über 8 Millionen Dollar teure Filmset als Galeone Neptune am Ende des Spielfilms im Meer versinken, aber der Produzent entschied sich anders. Das Schiff blieb zunächst in Port el-Kantaoui liegen und wurde dort sofort zur touristischen Attraktion der Marina. Inzwischen hat die Neptune ihre endgültige Heimat im italienischen Genua (vgl. *Foto 3*) gefunden, wo sie gegen Bezahlung für Besucher als Filmmuseum, für Neureiche als Partyschiff und für Spiel- und Werbefilme weiterhin als Filmset in Stand gehalten wird.

In Tunesien sind die Auswirkungen des Spielfilms *Pirates* und des Filmsets Neptune trotz Abwesenheit des Schiffes erheblich. In Port el-Kantaoui liegt inzwischen ein neues Schiff mit dem Namen Neptune VI, das als Restaurantschiff die touristische Nachfolge des Filmsets angetreten hat. Aber dies ist nicht die einzige Erinnerung an den Film *Pirates*.

Die Geschichte der touristischen Piratenschiffe begann, als ein junger aufgeschlossener und sprachbegabter Tunesier sich beim damals neu etablierten Club Méditerranée in Hammamet verdingte. Dort erledigte er vielerlei Arbeiten, die vom Tenniscoach bis zum Gärtner reichten. Unter anderem begleitete er Bootsausflüge mit Touristen. Der Angestellte machte sich mit dieser Art von Ausflügen selbständig; die Filmarbeiten in der Marina brachten ihn Ende der 1980er Jahre auf die Idee, seine Ausflüge durch einen ehemaligen Lastkahn mit Piratenanimationen anzureichern. Derart war der Tradition des modernen Piratenschiffs ein Anfang gesetzt. Inzwischen haben es zahlreiche Anbieter dem Innovator nachgeahmt, der heute zwei Schiffe mit einer Transportkapazität von jeweils 130 Personen betreibt. Insbesondere nach dem Jahr 2000 stiegen die Zulassungen für touristische Piratenschiffe.

Heute lassen sich zwei dominante Typen erkennen: Die nachgebauten Boote orientieren sich am Vorbild des Filmsets, der spanischen Galeone Neptune. Sie liegen in Port el-Kantaoui, Sousse und Monastir, wo vorwiegend der Film *Pirates* entstand. Dabei ahmen die Gestalter das typische Heck mit Brüstung und die Gali-onsfigur nach. Abgesehen von wenigen Zwischenformen, orientieren sich alle anderen Boote an der Bauform der ehemaligen Lastkähne aus Djerba.

Die Anbieter und Schiffseigner arbeiten mit Reiseagenturen und Hotelmanagements zusammen; teilweise haben Hotelbesitzer ihre eigenen Schiffe, um die Strandurlauber auf die Piratenschiffe zu lotsen. In mehreren Häfen wird Laufkundschaft beworben. Schilder und Bilder am Liegeplatz des Schiffes weisen auf Namen, Preis, Verpflegung und Leistungsangebot hin. In Sousse behauptet ein Anbieter sogar, das authentische Schiff aus dem Piratenfilm *Pirates* zu besitzen und propagiert auf seiner Tafel den Slogan: „Urlaub wie im Kino“!

Das Hauptgeschäft wird mit den ausländischen Touristen gemacht. Daneben werden die Boote aber auch für tunesische Familienfeierlichkeiten wie Hochzeiten und für Film- und Werbeaufnahmen vermietet. Der Ablauf der Vergnügungsfahrten ist je nach Hafen und je nach Anbieter unterschiedlich; die meisten Ausfahrten dauern drei bis dreieinhalb Stunden und werden als Vor- und Nachmittagsfahrt angeboten. Ganztagesfahrten finden in Djerba und Tabarka statt. Alle Fahrten erfolgen inklusive Essen und Trinken; Alkohol wird grundsätzlich nicht angeboten. Auf einigen Schiffen, vor allem in Hammamet und in Djerba, präsentieren junge Männer komplette Piratenshows auf Deck (vgl. *Fotos 4 u. 5*).

Darüber hinaus werden auf vielen Schiffen T-Shirts und Kopftücher mit allerlei Piratenaufdrucken wie Totenkopf, Schiffsnamen oder Flaggen angeboten. Die Nachfrage ist stark saison-



Foto 3: Pirates-Filmset Neptune in Genua



Foto 4: Animatuer beim gespielten Überfall auf einem Piratenschiff

abhängig. Während in der Hauptsaison manche Schiffe mit sieben Ausfahrten pro Tag ausgelastet sind, befinden sich einige Boote während des Winters auf Reede und werden technisch und optisch überholt. Die Eintrittspreise unterliegen einer erheblichen Preisspanne, die von 15 Euro unmittelbar vor Abfahrt bis 80 Euro bei Buchung über Agentur oder Hotel reichen kann.

Die Motive für die Touristen, wie Captain Jack Sparrow segeln zu wollen, sind die aufkommende Langeweile am Strand, das Drängeln der Kinder, der Wunsch, das Land von Meer aus zu sehen, und die Neugier auf die Gestaltung des Piraten-Programms. In der Regel kommt die Animation der Schiffsbesatzung bei den Kunden gut an, wenn auch die eine oder

andere Ausfahrt von den Teilnehmern als Pleite empfunden wird. Der imaginäre Raum „Piratenwelt“ entsteht nicht nur durch die phantasievollen Schiffe, sondern insbesondere durch die erfolgreiche Inszenierung. Informationen über die Herkunft der Piratenschiffe, welche die Imagination lebensweltlich verankern, muten teilweise sehr abenteuerlich an. Dabei kann es sein, dass die segelunfähigen Nachbauten und angemalten Lastkähne ernsthaft als echte Piratenschiffe aus dem 17. Jh. verkauft werden. Hinweisen auf die berühmten und berühmten Korsaren an der tunesischen Küste im 18. Jh. sollen die Echtheit der Schiffe belegen; für die Urlaubspiraten wird so die imaginäre Phantasiewelt fast als Tatsache erlebbar. Die post-

cinematischen Produkte sind damit mehrfach in der „wirklichen“ Welt verankert.

Zusammenfassung

Die lebensweltliche Mächtigkeit der Filme nimmt dadurch zu, dass sich Massen von Menschen über einen längeren Zeitraum mit diesen Spielfilmen und ihren Produkten auseinandersetzen, sich mit ihren Hauptfiguren identifizieren und die erzählten Geschichten reproduzieren.

Zu den erfolgreichsten Serienfilmen des 20. Jahrhunderts sind die Episoden von Star Wars und die Filme Pirates of the Caribbean zu zählen. Diese Filme wirken sich im Urlaubsland Tunesien an den ehemaligen Drehorten in den nördlichen Wüstengebieten und an den langen Küsten in erheblichem Umfang aus. Hollywood beeinflusst eine gesamte Tourismusbranche und gestaltet den Ferienablauf in Tunesien thematisch mit. Der Badeaufenthalt am Strand sowie die Besichtigung der antiken Ruinen werden durch die imaginären Räume der Sternenkrieger in der Wüste und der Seepiraten auf dem Meer als festem Urlaubsbestandteil ergänzt. ■

Literatur

- BANTHAPOODOO: Drehbericht Tunesien 30. Mai–06. Juni 2006.
www.banthapoodoo.de/reise/reports_d.html (Zugriff: 09.01.2008)
- BECKETT, J.: Real Tales from Mos Eisley Cantina. Conclusion, 1999.
www.starwarlocations.com/swarchive/RealTales/conclusion.html (Zugriff: 20.08.2007)
- BÜHLER, W.: Der Piratenfilm. Filmkritik 10 (1973), S. 435–497
- EW, Erweitertes Universum.
www.jedipedia.de/wiki/index.php/Erweitertes_Universum (Zugriff: 02.01.2008)
- FAUCOURT, S.: Interview de Gus Lopez, 2007.
www.mintinbox.net/reportages/Interview_Gus_Lopez (Zugriff: 09.01.2008)
- FRAPORT Travel Service: Auf den Spuren von Star Wars Schauplätzen, 2008.
www.starwars-union.de/bilder/news/20071223_tunesien2008.pdf (Zugriff: 09.01.2008)
- FEENEY, F.X. und P. DUNCAN: Roman Polanski. Köln 2006
- FIEBIG, H. et al.: Cinema – Das wichtigste aus der Welt des Films. August 2007, S. 119



Foto: V. Vogelsberg

Foto 5: Piratentanz mit Touristen

- GLEASON, S.: LosCon 34's Fan Guest of Honor Capt. David West Reynolds, 2007.
www.loscon.org/34/Loscon34PR4.pdf (Zugriff: 09.01.2007)
- GREENBERG, A.: STAR WARS' Galactic Dollars. Forbes Magazine, 5.4.2007.
http://www.forbes.com/technology/2007/05/24/star-wars-revenues-tech-cx_ag_0524money.html (Zugriff: 02.12.2007)
- HASSE, J.: Raum und Gefühl. Der Architekt (2003) H. 7/8, S. 48-51
- OSBORNE, P. D.: Travelling Light: photography, travel and visual culture. Manchester 2000
- REEVES, T.: Der Große Film-Reiseführer. 15.000 Schauplätze des Internationalen Films. Königswinter 2002
- RINZLER, J. W.: The Making of STAR WARS. The Definitive Story Behind The Original Film. New York 2007
- WUSS, P.: Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess. Berlin 1999
- ZYGOURIS, W.: Piratenfilm. In: T. KOEBNER (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. Stuttgart 2007, S. 516–518
- ZIMMERMANN, S.: „Reisen in den Film“ – Filmtourismus in Nordafrika. In: H. EGNER (Hrsg.): Tourismus – Lösung oder Fluch? Die Frage nach der nachhaltigen Entwicklung peripherer Regionen. Mainz 2003, S. 75–83 (Mainzer Kontaktstudium Geographie 9)

Autoren

Professor Dr. ANTON ESCHER, geb. 1955
EVA RIEMPP, geb. 1978
MYRJAM WÜST, geb. 1981
Geographisches Institut der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Becherweg 21, 55099 Mainz
escher@uni-mainz.de
e.riempp@geo.uni-mainz.de
wuest@uni-mainz.de
Arbeitsgebiete/Forschungsschwerpunkte: Orient, Sozialgeographie, visuelle Geographie, Migration, Altstädte

Summary

In the Footsteps of Star Warriors and Sea Pirates – Impacts of Hollywood Movies on Tourism in Tunisia

by Anton Escher, Eva Riempp, Myrjam Wüst

Star Wars and Pirates of the Caribbean rank among the most successful film series of the 20th century. These movies have had a serious impact on Tunisia as a holiday destination, the former movie locations in the northern desert areas and along the long coast. Hollywood influences the entire tourist industry and plays an active role in shaping theme holiday packages. For instance, the imaginary locations of Star Wars in the desert and the sea pirates along the coast have become just as important as soaking up rays on the beach and a visit to ancient ruins in Tunisia.