



Universität Münster

AUTOR

Stephan Brüssel

TITEL

Das Phantasia-land als Zeichenland. Grundlagen und Potenziale einer Themenparksemiotik

ERSCHIENEN IN

Das Phantasia-land als Zeichenland. Semiotische Aspekte der Theme Park Studies (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 8/2024), S. 5–21.

EMPFOHLENE ZITIERWEISE

Brüssel, Stephan: „Das Phantasia-land als Zeichenland. Grundlagen und Potenziale einer Themenparksemiotik“. In: *Das Phantasia-land als Zeichenland. Semiotische Aspekte der Theme Park Studies* (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 8/2024), S. 5–21.

IMPRESSUM

Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film

ISSN 2567-1162

Universität Münster

Abteilung Neuere deutsche Literatur

- Literatur und Medien -

Germanistisches Institut

Schlossplatz 34

48143 Münster

Herausgeber: Andreas Blödorn, Stephan Brüssel

Redaktion: Stephan Brüssel, Niklas Lotz

Das Phantasialand als Zeichenland. Grundlagen und Potenziale einer Themenparksemiotik

Stephan Brüssel

Inhalt

Die Theme Park Studies in den Medienkulturwissenschaften: Relevanz und Zugriffsmöglichkeiten	5
Der Themenpark. Eine Definition	9
Grundlagen einer Themenparksemiotik. Strukturelle und narratologische Zugriffe auf alltagsfremde Illusionswelten.....	10
Thematisierung.....	11
Storytelling	12
Immersion.....	15
Das Phantasialand als Zeichenland – und der Europa Park als ‚bewohnbare Diegese‘: Hintergründe und Aufgaben der Fallstudien in diesem Heft	16
Verzeichnisse	19

Die Theme Park Studies in den Medienkulturwissenschaften: Relevanz und Zugriffsmöglichkeiten

Als Erlebnisraum und Sektor der Freizeitgestaltung ist der Themenpark aus den Medienkulturen weltweit nicht mehr wegzudenken. Nicht allein ist er in wirtschaftlicher oder marketingstrategischer Sicht ein nicht unwesentlicher Faktor, der großen Konzernen wie privaten Unternehmen enorme Umsätze beschert, auch erscheint er aus medienkulturwissenschaftlicher Perspektive aufschlussreich – und relevant. Neben Statistiken, die ein eindeutiges Bild der Wirkmacht dieses Bereichs zeichnen (vgl. Anton Clavé 2007; Freitag u. a. 2023: 154–160; Statista 2023), stellen sich u. a. auch medien- und kommunikationstheoretische Fragen: Wie sind Themenparks medial konstituiert, welche Inhalte transportieren sie über ihre thematische Gestaltung? Dass es um weitaus mehr als nur den Thrill der Coaster, den kurzweiligen Grusel in Haunted Mansions oder den Spaß in interaktiven Dark Rides geht, sollte offensichtlich sein, zeichnen Parks sich doch vor allem auch dadurch aus, dass sie Themenwelten und -bereiche konfigurieren und die Fahrgeschäfte als integralen Bestandteil anlegen. Es geht also um das Fahrerlebnis wie um das Eintauchen in eine andere Welt, darum, die eigene Alltagswelt eskapistisch hinter sich zu lassen, um zumindest temporär einen anderen Ort, eine andere Zeit zu erleben. So wurde etwa das Phantasialand in Brühl jüngst – und zum sechsten Mal in Folge – als „Europe’s Most Immersive Theme Park“ ausgezeichnet: „Immersion ist das vollkommene Eintauchen in eine

phantastische Welt“ (Phantasialand 2023), heißt es auf der parkeigenen Homepage. Immersion sei „treibende Kraft und entscheidendes Ziel“ (ebd.). Da kommen weitere Fragen auf: Wie erreichen es Themenparks, solche Immersionsmomente zu schaffen? Welche Strategien oder Mechanismen etwa in der Gestaltung des Designs lassen sich ausmachen? Hier spielt der Entwurf von begehbaren Themenwelten eine entscheidende Rolle, auch die Implementierung von Geschichten oder die Abgrenzung vom Alltag. Thematisierung, Storytelling, Immersion – das wären also entscheidende Stichwörter für eine medienwissenschaftliche Auseinandersetzung.

Wie zu erwarten, eröffnet sich an diesem Punkt ein breites Forschungsfeld: Eco (1986) spricht von hyperrealen Welten, Gottdiener (1997) vom ‚theming of America‘, Real (1977) von ‚mass-mediated culture‘. Szabo (2009) nimmt Themenparks als Vergnügungswelten in den Blick, Steinkrüger (2013) behandelt Themenwelten als ‚doppelte Landschaften‘, Mittermeier (2021) macht eine historische Perspektive stark. Einschlägig sind auch die Studien von Bryman (1995; 2004) zu *Disneyfication* und *Disneyization*, von Anton Clavé (2007) zur *Global Theme Park Industry* und von Younger (2016) zum *Theme Park Design*. Ganz aktuell hat ein von der Deutschen Forschungsgemeinschaft gefördertes wissenschaftliches Netzwerk ein neues Standardwerk zu *Key Concepts in Theme Park Studies* vorgelegt, das richtiggehend eine trans- und interdisziplinäre Zugangsweise hervorstreicht:

Indeed, the contributors to this volume are convinced that, for example, to explain the theming strategies of theme parks we need to pay attention to medial, ideological, and design aspects; to understand labor in theme parks we need insights from sociology, economics, and performance studies; and to grasp the temporalities of theme parks we cannot ignore either the historical, the cultural, or the management point of view – in short, we believe that it is only by transgressing disciplinary boundaries and by combining critical perspectives and analytical methods that we can arrive at a deeper understanding of the unique and multivalent cultural phenomenon referred to as the „theme park“.
(Freitag u. a. 2023: 2)

Hier scheint durch, welchen Wert die Medienkulturwissenschaften für die Theme Park Studies hat – und andersherum, wie wichtig Themenparks für die Medienkulturwissenschaften sind. Handelt es sich tatsächlich um ein „unique and multivalent cultural phenomenon“, so sollte gerade unsere Disziplin ihrer Verantwortung nachkommen und das Phänomen in Augenschein nehmen, sind Themenparks doch als kulturelle Produkte aufzufassen, als soziokulturelle Institutionen und Informationsträger medien- bzw. populärkultureller Datensätze. Zudem erscheint die Disziplin in ihrer Verankerung in den Literaturwissenschaften gerade jetzt – einige Dekaden nach dem *Cultural Turn* – gewappnet genug, um sich Aufgaben wie dieser zu stellen, ja, mehr noch: mit der Erweiterung des Gegenstandsbereich seit der kulturellen Wende ist sie geradezu dazu aufgefordert, sich dem Untersuchungsobjekt anzunehmen.

An genau diesem Punkt setzte ein Seminar an, das im Sommersemester 2023 an der Universität Münster durchgeführt wurde. Eine erste, man mag sagen doppelte Herausforderung bestand darin zu klären, welches Instrumentarium zur Verfügung steht, um die aufgeworfenen Fragen anzugehen, und inwiefern es interdisziplinär erweitert und transmedial modifiziert werden müsste. Das erklärte Ziel dabei war es, eine dezidierte Themenparksemiotik anzusteuern, die im Rahmen der Münsteraner Medien- und Kultursemiotik auf einige Grundlagen und Vorarbeiten zugreifen kann. Die zweite Herausforderung lag darin, den Gegenstand so zu kalibrieren, dass überhaupt valide Erkenntnisse in Aussicht stehen, verbunden mit den Fragen, wie wir den Themenpark definitorisch fassen und in welchem Verständnis er überhaupt für uns von Interesse sein kann. Beides klingt leichter gesagt als getan, handelt es sich im gegebenen Fall schließlich um ein genuin multimedial und multimodal fundiertes Gebilde, das zwar immer wieder – so zuletzt in der Disney-Kurzserie *THE IMAGINEERING STORY* (2019) oder in der ARTE-Dokumentation *FLICK FLACK. WALT DISNEY ALS STADTPLANER* (2021) – mit filmtechnischen Begriffen umschrieben wird – bspw. in der Aussage, dass sich Besucher*innen kameragleich durch die Themenwelt bewegen –, ohne dass dabei allerdings hinreichend zwischen den ‚Medien‘ differenziert wäre oder auch konkretisiert, wie parkspezifisches Erzählen genau geartet ist. Zwar werden an dieser Stelle Anschlussmöglichkeiten erahnbar. Doch eine reflektierte Umgangsweise erscheint notwendig, nicht nur um tragfähige Ergebnisse zu erzielen, sondern um überhaupt dem Gegenstand adäquat zu begegnen, den Themenpark *als* Gegenstand einer medienkulturwissenschaftlichen bzw. semiotischen Methodik zugänglich zu machen.

Den damit verbundenen Aufgaben näherten wir uns in Form eines Fragenkatalogs an, der unsere Zugriffsweise grob zu konturieren erlaubte:

1. **Kommunikation.** In Parks steht das Erlebnis im Vordergrund. Immersives Erleben ist jedoch in hohem Grad abhängig von bestimmten Kommunikationsstrategien und ihren Inhalten. Frage also: Unter Rückgriff worauf und auf welche Weise wird kommuniziert, und was wird kommuniziert? In den seltensten Fällen hat man es mit den bloßen (Fahr-)Attraktionen ohne jeglichen Paratext zu tun. Schon eine Namensgebung wie ‚F.L.Y.‘ im Phantasialand ist bereits als Kommunikation zu werten, das die Bahn mit bestimmten Semantiken versieht.
2. **Welt.** Blicken wir auf Themenbereiche oder ganze Parks: Welche Art von ‚Welten‘ werden präsentiert und wie sind diese konstituiert, wodurch zeichnen sie sich aus? Hier kann es sich um Science-Fiction- wie um mittelalterliche Welten handeln, um fantastische oder realistische. Die Gestaltung der Parks als nicht-ernste, alltagsfremde Illusionswelten erscheint uns als lohnenswerter Zugriffspunkt einer medienkulturwissenschaftlichen Untersuchung.
3. **Erzählen.** Immer wieder auch das Storytelling: Younger (2016: x f.) eröffnet mit dieser ‚anthropologischen Universalie‘ gar seine groß angelegte Studie. Werden

in Themenparks narrative Inhalte verarbeitet und präsentiert? Und wenn ja: Was wird auf welche Art und Weise erzählt? Gibt es Anleihen beim filmischen/literarischen/theatralischen usw. Erzählen, und wie gestaltet sich eine themenpark-spezifische Erzählweise?

4. **Wissen.** Kommunikation, die Modellierung fiktiver Welten und ihre Narrativierung haben stets auch eine epistemologische Dimension: Welches Wissen, welche Wissens Elemente werden aufgegriffen und verarbeitet? Wird kulturelles Wissen vorausgesetzt? Welche ‚Epistemologie‘ weist der Themenpark auf?
5. **Inter- und Transmedialität.** In jedem Fall auffällig ist der Einsatz diverser Medienkanäle: Kanäle, die auditive, visuelle (und audiovisuelle), haptische und olfaktorische Informationen transportieren. Ihr Zusammenspiel ist entscheidend. Welche medienübergreifenden und/oder medienkombinierenden Aspekte lassen sich erkennen und welche Funktionen erfüllen sie?
6. **Heuristik.** Schließlich: Welchen Erkenntnismehrwert stellt die Themenparksemiotik in Aussicht? Über welche Potenziale verfügt sie, welche Grenzen sind zu berücksichtigen?

Grundsätzlich folgen wir der Annahme, dass Parks als Kulturprodukte auf bestimmte Weise kommunizieren bzw. als Kommunikate aufzufassen sind, die Inhalte vermitteln: Seien es Inhalte der hauseigenen *Intellectual Properties* (IPs; vgl. Younger 2016: 59) in Disneyland oder Aussagen über den hiesigen Kontinent im Europa Park. Kommunikation verläuft stets zeichenhaft und medialisiert, d. h. in (Medien-)Kanälen substanzialisiert und semiotisch codiert, und transportiert Wissen, das in der Regel in der Parkthematization angelegt ist. In intermedialitätstheoretischer Perspektive sind Themenparks spannend, da sie vielkanalig kommunizieren und eine Vielzahl an Zeichensystemen verwenden. Der Wissensaspekt ist in zweifacher Bezugsrichtung relevant: einmal in Bezug darauf, wie allgemeines kulturelles Wissen (z. B. über Deutschland, die Artussage oder die ‚Piratenkultur‘) Eingang findet, und ferner in Bezug darauf, auf welche Weise es zur ‚Anwendung‘ gelangt und ‚verarbeitet‘ wird, d. h., welche Welten thematisch entworfen werden und welche (Quasi)-Epistemologie (verstanden als parkeigenes Wissensarsenal) sie prägt. Wesentlich dafür ist der Darstellungsmodus des Erzählens. Nicht alle Attraktionen, schon gar nicht alle Themenbereiche und -welten sind narrativ gestaltet und erzählen eine Geschichte, aber dort, wo sie erzählen, findet sich ein hohes Maß an immersiver Einbindung der Besucher*innen, Wissensvermittlung und Weltmodellierung. Der Zugang zu diesem Teilkomplexen speist sich aus medien- und kultursemiotischen sowie narratologischen Ansätzen und läuft auf den Entwurf einer Themenparksemiotik hinaus, die ihrerseits auf ihre Tragfähigkeit und ihren Nutzen hin zu prüfen wäre, auf ihre Leistungen und Grenzen, um so von vornherein ein klares Theoriedesign mit reflektiertem methodischen Programm anzusteuern.

Die Einführung zu diesem Heft möchte die Pforten zur Themenparksemiotik öffnen, Grundlagen entwickeln, Potenziale aufzeigen und zum gemeinsamen Gang durch zwei führende Parks in Deutschland einladen: das Phantasialand in Brühl, das dem Seminar als empirischer Untersuchungsgegenstand diente, sowie den Europa Park in Rust, einem Global Player auf dem Gebiet.

Der Themenpark. Eine Definition

Ein gegenstandsadäquater Umgang, der methodisch validiert sein will und anschlussfähige Ergebnisse anstrebt, sollte auf abgesicherten Definitionen aufbauen. Im Fall unseres Vorhabens lässt sich auf eine prosperierende Forschung im kultur- und medienkulturwissenschaftlichen Bereich zurückgreifen; sogar semiotische Ansätze lassen sich finden, wenn auch inzwischen älteren Datums und nicht sonderlich zahlreich. In Auseinandersetzung mit entsprechenden Vorarbeiten möchten wir den nachfolgenden theoretischen Überlegungen diese Definition voranstellen:

Themenparks sind materielle und begrenzte, in der Regel zusätzlich binnendifferenzierte Echträume, die mit Hilfe der (Raum-)Thematisierung ein eigenes, von der Realität klar abgegrenztes Weltmodell entwerfen und zusätzlich narratives Potenzial aufweisen können. Es handelt sich um ein soziokulturelles Massenphänomen mit nicht-ernster alltagsfremder Illusionswelt und artifizierender ‚Kultur‘/‚Natur‘, die gegenüber der Lebenswirklichkeit als heterotop und hyperreal beschrieben wird und sich durch eine Semantik des ‚Alteritären‘ definiert. Themenparks umfassen demnach i. d. R. mehrere Themenwelten/-bereiche und thematisierte Attraktionen; Themenwelten wiederum können als ‚doppelte Landschaften‘ und mithin als semiotische Systeme umschrieben werden.

Semiotische Systeme – fasst man sie mit Lotman (2010) als Semiosphäre auf – produzieren Texte; jedoch funktionieren auch Texte als semiotische Systeme. Themenparks sind auf beiden Ebenen fassbar: Als ‚Texte‘ lassen Themenparks sich auffassen, insofern sie mit Hilfe verschiedenartiger Zeichenträger operieren – Architektur, Design, Akustik/Musik, Staff (= Figuren), Gerüchen, Kulinarik, Waren, Möblierung, Bepflanzung –, Zeichenkomplexe abbilden und dadurch Bedeutung evozieren; als ‚Systeme‘, insofern sie erkennbare Elemente, Strukturen und Teilsysteme (= Themenwelten) aufweisen und dadurch ein kohärentes und funktionales ‚Ganzes‘ konfigurieren. Parks und ihre Teilsegmente sind folglich textförmig.¹ Sie lassen sich in manchen Fällen darüber hinaus als Erzähltexte betrachten, da sie die in ihnen dargestellten Welten für den Gast als ‚erzählte Räume‘ zugänglich und als Ich-Narration erfahrbar machen; die angewandten Erzählstrategien bedienen sich dabei u. a. denen des

¹ Diesem Postulat gilt es freilich weiter nachzugehen, etwa vor dem Hintergrund, den Baßler (2013) eröffnet.

Films: Der ‚ideale Besucher‘² bewegt sich einem subjektiven (kameraartigen) Perspektivträger gleich durch eine vom Parkdesign festgelegte und in filmischen Einstellungsgrößen und -perspektiven gerahmte Route von ‚Szene zu Szene‘, Erzählabschnitt zu Erzählabschnitt durch die Themenwelt bzw. die ‚Kardinalfunktionen‘ und Katalysen der Narration (vgl. Barthes 1988: 112), die Attraktionen. Dieser implizierte ‚Besucher‘ ist als partizipierende und interagierende Instanz fest vorgesehen: Seine Illusionskompetenz, sein (allgemeines wie spezifisches) kulturelles Wissen werden vorausgesetzt, sein immersives Verhalten derart gesteuert, dass das Thema erlebt, die Erzählung erzählt werden kann.

Über ihre Textförmigkeit hinaus verhalten sich Themenparks ferner semiosphärisch, sie sind Zeichenräume im Sinne Lotmans (vgl. 2010: 163–173): Im Zentrum der Semiosphäre steht in der Regel der Park selbst, stehen seine Angebote, Attraktionen und Themen; hier finden sich die dominanten Codes der Selbstbeschreibung, vor Ort auch die maßgeblichen Semiosen, die Kommunikation zwischen den Produktionsinstanzen und den Rezipient*innen. Aber die Semiosphäre reicht über die geografische Lage des Parks, auch über die ortsgebundenen Zeichenprozesse hinaus. Das ist bei Disneyland ganz offensichtlich, das ja seinerseits ein Subsystem des Metaversums ‚Disney‘ formiert. Auch das Phantasialand ist als Zeichenraum weitreichender als seine Lokalisation in Brühl: Es kommuniziert in den Sozialen Medien, platziert YouTube-Videos, verfügt über eine komplex und aufwendig gestaltete Homepage und wirbt für immersive Momente über den hauseigenen Newsletter. Die Zeichenhandlungen verlaufen parkübergreifend, der Park als Zentrum der Semiosphäre darf indessen zugleich als deren ‚dichtestes‘ Texterzeugnis gelten.

Grundlagen einer Themenparksemiotik. Strukturele und narratologische Zugriffe auf alltagsfremde Illusionswelten

Der Aufriss bis hierher stellt uns vor einen ganzen Strauß an Herausforderungen, denen es angemessen zu begegnen gilt. Das möchten wir wie folgt tun: Themenparks, so lässt sich annehmen, bauen auf dem Wechselspiel zwischen Thematisierung, Immersion und – optional – Storytelling auf und bringen so ihr wesentliches Charakteristikum als alltagsfremde Illusionswelten zur Geltung, ihre *differentia specifica*, mit deren Hilfe sie sich von ähnlichen Gebilden wie Vergnügungs- oder Freizeitparks abgrenzen lassen: „In *Freizeitparks* stehen Fahrgeschäfte, Spielgeräte [usw.] weitgehend isoliert und thematisch unverbunden nebeneinander[,] *Themenparks* verfügen hingegen über ein Dachthema bzw. sind intern in mehrere thematische ‚Welten‘ gegliedert“ (Steinecke 2009: 63; Hervorh. i. Orig.).

² Der Begriff des ‚idealen Besuchers‘ ist Schmidts Kategorie des ‚idealen Rezipienten‘ entlehnt, „der das [literarische] Werk auf eine der Faktur optimal entsprechende Weise versteht und jene Rezeptionshaltung einnimmt, die das Werk ihm nahelegt“ (Schmid 2014: 68).

1. Thematisierung

Parks, Themenbereiche und -welten sowie einzelne Attraktionen manifestieren ein Thema und dramatisieren es: „Theming [...] is the physical elements of construction that communicate the manifestation and dramatic themes, from form to décor“ (Younger 2016: 47). Der Europa Park modelliert Länder des hiesigen Kontinents, im Phantasialand finden sich neben mimetischen Anlehnungen (Berlin des frühen 20. Jahrhunderts, Afrika, China, Mexiko) ebenfalls fantastisch thematisierte Bereiche. Klugheim beispielsweise modelliert eine vorindustrielle Welt des Hand- und Bergwerks, in der die fiktiven Bewohner*innen vor der Aufgabe stehen, gefährliche Kobolde zu bändigen und freigesetzte Erdenergien („Kräfte der Erde“³) zu bündeln. Als Werkzeug dieser Bündelung dient der Multi Launch Coaster Taron und läutet als Maschine, die er ist, zugleich den Übergang in ein industrielles Zeitalter ein.

Wenn mit Younger von einer materiellen Konkretisation der ‚manifestation‘ und ‚dramatic themes‘ auszugehen ist, dann basiert Thematisierung folglich auf Semiose, d. h. auf Prozessen der paradigmatischen und syntagmatischen Zeichenverwendung. Sie konstituiert den Park als einen ‚Text‘, der gelesen und verstanden werden kann: „As texts, they have been seen as ripe with meaning and significance.“ (Bryman 1995: 83) Die Semiose ist gleichbedeutend einerseits mit Zeichenhandlungen auf Produktions- und Rezeptionsseite, etwa der ‚Imagineers‘ und der Gäste, andererseits mit dem daraus resultierenden Produkt des semiotischen Konstruktes, d. h. der (bereits) semiotisierten ‚Welt‘, wie sie uns während des Parkbesuchs zeigt. Als derartiges semiotisches Konstrukt fallen Themenparks unter die architektonischen Texte:

Dabei wird angenommen, daß es zur ‚Lesbarkeit‘ der architektonischen Botschaft nicht in erster Linie auf die einzelnen Elemente und Fügungsregeln der architektonischen Sprache, sondern auf die Struktur und Form der daraus gebildeten größeren Komplexe ankommt, die einen für sich abgeschlossenen bedeutungsfähigen Zusammenhang bilden. (Dreyer 2003: 3253)

Wichtig für den Transfer in die Denkkzusammenhänge der Literatur- und Medienkulturwissenschaft ist, dass „der architektonische Text (z. B. eine Villa) als eine eigenständige Struktur betrachtet [wird], deren interne Beziehungen analysiert und im Vergleich mit anderen Texten der gleichen Sorte oder im Unterschied zu anderen Textklassen interpretiert werden müssen“ (ebd.). Es ist nun in unserem Kontext davon auszugehen, dass Themenparks architektonische Texte staffeln: Der Park selbst ist Text, insofern er ein kohärentes und konsistentes Zeichengefüge formiert, er setzt sich indes aus Teiltexen (den Themenbereichen und -welten) zusammen, die wiederum ihrerseits ein Kompositum aus diversen und verschiedenartigen Teiltexen und -elementen ergeben.

³ So der Titel des Soundtracks zur Themenwelt (vgl. Phantasialand 2016).

Vor diesem Hintergrund setzen wir uns im Rahmen einer Themenparksemiotik in erster Linie mit Aspekten der Signifikation (= Bedeutungszuweisung) und der Semiotizität (= Zeichenhaftigkeit) auseinander: mit der semiotischen Substanz/dem Material der Themenwelt, der Semiotizität der einzelnen Zeichenträger und ihres Zusammenspiels auf Makro-, Meso- und Mikrostruktur. Wenn damit die physisch-materielle und symbolische Strukturierung des Gegebenen (vgl. Anton Clavé 2007: 115) in den Fokus gerät, dann spielen ebenso Semantik und Semantisierungsoperationen eine entscheidende Rolle, die Bestimmung dessen, was durch Zeichen, Zeichenauswahl und -kombination Ausdruck findet und welche (primäre und sekundäre) Bedeutung aufgebaut wird: Themenwelten sind dementsprechend als ‚doppelte Landschaften‘ bezeichnet worden (vgl. Steinkrüger 2013).

Angenommen sei, dass die Semiose sich in Form einer Sequenz realisiert, des Gangs durch den architektonischen Echtraum der Zeichen, und sie zudem potenziell narrativ gestaltet ist. Daher wäre die präsentierte Welt nicht nur in ihrer statischen, sujetlosen Schicht der Thematisierung zu betrachten, sondern auch in ihrer sujet- bzw. ereignishaften – wobei Ereignishaftigkeit auf (themenpark-)spezifische Weise evoziert wird und dementsprechend von anderen Erzählformen zu differenzieren ist (vgl. 2. *Storytelling*).

Die Thematisierung ist demnach in semiotischer Perspektive der erste Anlaufpunkt zur Bestimmung von Themenparks als bedeutungshafte Gebilde: „Im Themenpark entsteht eine Welt der vielfältigen, jedoch eindeutig definierten Erlebnisangebote, welche [...] in ein homogenes infrastrukturelles und thematisches Netz eingewoben sind und einer spezifischen Sinnstruktur unterliegen“ (Schirrmeister 2020: 238). Sie sind „usually based on historical periods or mythical representations of culture or nature; movies, TV, or other popular culture media; visions of the future and other fantastical worlds“ (Mittermeier 2021: 6). Eine spezifische Sinnstruktur ergibt sich also aus der Thematisierung, die wiederum mittels bestimmter Zeichenarrangements auf unterschiedlichen Strukturebenen empirisch wahrnehmbar und analytisch fassbar wird.

2. Storytelling

Erzählt wird in Themenparks und -welten nicht zwangsläufig und auch grundsätzlich nicht global. Taucht es jedoch auf, dann liegt es in medienspezifischer Form vor, die sich – so die Forschung einhellig (vgl. Anton Clavé 2007: 16–18; Freitag u. a. 2023: 47, 64 f. u. 192) – am filmischen Erzählen orientiert, teils das Medium ‚Film‘ einbezieht oder Narrative aus filmischen Erzählkosmen verarbeitet, ansonsten nur lose Bezugspunkte aufweist, die allerdings (und dies nicht unproblematisch) im metaphorischen Gebrauch filmwissenschaftlicher Termini (wie ‚Kamera‘, ‚Perspektive‘, ‚Einstellung‘ usw.) umschrieben werden. Einerseits ist eine Attraktion wie Arthur und die Minimoys im Europa Park zu nennen, die den gleichnamigen Film von Luc Besson

zum Vorbild hat. Allein in intermedialitätstheoretischer Perspektive liegt es hier nahe, auch filmwissenschaftliche Begriffe in Anschlag zu bringen; allerdings muss man sich eingestehen, dass die Verfahrensweise erkennbar von denjenigen des Films abweichen. Auf der anderen Seite wären Attraktionen wie Crazy Bats (mit deutlichem Hang zum Filmischen) oder Mystery Castle im Phantasialand anzuführen, die ebenfalls narrativ fundiert sind. Ließen sich auch entsprechende Instrumentarien anbinden? Und wenn ja, mit welchem Nutzen?

Möchte man dem Erzählen (oder, wie im Fachjargon, Storytelling) im gegebenen Bereich näherkommen, sind die folgenden Punkte zu beachten:

„Erzählen“ wird – auf einem notwendig abstrakten Begriffsniveau – als synthetisierender und sinnstiftender Darstellungs- oder Wiedergabemodus verstanden, „Erzählung“ (= Narration) als die medial vermittelte Repräsentation einer Geschichte mit (zumindest minimal ausgeprägter) narrativer Struktur in spezifischer dispositiver Rahmung.

Der Begriff „Storytelling“ würde damit das (medial fixierte) Wechselspiel zwischen bestimmten Erzähloperationen und dem Produkt der Erzählung umschreiben, das wiederum für die Medienspezifität von Themenparks entscheidend ist. Dabei ergibt sich das Problem der Bestimmung des Themenparks als *vermittelter* oder *mimetischer narrativer Text* (vgl. Schmid 2014): Sollte es sich, wie oben beschrieben, um „Texte“ handeln und, wie hier nun konstatiert, um *narrative* „Texte“, so wäre, vor allem auch in heuristischer Hinsicht, zu klären, wie es sich um die Gestaltung der Erzählinstanz (EI) im gegebenen Fall verhält, sollte sie denn überhaupt angenommen werden.⁴ Grundsätzlich, so ließe sich generalisieren, ist die Anlage einer EI nicht konstitutiv (im Gegensatz etwa zu literarischen Erzähltexten); dennoch lassen sich in vielen Fällen durchaus entsprechende Anlagen oder Tendenzen zur Einbindung von Elen erkennen, die multimodal bzw. intermedial geprägt sind (bspw. Sprecherinstanzen, Musik, Perspektivführungsinstanzen usw.). Zu überlegen wäre, koppelt man die Auseinandersetzung mit dem Gegenstand in die Theoriebildung rück, ob die Dichotomie ‚vermittelt‘ vs. ‚mimetisch‘ im vorliegenden Fall nicht polar, sondern graduell zu entwerfen wäre. Anzunehmen ist aber ungeachtet der Problematik um die EI auch, dass zumindest bestimmte ‚Narrationsindikatoren‘ das erzählerische Potenzial entfachen, wobei wiederum zu fragen wäre, durch welche ‚story techniques‘, wie Younger sie nennt, dieses Potenzial erzeugt wird:

[A] number of story techniques have evolved unique to the theme park, arranged from experimental to explicit:

Concentricity. Include elements that guests can create links out of.

Including. Include unexplained references to things to encourage the guests to create meaning.

⁴ Vgl. die Diskussionen bspw. um die filmische Erzählinstanz u. a. bei Kuhn 2011: 73–80.

Story Hooks. Include entry points into the stories so that guests can get involved.

Peppering. Split up story and spread it throughout an environment in small pieces to be put together by the guest.

Infodumping. Hold the guest and tell them the information. (Younger 2016: 92)

Wichtig ist es demnach, zwischen verschiedenen Medienformen (wie Film, Literatur und Themenparks) zu differenzieren und einer Themenparkspezifik auf den Grund zu gehen.⁵

Unter Rückgriff auf einen narratologischen Ansatz, der für die semiotische, technische und kulturelle Dimension des Erzählens sensibilisiert (vgl. Ryan 2014), ließe sich sagen: Themenparks bieten den medial-dispositiven Ausstattungsrahmen für Narrationen, sie sind Erzählmedien im weitesten Sinne; sie transportieren Geschichten, die von Seite der Rezipierenden aus unmittelbar erlebt werden, sind Systeme „der Informations- und Zeichenübertragung [...], [die] der Generierung, Speicherung und Reproduktion kommunikativer Akte“ dienen (Krah 2017: 57), „Container“ für und „Mittler“ von narrativen Inhalten. Erzählen/Storytelling im gegebenen Fall ist aufs Engste mit der Thematisierung verschränkt: Erzählt wird unter Bezugnahme auf die dargestellte Welt (Storyworld) und ihrer Komponenten (existents, setting, physical rules etc.; vgl. Ryan 2014: 31–37), dem Arrangement aus diegetischen und extradiegetischen, semidiegetischen und nichtdiegetischen Versatzstücken (vgl. Younger 2016: 83–87). Erzählen bedeutet aber auch, dass das dynamische Moment innerhalb dieser Welten narrativ gestaltet ist, und Narrativität basiert auf Ereignishaftigkeit. Das Ereignis „impliziert eine Zustandsveränderung“ (Schmid 2014: 263), erfüllt besondere (notwendige) Bedingungen – Faktizität und Resultativität – und weist bestimmte Merkmale – Relevanz, Imprädiktabilität, Konsekutivität, Irreversibilität, Non-Iterativität – auf. In dieser Hinsicht ist Ereignishaftigkeit gradationsfähig und kann „in unterschiedlichem Maße realisiert sein“ (ebd.: 264); Ereignisse sind demnach mehr oder weniger ereignishaft.

Entscheidend für die Bestimmung der vorliegenden Medienspezifik wie auch der Form des Erzählens ist also der Entwurf der Storyworld und der Umgang mit Ereignishaftigkeit (= Sujethaftigkeit, Narrativität), und zwar unter Einbezug der Besucherschaft, die – im Rahmen eines intermedialen (genauer: medienkombinierenden) Erzählens (vgl. Rajewsky 2002) – temporär-immersiv zum Protagonisten gerät, an dem und durch dessen Erleben und Wahrnehmung die Zustandsveränderung evoziert

⁵ „With the dramatic influence of film on the theme park, it is important to recognize that in terms of story there is a crucial divergence between the two media. Film is often described as a character based medium, in which the audience respond empathetically to the central protagonist: cheering for them, feeling sad with them, and constantly responding to one of the most important human triggers – another human. In the theme park, this typically doesn't happen because each guest is their own character, with a story that is directly happening to them.“ (Younger 2016: 83)

wird. Die sinnliche Erfahrung wird zeichenhaft, die physische Zustandsveränderung (von Queue Line, über Fahrgeschäft und Ausgang) wird kurzgeschaltet mit der mentalen. Faktizität und Resultativität wären somit in Form eines ‚Als‘-Modus gegeben (vgl. Hamburger 1968: 55 u. 59), die Merkmale innerhalb dieses Modus auf verschiedene Weise umspielt. Themenparks bedienen so mit ihrer Erzählanlage eine ‚Ästhetik der Wiederholung‘ und erfüllen auf besondere Weise das „Vergnügen an der Ritualität des Erzählens und Rezipierens“ (Schmid 2014: 29), das wiederum das „Gefühl der Sicherheit, Direktheit und Verständlichkeit“ (ebd.: 30) vermittelt.

3. Immersion

Der Vorgang der Immersion ist für Themenparks zentral: Die Instanz des Gastes (= der ideale Besucher, in Anlehnung an Schmid's ‚idealen Rezipienten‘), die vermittels bestimmter (Text-)Strategien in die Themenwelt ‚eintaucht‘: „The guest as character“ (Younger 2016: 83).

The more the guest is able to feel like they are part of the fiction, the more immersive it is. No guest will ever actually believe they are in another world of course, but just as we are encouraged to lose ourselves in a fictional film, suspending our disbelief in its characters, story, and artificiality, so too can we do so in the theme park. (Ebd.: 86)

Auf übergeordneter Ebene kommt das Prinzip der *Disneyization* (nach Bryman) zum Tragen, das u. a. den hybriden Konsum steuert⁶ – das medienspezifische Potenzial, das sich hier zeigt, wird mit *Immersivity* umschrieben (vgl. Freitag u. a. 2020). Allgemeiner Konsens der Forschung besteht darin, bei Immersion von einem graduellen Phänomen auszugehen, das wohl nicht ‚total‘ vonstattengeht, sondern im Gegenteil gerade durch „split loyalty“ (Ryan 2015: 68) oder „meta-awareness“ (Wolf 2013: 16) geprägt ist, dem beständigen Bewusstsein darüber, dass es eine Welt außerhalb gibt (vgl. Freitag u. a. 2023: 114).

In semiotischer und narratologischer Hinsicht ist einerseits das Zusammenspiel aus *Immersivity*, Thema/Geschichte/Fiktion und Gast entscheidend (vgl. Marin 1984; Freitag u. a. 2023: 116–120), andererseits die Instanz des Gastes selbst. Immersionserfahrung ist „a major source of pleasure“ (Ryan 2001: 96). Der Gast geht nicht allein

⁶ Zur Unterscheidung zwischen ‚*Disneyfication*‘ und ‚*Disneyization*‘ schreibt Bryman: „To disneyfy means to translate or transform an object into something superficial or even simplistic.“ (Bryman 2004: 5) *Disneyfication* umschreibt also einen Adaptions- und Transformationsprozess „into a standardized format“, der bspw. bei der Übernahme der STAR WARS-IP zum Tragen kam. Auch losgelöst von der Disney Company wird damit – zumeist in pejorativer Konnotation – auf ‚Amerikanisierung‘, ‚Trivialisierung‘ oder ‚Sanitization‘ abgehoben. *Disneyization* kann demgegenüber als eine Art Übertragungsprinzip beschrieben werden, „in which features associated with Disney theme parks seep into the economy and into the customer culture of our times“ (ebd.: 12); ‚Thematisierung‘ etwa ist eines der wesentlichen Kennzeichen dieses Prinzips (vgl. ebd.: 15).

einen Fiktionspakt ein (wie dies Rezipient*innen im Umgang mit anderen fiktionalen Texten auch tun), sondern er signifiziert die Figur: deutet den Informationsfluss als Teilnahmeangebot,⁷ durchläuft eine prozessuale Immersion, wird körperlich affiziert (vgl. Freitag u. a. 2023: 120 f.) und gerät zur ‚Quasi-Bewohner*in‘ der Storyworld und Teilnehmer*in des darin ablaufenden Geschehens (‚pretend[s] to actually be amongst the fictional world‘; Younger 2016: 86). Semiotische Trägereinheit des Themenparks, die alle gesonderten Einheiten überspannt, ist das Design, das das Thema zum Ausdruck bringt und die Narration indiziert. Eine eminente Stellung nimmt gleichfalls die natürliche Sprache ein: Eine wesentliche Strategie scheint darin zu bestehen, ein ‚semidiegetisches Portal‘ zu installieren – die direkte Adressierung des Gastes und seine Involvierung in das Geschehen. Die Welt (oder Teilwelt), die über das Design aufgebaut und betretbar wird, ist kohärent und entfacht damit immersives Potenzial (‚make believe‘, ‚possibility‘; vgl. Ryan 2001). Sei es im Bereich *Frankreich* im Europa Park mit seiner elsässischen Architektur und französischen Filmstraße, dem *Spectacle aquatique fraternité* nebst Chansons, seinen Bistros und Restaurants in entsprechendem Stil, schließlich auch seinem *Moulin Rouge Can Can Coaster* oder sei es in *Klugheim*, *Wuze Town* und *Rookburgh* im Phantasialand mit ihrer auffallend abgeschlossenen Architektur: Überall dort ist in der Thematisierung *Immersivity* angelegt, die wiederum einen hohen Grad an Immersionserfahrung anstößt.

Immersion im vorliegenden Fall ist mithin ein graduelles Phänomen und auf bestimmte Weise beschaffen. Der Gast wird stufenweise-sequenziell in die Immersion ‚überführt‘, begibt sich in ein ‚Spiel‘ der mentalen Simulation, das in der Interrelation zwischen Aktualität und Virtualität aufgeht: Die aktualisierte Welt der Attraktion reichert er an durch die eigene virtuelle Teilhabe. Er partizipiert – zumindest anteilig – am Thema und an der erzählten Geschichte.

Das Phantasialand als Zeichenland – und der Europa Park als ‚bewohnbare Diegese‘: Hintergründe und Aufgaben der Fallstudien in diesem Heft

Das eine ist die Beschäftigung mit Fragen der Theorie, das andere die Operationalisierung derselben im Rahmen des analysebasierten Untersuchungszusammenhangs. Während im Seminar zunächst neben der Auseinandersetzung mit der Forschung und Arbeitsmaterialien – wie Onridevideos auf YouTube (bspw. von RideReview zu den Piraten in Batavia; vgl. RideReview 2021), Parkpläne, Soundtracks und Homepages – zurate gezogen wurden, bestand der nächste Schritt darin, das Instrumentarium am Gegenstand selbst zu prüfen. Notwendig war dazu zunächst eine Sensibilisierung für den Arbeitsbereich, sind wir als Literaturwissenschaftler*innen doch eher

⁷ Zur entsprechenden Grundlegung des Begriffs ‚Signifikation‘ vgl. Nöth 2000: 228 f.

anderen Gegenständen zugewandt und entsprechend unbedarft. Abhilfe konnte dabei eine Keynote von David Ginnuttis schaffen, und das in mehrerlei Hinsicht: Zum einen hob Ginnuttis als Absolvent des hiesigen Studiengangs „Kulturpoetik der Literatur und Medien“ auf die Schnittstelle zwischen Theorie und Praxis ab, zum anderen gab er in seiner Funktion als Storyteller im Europa Park Einblicke in die dortigen Produktionszusammenhänge von Themenwelten und thematisierten Attraktionen. Dreh- und Angelpunkt seines Ansatzes bildete die Idee der ‚bewohnbaren Diegese‘ (vgl. Baßler 2014: 354), ein bestimmter Gestaltungsmodus narrativer Strukturen, der sich nicht über die „klassische Schließung (clôture)“ (Baßler 2018: 12), sondern über „ihren ‚Fiktionswert‘“ (ebd.) definiert; und dies, so der Namenspatron Baßler, sei „idealtypisch für den Status von Narrationen heute“ (ebd.). Ginnuttis’ Beitrag bildet in diesem Heft folgerichtig die Weichenstellung zwischen entwickeltem Begriffsinstrumentarium und den Fallstudien.

Aus rein pragmatischen Gründen fiel die Wahl zur analytischen Auseinandersetzung allerdings nicht auf den Europa Park, sondern das Phantasialand in Brühl bei Köln: Entscheidend waren Erreichbarkeit und Größe des Parks. Die Exkursion fand – unterstützt durch den Fachbereich 09 der Universität Münster – im Mai 2023 statt; es folgte eine begleitete Ergebnissicherung und Verschriftlichung sowie die Vorbereitung zur Publikation.

Untergliedert ist der Park in sechs Themenbereiche (Abb. 1), gebildet wurden vier Arbeitsgruppen, die an diesen Bereichen ausgerichtet agierten, wobei einige Bereiche notwendigerweise zusammengefasst werden mussten:

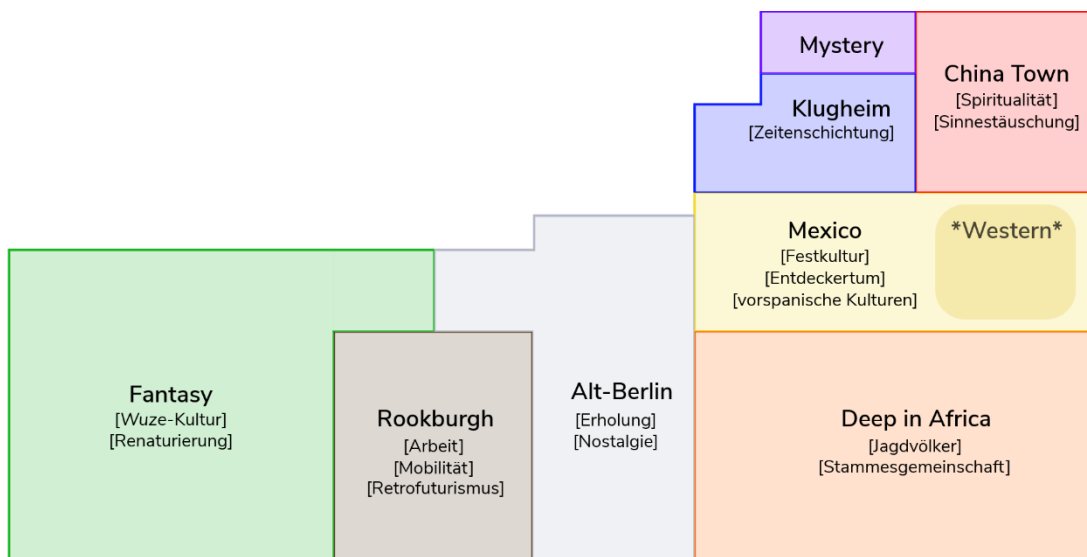


Abb. 1: Schematische Darstellung des Phantasialands inklusive Semantiken

AG 1 *China Town, Deep in Africa, Mexico*: Niklas Lotz/Romany Schmidt

AG 2 *Mystery*: Marco Thunig/Jonas Timmerhues

AG 3 *Berlin, Rookburgh*: Carlotta Aupke/Pauline Peters

AG 4 *Fantasy*: Lena Hortian/Maren Plottke

Der Arbeitsauftrag war grundsätzlich am obigen Fragenkatalog ausgerichtet und wurde mit Hilfe der definitorisch abgesicherten Terminologien durchgeführt. Flankierend dazu diente vor allem die Studie von Gottdiener (1982) als Orientierung hinsichtlich der möglichen Umsetzbarkeit einer semiotisch basierten Analyse. Zusätzlich begleitete ein Reader zu den Bereichen ‚Themenpark‘, ‚Narratologie‘ und ‚Semiotik‘ die Auseinandersetzung. Besonders ertragreich erwiesen sich darin die Ansätze von Younger (2016), Anton Clavé (2007), Steinkrüger (2013), Schirrmeister (2020) und Legnaro (2009), ferner die von Schmid (2014) und Ryan (2014) sowie schließlich die von Titzmann (1993), Dreyer (2003) und Nies (2017). Nachträglich eingespeist wurde die großangelegte Studie zu den *Key Concepts in Theme Park Studies* (erschienen im Juni 2023; vgl. Freitag u. a. 2023).

Das erklärte Ziel war es, Erkenntnisse zu gewinnen über das Phantasialand als ‚Zeichenland‘, den Themenpark als spezifische Form eines architektonischen Textes, als semiotisches System und Erzählmedium, das nicht allein ein Erlebnis verspricht, sondern Bedeutung aufbaut und Botschaften transportiert. Ausgehend von den jeweiligen Themenbereichen galt es, die semiotische Verfasstheit und Funktionsweisen zu ermitteln, d. h. ausgehend von der materiellen Oberfläche auf semantische Tiefenstrukturen zu schließen und ihr Funktionspotenzial zu ermitteln. Die konkrete Aufgabe bestand darin, die Verwendung von Codes zu erkennen und diese zu entschlüsseln: Beim Einsatz von Sprache fiel der Zugriff leichter als im Fall von Musik oder Design. Doch gerade das intermediale und multimediale und -modale Zusammenspiel unterschiedlicher Zeichensysteme galt es anzugehen und auf seine Bedeutungsangebote hin abzuklopfen. Berücksichtigung musste auch der Umstand finden, dass das Phantasialand (wie im Übrigen auch der Europa Park) semiosphärisch angelegt ist und als Zeichenraum über die geografischen Grenzen der Parkanlage hinausreicht. In einigen Fällen erwies es sich daher als hilfreich, die diversen peripheren Texte in das Zentrum der Semiosphäre rückzukoppeln, um (entstandene) Leerstellen zu füllen, bspw. im Fall von Wuze Town (im Bereich *Fantasy*), Mystery Castle (im Bereich *Mystery*) oder auch *Rookburgh*. Denn Themenparks mögen – im Sinne Titzmanns (1993: 9) und Dreyers (2003: 3253) – als ‚Texte‘ aufgefasst werden, allerdings werden sie beständig ‚fortgeschrieben‘: „[T]he parks are not inert texts“ (Brymans 1995: 83). Gedacht und gearbeitet wurde dementsprechend ausgehend vom Gegenstand, mit zeichentheoretischer Grundierung und mit medienkulturwissenschaftlichem Anspruch.

Herausgekommen sind dabei äußerst lesenswerte Fallstudien, die Lust machen auf mehr: auf die Themenparkforschung, die Konsolidierung einer Themenparksemiotik, die Ausweitung der Auseinandersetzung im innerdeutschen und europäischen Raum. Immerhin ist der Trend zur thematischen Verdichtung und Homogenisierung global zu beobachten, ebenso wie das Storytelling (nicht nur im Fall von David Ginnuttis) und letztlich der Ausbau von Themenwelten als breitenwirksame Erlebnisräume. Das Heft mag da nur einen bescheidenen Beitrag leisten, indessen aber einen, der doch, wie wir meinen, einige Grundlagen der Kultur- und Mediensemiotik versammelt und ihre Potenziale aufzeigt. Gedankt sei daher zu allererst allen Teilnehmer*innen des Seminars für ihre Bereitschaft, an diesem kühnen Projekt mitzuwirken, ferner dem Fachbereich 09 der Universität Münster für die finanzielle Unterstützung, insbesondere auch David Ginnuttis für die Einblicke in seine ‚Mystery Box‘ zum neuen Multi Launch Coaster Voltron (Eröffnung im Sommer 2024!) und Johannes Ueberfeldt fürs Phantasialand Shuttle, ohne das die Exkursion nicht hätte stattfinden können, schließlich – *last but not least* – Niklas Lotz für seine wertvolle Hilfe im Redaktionsprozess. Der anregende Austausch zum Thema ist hiermit dokumentiert, unvergesslich bleibt die Panne in der Partyhöhle der Chiapas-Wasserbahn. Der Leserschaft – und ausdrücklich nicht nur Freizeitpark-Fans – wünschen wir eine anregende Lektüre.

Literarische Texte & andere Quellen

Phantasialand (2016): „Die Kräfte der Erde“. In: Dass. *Klugheim Soundtrack*. Hg. v. Phantasialand Schmidt-Löffelhardt GmbH & Co. KG u. IMAScore. Brühl.

Phantasialand (2023): „Immersion – mitten im Erlebnis“. In: *Immersion by Phantasialand*. https://www.immersion-phantasialand.de/story/immersion-mitten-im-erlebnis/?utm_source=email&utm_medium=immersion-was-ist-das&utm_campaign=parcsout+plus+Awards (27.10.2023).

RideReview (2021): „Piraten in Batavia – Europa Park – Onride & Q-Line – Mack Rides – 4K“. In: *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=AyebQhbmSJA> (29.11.2023).

Filme & Serien

FLICK FLACK. WALT DISNEY ALS STADTPLANER (F/D 2021, Stefan Cornic).

THE IMAGINEERING STORY (USA 2019, Leslie Iwerks).

Forschungsliteratur

Anton Clavé, Salvador (2007): *The Global Theme Park Industry*. Wallingford/Cambridge.

Barthes, Roland (1988): „Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen“. In: Ders.: *Das semiologische Abenteuer*. Frankfurt am Main, S. 102–143.

- Baßler, Moritz (2013): „Texte und Kontexte“. In: *Handbuch Literaturwissenschaft. Bd. 1: Gegenstände und Grundbegriffe*. Stuttgart/Weimar, S. 355–369.
- Baßler, Moritz (2014): „Bewohnbare Strukturen und der Bedeutungsverlust des Narrativs. Überlegungen zur Serialität am Gegenwarts-Tatort“. In: Christian Hißnauer u. a. (Hg.): *Zwischen Serie und Werk. Fernseh- und Gesellschaftsgeschichte im ‚Tatort‘*. Bielefeld, S. 347–360.
- Baßler, Moritz (2018): „Einführung: Short Cuts und Serialität. Zur Frage nach der poetischen Funktion der erzählten Welt“. In: Ders. u. Martin Nies (Hg.): *Short Cuts. Ein Verfahren zwischen Roman, Film und Serie*. Marburg, S. 7–20.
- Bryman, Alan (1995): *Disney and His Worlds*. London.
- Bryman, Alan (2004): *The Disneyization of Society*. London.
- Dreyer, Claus (2003): „Semiotische Aspekte der Architekturwissenschaft: Architektursemiotik“. In: *Semiotik. Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur. Bd. 3*. Berlin/New York, S. 3234–3278.
- Eco, Umberto (1986): „Travels in Hyperreality“. In: Ders. *Travels in Hyperreality: Essays*. San Diego, S. 1–58.
- Freitag, Florian u. a. (2020): „Immersivity: An Interdisciplinary Approach to Spaces of Immersion“. In: *Ambiances: International Journal of Sensory Environment, Architecture and Urban Space* 6. <https://doi.org/10.4000/ambiances.3233> (14.11.2023).
- Freitag, Florian u. a. (2023): *Key Concepts in Theme Park Studies. Understanding Tourism and Leisure Spaces*. Cham.
- Gottdiener, Mark (1982): „Disneyland. A Utopian Urban Space“. In: *Urban Life* 11(2), S. 139-162.
- Gottdiener, Mark (1997): *The Theming of America: Dreams, Visions and Commercial Spaces*. Boulder.
- Hamburger, Käte (1968): *Logik der Dichtung*. 2. Aufl. Stuttgart.
- Krah, Hans (2017): „Mediale Grundlagen“. In: Ders. u. Michael Titzmann (Hg.): *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau, S. 57–80.
- Kuhn, Markus (2011): *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin/New York.
- Legnaro, Aldo (2009): „Nüchterner Rausch und rauschhafte Märchen“. In: Sacha Szabo (Hg.): *Kultur des Vergnügens*. Bielefeld, S. 31–43.
- Lotman, Jurij M. (2010): *Die Innenwelt des Denkens. Eine semiotische Theorie der Kultur*. Frankfurt a. M.
- Marin, Louis (1984): *Utopics: The Semiological Play of Textual Spaces*. New York.
- Mittermeier, Sabrina (2021): *A Cultural History of the Disneyland Theme Parks. Middle Class Kingdoms*. Bristol.

- Nies, Martin (2017): „Kultursemiotik“. In: Hans Krahl u. Michael Titzmann (Hg.): *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau, S. 377–398.
- Nöth, Winfried (2000): *Handbuch der Semiotik*. 2. Aufl. Stuttgart/Weimar.
- Rajewsky, Irina O. (2002): *Intermedialität*. Tübingen/Basel.
- Real, Michael R. (1977): *Mass-Mediated Culture*. Englewood Cliffs.
- Ryan, Marie-Laure (2001): *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore.
- Ryan, Marie-Laure (2014): „Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology“. In: Dies. u. Jan-Noël Thon (Hg.): *Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln, S. 25–49.
- Ryan, Marie-Laure (2015): *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore.
- Schirmeister, Claudia (2020): „Der Themenpark. Vergnügliche Illusionswelt jenseits des Alltags“. In: Robin Kurilla u. a. (Hg.): *Sine ira et studio. Disziplinenübergreifende Annäherungen an die zwischenmenschliche Kommunikation*. Wiesbaden, S. 312–328.
- Schmid, Wolf (2014): *Elemente der Narratologie*. 3. Aufl. Berlin/Boston.
- Statista (2023): *Vergnügungs-, Freizeit- und Themenparks*. <https://de.statista.com/statistik/studie/id/10154/dokument/vergnuegungs-freizeit-und-naturparks-statista-dossier/> (23.11.2023).
- Steinecke, Albrecht (2009): *Themenwelten im Tourismus: Marktstrukturen – Marketing – Management – Trends*. München.
- Steinkrüger, Jan-Erik (2013): *Thematisierte Welten: Über Darstellungspraxen in Zoologischen Gärten und Vergnügungsparks*. Bielefeld.
- Szabo, Sacha (2009) (Hg.): *Kultur des Vergnügens. Kirmes und Freizeitparks – Schausteller und Fahrgeschäfte. Facetten nicht-alltäglicher Orte*. Bielefeld.
- Titzmann, Michael (1993): *Strukturelle Textanalyse. Theorie und Praxis der Interpretation*. 3. Aufl. München.
- Wolf, Werner (2013): „Aesthetic Illusion“. In: Walter Bernhart u. a. (Hg.): *Immersion and Distance: Aesthetic Illusion in Literature and Other Media*. New York, S. 1–63.
- Younger, David (2016): *Theme Park Design & The Art of Themed Entertainment*. o.O.