



Universität Münster

AUTOR:INNEN

Niklas Lotz u. Romany Schmidt

TITEL

Von der Party geradewegs zum Opferritus: Die Dualistische Raumdarstellung der Themenbereiche *China Town*, *Deep in Africa* und *Mexico*

ERSCHIENEN IN

Das Phantasieland als Zeichenland. Semiotische Aspekte der Theme Park Studies (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 8/2024), S. 30–47.

EMPFOHLENE ZITIERWEISE

Lotz, Niklas u. Romany Schmidt: „Von der Party geradewegs zum Opferritus: Die Dualistische Raumdarstellung der Themenbereiche *China Town*, *Deep in Africa* und *Mexico*“. In: *Das Phantasieland als Zeichenland. Semiotische Aspekte der Theme Park Studies* (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 8/2024), S. 30–47.

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 Brössel

Redaktion: Stephan Brössel, Niklas Lotz

Von der Party geradewegs zum Opferritus: Die Dualistische Raumdarstellung der Themenbereiche *China Town*, *Deep in Africa* und *Mexico*

Niklas Lotz, Romany Schmidt

Inhalt

Einleitung: Semiotische Zugriffsweise auf thematisierte Welten in Freizeitparks ..	30
Dem Alltag entfliehen: ‚Exotische‘ Lebensfreude und archaische Bedrohung <i>all inclusive</i>	32
Syntagmen: Fluidität und Dualismus	32
Paradigmen: Lebensfreude und -bedrohung.....	34
1. <i>China Town</i> : Eine innere Mitte voller Dämonen	35
2. <i>Deep in Africa</i> : Im tiefen Dschungel hörst du die Trommeln.....	36
3. <i>Mexico</i> : Party oder Tod? Eine Frage der Aneignung.....	37
Exkurs in den Wilden Westen Mexikos: Mit der Colorado-Bahn durch <i>Mexico</i>	38
Das ‚Unsere‘ und das ‚Andere‘: Probleme und Potenziale der Rekonstruktion ferner Orte als Vergnügungsraum im Phantasialand	40
Reflexion einer themenparksemiotischen Methodik	44
Verzeichnisse	46

Einleitung: Semiotische Zugriffsweise auf thematisierte Welten in Freizeitparks

Die ‚Magie Fernosts‘, das ‚Abenteuer Afrika‘ und die ‚mexikanische Festkultur‘ sind nur drei der vielen Erlebnisse, die das Phantasialand auf seiner Internetpräsenz *Immersion by Phantasialand* verspricht (vgl. Phantasialand 2023). Bereits in den Anfangsjahren des Freizeitparks werden die Themenwelten *China Town* und *Mexico* Teil seines Angebotes,¹ während der Nachzügler *Deep in Africa* erst 2006 eröffnet wird. Insbesondere *Mexico* unterliegt in seiner langen Geschichte jedoch tiefgreifenden Veränderungen: Teile der an den USA der Pionierzeit orientierten Westernstadt sind heute in diese Themenwelt integriert und nun – renoviert und um neue Attraktionen erweitert – erscheint das heutige *Mexico* als ein anderes als das zum Zeitpunkt seiner Eröffnung. Dieser Beitrag widmet sich der Darstellung realhistorischer ‚ferner‘ Länder bzw. Kontinente als thematisierte Welten im Phantasialand, um die Potenziale und Grenzen eines themenparksemiotischen Zugriffs aufzuzeigen.

¹ Beide Themenbereiche, *Mexico* zu der Zeit noch unter dem Namen *Mexican Village* firmierend, lassen sich bis in den Parkplan von 1974/75 rückdatieren (vgl. Phantasialand 1974).

Semiotisch kann das Konzept ‚Themenpark‘, je nach wissenschaftlichem Erkenntnisinteresse, unterschiedlich (weit) definiert werden. Es wäre in Anlehnung an die strukturelle Textanalyse einerseits als ‚Text‘ zu fassen, also als eine „zeichenhafte und bedeutungstragende Äußerung, sei sie sprachlich oder nicht sprachlich“ (Titzmann 1993: 10). ‚Themenparks‘ wären vor diesem Hintergrund als sekundäre modellbildende Systeme zu diskutieren, die bestehende kulturelle Zeichensysteme (z.B. natürliche Sprache, Architektur, Bepflanzung, Musik/Sound etc.) nutzen, um (neue, sekundäre) Bedeutung aufzubauen und diese zu speichern (vgl. ebd.: 65–70). Andererseits wäre das Konzept als Teil der ‚(Medien-)Kultur‘ zu verorten, d.h. in einem um die Zeichenbenutzer erweiterten Zeichensystem (vgl. Posner 1991: 53 f.), das dann ebenso Produktion und Rezeption, vor allem aber die von Freitag u. a. herausgestellten *key concepts* wie Thematisierung und Immersion berücksichtigt (vgl. Freitag u. a. 2023: 11–12).

Die Medienspezifität von Themenparks liegt in der räumlichen Konkretetheit sowie der Begehrbarkeit. Fundamental ist dabei die Annahme, dass Themenparks Bedeutung über Räume repräsentieren. Mit Steinkrüger sind sie als ‚doppelte Landschaften‘ zu klassifizieren: „Sie sind Kulturlandschaften, da sie durch Menschen in einem Bedeutungskontext gestaltete Räume sind, die ihr Thema als andere ‚natürliche oder kulturelle Landschaft‘ darstellen.“ (Steinkrüger 2013: 34) Themenparks können infolgedessen medial als Landschaften konzipiert werden, die wiederum ‚Landschaften‘ darstellen (vgl. ebd.: 64), d.h. im Kontext unseres Beitrags: Im Echtraum des Phantasialands werden China, Afrika und Mexiko als realhistorische, alteritäre Räume repräsentiert.

Der vorliegende Beitrag legt den Fokus auf die Thematisierung, die wir als Prozess syntagmatischer und paradigmatischer Zeichenverwendung (= Semiose) verstehen (→ *Zeichenländer*: Grundlagen und Potenziale einer Themenparksemiotik), und versucht den syntagmatischen Aufbau der einzelnen Themenwelten sowie die paradigmatische Ordnung, welche allen drei Themenwelten zugrunde liegt, zu rekonstruieren. ‚Thematisierung‘ kann definiert werden als Gesamtheit sämtlicher materiell-physischer, räumlicher Elemente eines Themenparks „from form to décor: taking one thing (like a theme park restaurant) and associating it with something else (such as a Parisian bistro) through the use of signs, decoration, and design.“ (Younger 2016: 47) Unser Zugriff besteht demnach darin, über die Analyse von Semiosen eine (raum-)semantische Struktur aufzuzeigen, die die Themenbereiche *China Town*, *Deep in Africa* und *Mexico* organisiert. Der Beitrag versucht nachzuvollziehen,

- 1.) wie und über welche Zeichen(träger) Bedeutung aufgebaut und kommuniziert wird;
- 2.) wie die dargestellten Welten konstituiert, präsentiert und textideologisch reguliert sind; und

3.) welche kulturellen Wissens Elemente, kulturell vorgeprägten Leitbilder und Stereotype verhandelt werden.

Anhand dieser Beobachtungen und Analysen sollen Mehrwert, Grenzen und Desiderate einer Themenparksemiotik aufgezeigt und reflektiert werden.

Dem Alltag entfliehen: ‚Exotische‘ Lebensfreude und archaische Bedrohung *all inclusive*

Mittels Selektion und Kombination von zeichenhafter Architektur, Bepflanzung, Dekoration, Musik bzw. diegetischem Ton und thematisierten Attraktionen werden im Phantasia-land sowohl Kultur- und Naturlandschaften abgebildet, die im kulturellen Wissen verankerte Vorstellungen dessen aufgreifen, was ‚China‘, ‚Afrika‘ oder ‚Mexiko‘ kennzeichnet. Obgleich Spuren des Storytellings und narrative Elemente nur selten vorzufinden sind, charakterisiert sich die Diegese – das Weltmodell, das hier mittels der Konstruktion eines Abbilds ‚fremder‘ Orte entworfen wird – durch einige Gemeinsamkeiten der räumlichen und semantischen Konstitution: Die Darstellung ‚fremder‘ realhistorischer Länder zeichnet sich durch eine *dualistische Raumstruktur* aus. Diese kontrastiert und integriert ein positiv konnotiertes Lebensgefühl alteritärer Räume mit einer kulturell- bzw. naturbedingten altertümlich-mystischen bzw. ursprünglich-‚prä-zivilisatorischen‘ Gefahr in einer jeweiligen Themenwelt. Genau dies gilt es im Folgenden näher aufzuzeigen.

Syntagmen: Fluidität und Dualismus

Bei einer Betrachtung der syntagmatischen Ordnung auf der Makro-Ebene des Parks als Gesamtstruktur fällt zunächst auf, dass der Themenbereich Berlin im Zentrum verortet ist, in dessen Nord-Westen sich die hauseigenen IPs des (primär an die jungen Parkbesucher*innen gerichteten) Themenbereichs Fantasy und das kürzlich eröffnete Rookburgh befinden. Der Komplex süd-östlich Berlins konstituiert sich durch den Bereich Mystery und die drei nach ‚fremden‘ Ländern thematisierten Welten China Town, Deep in Africa und Mexico. Erreichbar ist Berlin, als Kernbereich des Parks und als Zugang zu Fantasy und Rookburgh, über eine Galerie, die über den Mercado in Mexico und die Dorfstraße in Deep in Africa betreten werden kann. Die Bereiche der fernen, aber bekannten Länder dienen also auch als Transitionszone von der fantastischen Welt Mystery, die keinen Anspruch auf eine Entsprechung in der Realität stellt, hinein in den nativen realhistorischen Raum Berlin und erleichtern so den Übergang von einer gänzlich fremdartigen Fantasiewelt hinein in die Hauptstadt Berlin als Heimat (die allein historisch distanziert ist). Darüber hinaus stehen Mystery, China Town, Mexico und Deep in Africa durch ihre syntagmatische Anordnung thematisch in einer assoziativen Beziehung, die sich bei genauerer Betrachtung als besonders signifikant erweist. Die geheimnisvolle, herausfordernde Stimmung des

Mystery-Bereichs findet ihren Ausdruck auch in den nach real existierenden Orten thematisierten Welten – hier nimmt sie jedoch eine für die drei Themenwelten distinkte Form an.

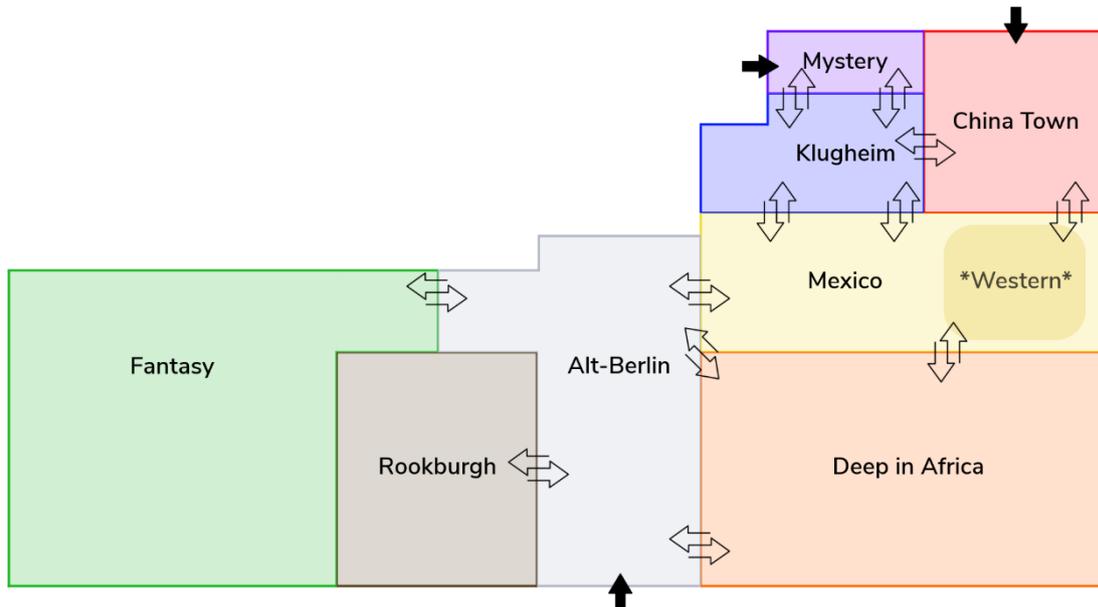


Abb. 1: Syntagmatische Struktur des Phantasialandes mit Durchgängen (Pfeile)

Auf einer Meso-Ebene erscheint es daher relevant, das auffällig enge Verhältnis der Themenwelten *China Town*, *Deep in Africa* und *Mexico* als Triade zu beleuchten. In ihrer syntagmatischen Ordnung gestalten sie sich deutlich fluidier als die anderen, räumlich stärker voneinander abgegrenzten Themenwelten. Transitionen sind zwar markiert – etwa in Form von Toren, die, mit Masken oder anderen ikonischen Zeichen und Symbolen geschmückt, den Eintritt in ein bestimmtes Land signifizieren, es entsteht jedoch der Eindruck eines *Kontinuums* ‚exotischer‘ Länder, zwischen denen über verschiedene kleine und teils versteckte Wege umhergewandert werden kann. Explizite Marker des Verlassens und Eintretens in getrennte Themenbereiche können auf diesem Wege umgangen werden. Inkongruenzen, die vor allen Dingen durch die sichtbaren Spuren der ehemaligen Westernstadt in *Mexico* aufzufinden sind (z.B. die Beschriftung ‚U.S. Property‘ an Gebäuden oder Bilder von Native Americans und Totems an Haus- und Zimmerwänden) verstärken diesen Eindruck von Fluidität.

Auf der Mikro-Ebene der einzelnen Themenwelten offenbart sich eine analoge syntagmatische Strukturierung, die selbst unter Berücksichtigung des für Freizeitparks nicht ungewohnten Paradigmas ‚Abenteuer‘ heraussticht. Zu den Hauptattraktionen

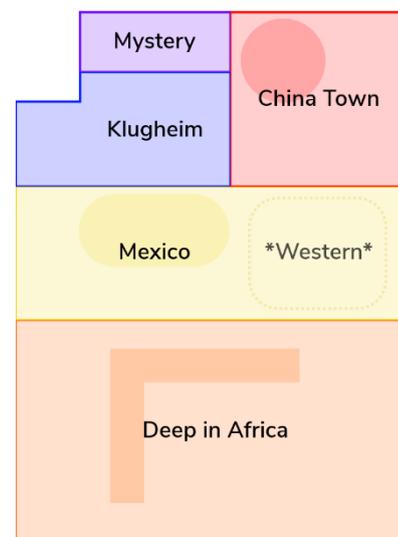


Abb. 2: ‚Kulturalisierte‘ Zentren (markiert) in China Town, Deep in Africa und Mexico

gehören in *China Town* die Geister Rikscha und das Mad House Feng Ju Palace. Die Themenwelt *Deep in Africa* beherbergt den Inverted Coaster Black Mamba und den interaktiven Adventure Trail. An die Themenbereiche *Deep in Africa* und *China Town* ist darüber hinaus je ein thematisiertes Hotel angebunden. In *Mexico* befinden sich der Suspended Top Spin Talocan, der Familien-Freifallturm Tikal, die Wasserbahn Chiapas und die ehemalige zur Westernstadt gehörende Minen-Bahn Colorado Adventure.

Die Binnenstruktur zeichnet sich in allen drei Themenwelten durch einen erkennbaren Dualismus aus, bei dem im Rahmen eines singulären *Manifestation Themes* (hier China, Afrika oder Mexiko) zwei kontrastierende *Dramatic Themes* realisiert werden. Unter ‚Dramatic Themes‘ versteht Younger das Gefühl oder die Stimmung, die durch eine gegebene Erfahrung evoziert werden soll (Younger 2016: 15). In diesem Sinne tritt in genannten Themenwelten eine Aufteilung in distinkte Teilräume hervor, die die beiden divergierenden affektiven Potenziale räumlich voneinander differenzieren und innerhalb eines übergeordneten Raumes ‚Afrika‘, ‚China‘ oder ‚Mexico‘ synthetisieren. Alle der drei nach dem Vorbild real existierender, ‚ferner‘ Orte gestalteten Themenwelten haben ein deutlich erkennbares Zentrum, einen Platz oder eine Straße, das Zivilisation, Kultur und kultivierte Natur erlebbar macht: In *Mexico* ist dies etwa der große, geschmückte Mercado, an dem sich Restaurant und Stände mit ausgelegter bunter Ware aneinander drängen; in *Deep in Africa* spazieren die Besucher*innen über eine Dorfstraße, an der sich Lehm-Wohnhäuser und Läden reihen, die von ihnen teils betreten werden können. An diesen Orten dominiert jeweils ein positiv konnotiertes Lebensgefühl, das die Unbeschwertheit des Raumes in einem sehnsüchtig-eskapistischen Moment einfängt. Räumlich durch eine Bewegung nach außen und/oder unten, sich von diesen Zentren entfernend und durch Wände und Häuser abgegrenzt, befindet sich ein Natur- und Kulturraum, dem ein ursprünglich anmutender Nervenkitzel zu eigen ist. Dieser manifestiert sich zumeist in Form einer der genannten Attraktionen, wie z.B. die Geister Rikscha, Talocan oder Black Mamba. Die hier evozierten Affekte zeichnen sich nicht primär durch eine hoffnungsvolle Abenteuerlustigkeit aus, sondern sind durch einen Eindruck von Gefahr oder Bedrohung durch eine fremdartige und archaische Natur/Kultur gekennzeichnet.

Paradigmen: Lebensfreude und -bedrohung

China Town, Mexico und *Deep in Africa*, in diesem Beitrag als Meso-Ebene des Phantasialands bezeichnet, bedienen gemeinsame Paradigmen, d.h. sie sind „structured by the associative relationship.“ (Gottdiener 1982: 154) Jeder Themenbereich konstituiert zwar für sich genommen eine „unity of meaning“ (ebd.), steht aber in Assoziation zu den jeweilig beiden anderen Themenbereichen über (1) die ikonische Darstellung realhistorischer, ‚ferner‘/alteritärer Länder und (2) den Dualismus von ‚Lebensfreude‘ und ‚Lebensbedrohung‘ als das „underlying semantic field that the

associative themes organizing the separate realms [= *China Town, Deep in Africa, Mexico*] tap into and that serves to structurally unify the separate messages“ (ebd.: 155). Hinsichtlich des Beziehungsgefüges im System ‚Themenpark‘ können die Themenbereiche in diesem Fall als Äquivalente verstanden werden, insofern die semantische Tiefenstruktur auf der Bedienung gleicher Paradigmen beruht. Diese Äquivalenz – oder semantische Gleichsetzung – ergibt sich dabei nicht aus dem natürlichen Sprachsystem, sondern wird vom Themenpark (wenngleich unter Rückgriff auf kulturelles Wissen und vorgeprägte Imagologien) selbst durch Zeichenprozesse sowie die Funktionalisierung einer dualistischen, semantischen Raumstruktur evoziert. Unter Adaption Gottdieners Perspektive auf die Signifikationen der Themenbereiche in Disneyland, soll für das Phantasialand geklärt werden, wie die dualistischen Paradigmen ‚Lebensfreude‘ und ‚Lebensbedrohung‘ konkret in den einzelnen Themenbereichen *China Town, Deep in Africa* und *Mexico* gefüllt werden.

1. *China Town*: Eine innere Mitte voller Dämonen

Paradigmenbildung: Lebensfreude als Spiritualität vs. Lebensbedrohung als Sinnestäuschung

China Town wird als Hochkulturraum repräsentiert, in dem Harmonie und Sinnestäuschung differieren. Die Tempelbauten fungieren als „symbolische[] Zeichen (also solche[], die durch Konvention und Tradition eine festgelegte Bedeutung bekommen haben)“ (Dreyer 2003: 3244) und verweisen auf die kaiserliche und buddhistische Architektur. Lebensfreude ist in diesem Themenbereich codiert als buddhistische Religiosität und Harmonie, die beispielsweise durch die ruhige Musik und die bunten tibetanischen Gebetsfahnen an den Tempeldächern evoziert werden.

Auch die Gefahr ist in *China Town* in kulturellen (Tempel-)Gebäuden, allerdings am anderen Ende des Kontinuums chinesischer Spiritualität verortet: Die Geister Rikscha simuliert eine Reise in die Unterwelt, bei der Szenen aus der chinesischen Mythologie als geisterhafte Projektionen dargestellt werden. Die desorientierenden Schwenkbewegungen der Gondeln offenbaren diverse Vignetten mit optischen Illusionen, die die Wahrnehmung der Besucher*innen vom Alltag entfremden und als Effekt jener spirituellen Praktiken semantisiert, die diesem Tempel zuteil sind. Ähnlich gelagert ist die Attraktion Feng Ju Palace: Sie narrativiert eine (zugegebenermaßen fiebertraumhafte) Brautentführung, bei der die Sinne verwirrende Magie gewirkt wird.² Durch Spezialeffekte und die Bewegung der Raumdecke suggeriert das Fahrge-

² Es ist anzumerken, dass der Feng Ju Palace gänzlich narrativ gerichtet ist: Die Pre-Show zeigt den Kampf des Bräutigams gegen einen Dämon, im Laufe dessen wohlgesinnte Diener die vier Elemente beschwören (vermutlich in Verbalhornung der buddhistischen Fünf-Elemente-Lehre). Die eigentliche Fahrt beginnt am Hochzeitsbankett des Dämons, der nur mittels der Elementarmagie bezwungen werden kann und wird.

schäft, die Welt würde auf den Kopf gestellt. Auch diese optische Illusion wird mythologisch rückgebunden, nämlich an die Machenschaften eines bössinnigen Dämons. Kurzum lässt sich die Gefahr in *China Town* als Sinnestäuschung klassifizieren. Sie bleibt aber Teil des kulturell Hervorgebrachten, insofern sie sich aus der chinesischen Mythologie selbst speist. Die Quelle der Lebensfreude ist hingegen die harmnissuchende, buddhistische Spiritualität des Ausgleichs.

2. *Deep in Africa: Im tiefen Dschungel hörst du die Trommeln*

Paradigmenbildung: Lebensfreude als dörfliche Stammeskultur vs. Lebensbedrohung als vergötzter Urwald

Im Themenbereich *Deep in Africa* wird der Darstellung einer Stammeskulturgemeinschaft ein ‚wilder‘, ursprünglicher Naturraum entgegengesetzt. Im afrikanischen Dorf wird mittels Trommelmusik und Kunsthandwerk, vor allem aber über die Materialität von Holz, Lehm und Ton der dargestellten Welt das Paradigma schlichter Lebensfrohheit (vgl. Steinkrüger 2013: 275) bespielt. Entgegen der zentralen Plätze in *China Town* und *Mexico*, ist die verschlungene Dorfstraße als der Knotenpunkt von *Deep in Africa* an den Naturraum angenähert. Wogegen sich die paradigmatische Opposition in *China Town* entlang des Umgangs mit Kultur bzw. Spiritualität bewegt, wird hier der Umgang mit Natur verhandelt. Das naturnahe Gemeinschaftsleben wird zum Kern der dörflichen Harmonie.⁵ Mit der Eröffnung des Adventure Trails wird diese Lebensfreude potenziell in die afrikanische Natur ausgeweitet: auf wackeligen Hängebrücken und verschlungenen Pfaden wird die Schönheit afrikanischer Flora und (mittels ikonischer Zeichen implizierter) Fauna sowie eine positiv evozierte Abenteuerlust erfahrbar gemacht.

Gleichsam kippt ‚Natur‘ aber auch in das Gefahrenparadigma: Der Wartebereich der Attraktion Black Mamba führt aus dem Dorf in einen ‚wilderer‘, weil von den Dorfbewohner*innen ungebändigten und daher gefährlichen Teil des afrikanischen Dschungels. Die Soundscape des Dorfes wird allmählich abgelöst durch Klänge der Natur und (Kampf-)Schreie anderer, hostiler Stämme, deren Spuren im Wartebereich (z.B. Totems, Tierknochen und -schädel) verstreut sind. Die Gefahr wird so gesehen

⁵ Nachtrag Januar 2024: Im Nachgang unserer Exkursion im Frühjahr 2023 wurden Teile der Themenbereich *Deep in Africa* überarbeitet. Wenngleich die Ergebnisse unserer Analyse dadurch nicht revidiert werden, findet doch eine Umwertung der Dorfgemeinschaft statt: Durch die Installation einer ‚Botschaft‘ zwischen Alt-Berlin und *Deep in Afrika* sowie den Verweis auf Fototourismus rückt afrikanisch-deutscher Kulturkontakt ins Zentrum der Lebensfreude. Auffällig ist dabei aber, dass Afrika als Kultur, z.B. als Objekt fotografischer Begierde oder durch die offensive Rekurrenz von Rechtschreibfehlern auf Schildern, in eine (der ‚deutsch‘-codierten Kultur gegenüber) inferiore Stellung verwiesen wird.

nicht lediglich durch den ‚wilden‘ Urwald, sondern auch dessen menschliche Bewohner*innen signifiziert (vgl. ebd.: 274). Je näher die Besucher*innen der Attraktion kommen, desto mehr Spuren und Zeichen deuten auf diese anderen Stämme hin, bis der Einstieg zur Achterbahn sogar in eine bunt beleuchtete Höhle führt, die von einem monumentalen, in Stein gehauenen Bildnis der Schwarzen Mamba erfüllt ist. Die Staffmitglieder in dieser Höhle tragen archaische Kostümierungen aus Tierfell und -knochen, welche sie als Angehörige des fremden Stammes ausweisen. Unmittelbar vor jeder Achterbahnfahrt spielt eine spannungsvoll erregte Trommelmusik, die von Gesängen und Rufen begleitet wird und mit einer Lichtshow gepaart ist, die das Schlangenbildnis unheilvoll illuminiert. Während dieser effektvollen Einlage setzen sich die Züge, wie durch das Zutun des Stammes belebt, in Gang. Aus diesen Indizien ließe sich schließen, dass die Schwarze Mamba von diesem anderen, nicht der Dorfgemeinschaft angehörigem Stamm als Götze gehuldigt wird. Diese Interpretation rückt sogleich die im Themenbereich *Deep In Africa* signifizierte Gefahr in den Bereich des Mythologisierten, zumindest einem heidnisch-kultischem Umgang mit der afrikanischen Natur.

3. Mexico: Party oder Tod? Eine Frage der Aneignung

Paradigmenbildung: Lebensfreude als Fest vs. Lebensbedrohung als aztekische/vorspanische Religion

Mythologie und Mystik erwarten ebenfalls in *Mexico*. Der Themenbereich signifiziert Lebensfreude als ein alttraditionelles, religiöses Fest, den Día de los Muertos, der mit einer positivierten Darstellung der Maya-Kultur korreliert und in Opposition zur als Bedrohung semantisierten Azteken-Religion gestellt wird. Der Themenbereich ist um einen Mercado herum organisiert, auf dem von traditioneller *Ranchera* inspirierte Musik zu hören ist.⁴ Bunte Häuserfassaden im kolonialspanischen Stil, u. a. die *Arene de Fiesta*, grenzen an rauschende Wasserfälle. Diese und andere Designaspekte des zentralen Plazas im Themenbereich *Mexico* sind als Signifikanten einer Festkultur funktionalisiert (vgl. auch die farbenfrohen Piñatas, geschmückten Arkaden mit Warenauslagen, Aushänge mit Veranstaltungshinweisen, etc.). Auch der Wasserbahn Chiapas, die eine archäologische Expedition zu den Maya-Tempeln des gleichnamigen Bundesstaates thematisiert, reiht sich in das Paradigma der ‚Lebensfreude‘ ein: Auf der Hälfte der Attraktion landen die Besucher im Templo de Fiesta, dem Partytempel der Maya, in dem die Statuen, ganz im Zeichen des Día de los Muertos, zum Leben erwachen und tanzen.⁵

⁴ Vgl. zum Beispiel das Lied „Auf der Plaza“ (Phantasialand 2014a).

⁵ Vgl. das schmissige und bezeichnende Lied „Templo de Fiesta (Bonus Track)“ (Phantasialand 2014b).

Gefahr wird in *Mexico* in Form aztekischer Mythologie repräsentiert. An Anschlagwänden im Park finden sich, neben bunten Werbungen für ‚lebensfrohe‘ Kulturereignisse und Festivitäten (z.B. Cinco de Mayo, Stierkampf und touristische Exkursionen), Extrablätter für die Freilegung eines Tempels der aztekischen Wettergöttheit Tlaloc. In dem Erlebnisbericht, der gleichzeitig die Attraktion Talocan beschreibt, heißt es:

Feuer...Wasser...Nebel...donnerndes Lachen... Explosionen...Erde wurde zu Luft ...Wasser wurde zu Land...unten wurde oben...als diese berauschte Fahrt endete, saß ich wie hypnotisiert in meinem Sitz...der Gurt öffnete sich...ich schaute mich nach Señor Pedros Sohn um, aber er war verschwunden.

Die Begegnung mit Tlaloc wird im Text also als mystisch-religiöses, vor allem aber lebensgefährliches Erlebnis verhandelt. Der Azteken-Tempel wird als Ort mythologischer Menschenopfer imaginiert – und das heißt konträr zum Maya-Tempel, in dem die Toten zum Leben erwachen. Der Themenbereich *Mexico* signifiziert also nicht nur den Dualismus von ‚Lebensfreude‘ und ‚Lebensbedrohung‘, sondern auch einen dualistischen Umgang mit der indigenen Kultur: Während die museal-archäologisch angeeignete und erschlossene Maya-Kultur und -Kunst positiviert wird, wird die (im Themenbereich) gerade erst wiedergefundene Azteken-Kultur negativiert. Somit bewegt sich der paradigmatische Dualismus hier auch entlang der Opposition vorspanische vs. kolonialspanische Kultur.

Die Interpretation der paradigmatischen Grundordnung und thematischen Füllung je nach Themenbereich lassen sich demnach so kondensieren:

Paradigma Lebensfreude	buddhistische Religiosität	stammesgemeinschaftliches Leben im Einklang mit Natur	Festkultur und angeeignete Maya-Kultur
Paradigma Lebensbedrohung	Sinnestäuschung	Jagdvölker und Vergötzung von Natur	nicht-angeeignete Azteken-Kultur = Mythologisierung von Gefahr
	China Town = differierende Semantisierungen chinesischer Spiritualität als durch die Kultur Hervorgebrachtes	Deep in Africa = differierende Semantisierungen des Umgangs mit Natur	Mexico = differierende Semantisierungen vorspanischer Kultur (angeeignet vs. nicht-angeeignet)

Abb. 3: Paradigmatische Grundordnung und thematische Füllung der Themenbereiche China Town, Deep in Africa und Mexico

Exkurs in den Wilden Westen Mexikos: Mit der Colorado-Bahn durch Mexico

Bei der analytischen Betrachtung des Themenparks als Text stehen wir als Semiotiker*innen vor dem Problem, dass die Textgestalt bedingt durch Neu- und Umbauten stetem Wandel untersteht. Für das Phantasialand ist dies zumal wesentlich, da der Park aufgrund seiner geografischen Lage nicht expandiert werden kann, sondern in-

tern umstrukturiert werden muss. Themenparks geben sich folglich nicht als statisches, sondern dynamisches Textsystem zu verstehen, in denen die Zeichenträger sowie deren semantische Relationen zueinander mit der Zeit potenziell restrukturiert werden können. Um es zu verbildlichen: Themenparks sind Texte, bei denen neue Zeichen hinzugefügt werden, andere getilgt werden oder das Material mehrfach neuüberschrieben wird.

Derartige Vorstellung eines ‚wabernden‘ Textes ist unserer Heuristik denkbar zuwider. Die analytischen Betrachtungen dieses Bandes ‚frieren‘ das Textsystem darum in jenem Zustand ein, in dem der Themenpark zum gegebenen Zeitpunkt der Feldarbeit beschaffen ist.⁶ Allerdings ergeben sich hierdurch mitunter Inkongruenzen und thematische Brüche, wie etwa in der Themenwelt *Mexico*, die die Überbleibsel der Westernstadt *Silver City* einschließt. Nun können in der Analyse freilich derartige Inkongruenzen ausgeblendet werden, die sich durch diese Restrukturierungen ergeben – was im Falle von Baugerüsten oder Kranbauten sicherlich angebracht ist. Doch eine solche Praktik enthält vor, dass dieser ‚Zeicheneklektizismus‘ ebenfalls Bedeutung konstituiert. Denn die Selektion und Kombination des *Wilden Westen* mit *Mexico* sind vonseiten der Parkbetreibenden absichtsvolle, d.h. für uns interpretationsbedürftige Operationen. Wenngleich obige Analyse also eine gewisse Kohäsion ausweist, sollen damit nicht die Inkonsistenzen übersehen werden, die mit Younger so zutreffend als „diegetic confusion“ (Younger 2016: 87) bezeichnet werden können.

Angesichts dieser Beobachtung lässt sich argumentieren, Themenwelten sind „Palimpseste eines bestimmten Kontextes, die man innerhalb eines heterogenen Raumes betrachtet und eben nicht eine räumliche Totalität.“ (Steinkrüger 2013: 135) Mit der für die Texttheorie maßgeblich durch Genette geprägten Idee des ‚Palimpsests‘ stoßen wir auf einen möglicherweise produktiven Analysezugriff. Der Begriff beschreibt eigentlich mehrfachbeschriebenen Papyrus, bei dem die Spuren ursprünglicher Texte noch sichtbar sind, und

bezeichnet [metaphorisch gesprochen] einen Text, der „unter“ dem lesbaren Text einen zweiten, marginalisierten und weitgehend getilgten ersten Text enthält, der als Sub- oder Metatext des zweiten verstanden werden kann und ein geheimes Licht auf dessen Tiefenbedeutungen wirft.“ (Wulff 2022)

Ein Palimpsest ist so gesehen ein präsenter Text, in dem ein Prätext eingeschrieben ist. Für den Untersuchungsgegenstand Themenpark meint das, dass der begrenzte Raum des Parks mehrfach überschrieben wurde und wird. Daraus ergibt sich der präsente ‚Park-Text‘ als eine Schichtstruktur zu verstehen, bei der ältere Versionen des Parks (Prätexte) wie auf einem mehrfach beschriebenen Papier durchscheinen. Der

⁶ Das scheint unmittelbar einleuchtend, wenn man sich vorstellt, wie grundlegend anders eine Analyse des Phantasialands aus den 80er-Jahren verglichen mit einer Analyse aus den 2020er-Jahre wäre.

Begriff des ‚Palimpsests‘ hilft, den interpretatorischen Blick für die semantischen Beziehungen zwischen beiden Texten zu schärfen und die Transformationsprozesse des Prätextes nachzuvollziehen.

In unserem Beispiel zeigt der Prätext die stereotypischen Insignien des *Wilden Westen*: eine Canyonlandschaft, Kakteen, Holzverschlänge mit US-Flaggen, historische oder historisierte Fotografien von Native Americans und Pionieren, Traumfänger, ausgestellte Bögen und Trommelrevolver, Minenutensil, etc. Der Grund wird auf Schildern als Gebiet des *Navajo*-Volkes, gleichsam aber auch als ‚U. S. Property‘ deklariert. Das Design impliziert zwar koloniale Machtverhältnisse und Domination, die aber thematisch ausgespart und entproblematisiert bleiben.

Im Phantasialand bedienen sowohl der *Wilde Westen* wie auch der Themenbereich *Mexico* insgesamt homolog der Beziehung von Kolonialist*innen zu indigenen Kulturen. Beide betten ein positiviertes, kolonial codiertes Entdeckertum in die Attraktionen ein und signifizieren positive Abenteuerlust: Die Minenbahn Colorado Adventure bestimmt sich über den *Frontier Spirit* und *Gold Rush* der amerikanischen Pionierzeit, die Wasserbahn Chiapas ist durch die *Conquista* geprägt. Die Analyse des Themenbereichs *Mexico* als Palimpsest, das *Silver City* als Prätext birgt, offenbart hiernach, dass, obzwar die Verschränkung beider Themen zunächst widersinnig und das immersive Potenzial hemmend scheint, die semantische Tiefenstruktur dennoch gleich geartet ist: *Mexico* : Azteken :: *Wilder Westen* : Native Americans, d.h. die Perspektivierung beider Themenbereiche erfolgt aus der Sicht der kolonialen Mächte, die sich gegenüber der indigenen, (noch) nicht erschlossenen Kulturen homolog verhalten (= Entdeckung und Eroberung).

Das ‚Unsere‘ und das ‚Andere‘: Probleme und Potenziale der Rekonstruktion ferner Orte als Vergnügungsraum im Phantasialand

Realhistorische ferne und fremdartig erscheinende Orte dienen wiederholt als Inspiration für die Konzeption von Themenwelten. Auch im Phantasialand kann dieses – manchmal gar als archetypisch bezeichnete (vgl. Younger 2016: 20) – Thema in Form der drei Themenwelten *China Town*, *Deep in Africa* und *Mexico* vorgefunden werden. Unter dem Schlagwort der ‚Exotica‘ fasst Younger das Motiv der fernen Ortschaften, die ihren Reiz durch „mystery, romance, and allure“, die mit ihnen verbunden werden, sowie ihre unmittelbare Unzugänglichkeit für die Parkbesucher*innen gewinnen (Younger 2016: 52). Im Sinne von Steinkrügers Konzept der doppelten Landschaften wird hier mittels einer Kulturlandschaft des Freizeitparks auf realhistorische natürliche und kulturelle Landschaften verwiesen, wodurch insbesondere die Frage nach dem Umgang mit und der Produktion von kulturellem Wissen und der ideologischen Positionen, die sich im Text der Themenwelten in der Mikro-Struktur und dem Park in der Makro-Struktur offenbaren, an enormer Relevanz gewinnt.

Da im Phantasialand sowohl Fantasiewelten als auch Themenwelten mit real existierenden Referenten (und zwar dem heimischen Berlin wie auch den in räumlicher Entfernung liegenden Ländern China, Mexiko und dem Kontinent Afrika) dargestellt werden, ist es einerseits von Interesse zu fragen, wie diese einzelnen Räume zueinander in Relation gesetzt werden. Bereits mit Blick auf ihre syntagmatische Strukturierung lassen sich bestimmte ideologische Positionen ableiten.

Obgleich die Andersartigkeit der Räume, in denen ‚fremde‘ Orte zur Schau gestellt werden, durch ihre Ausgliederung als konkrete Teilräume des Phantasialandes im Kontrast zu *Berlin* und ihre Nähe zur hauseigenen IP *Mystery* exponiert ist, beweisen sie sich durchaus als nicht völlig integrationsunfähig. An dieser Stelle ist das von Turk entworfene Modell alteritärer und aliener Räume anschlussfähig (Turk 1990): Inszeniert werden diese drei nach realhistorischen Vorbildern gestalteten Welten als alteritäre und eben nicht aliene Räume. Brauckmann beschreibt den Unterschied dieser Klassifizierung wie folgt:

Wo in einem alienen Denkmodell der ‚fremde Raum‘ ein zum eigenen Raum differentes System bildet, geht ein alteritäres Denkmodell von einem gemeinsamen Referenzrahmen aus. [...] Verkürzt gesprochen bedeutet das: Alienität klassifiziert den Anderen als ewigen Kontrahenten, als quasi natürlichen Widersacher, als Feind. Alterität hingegen sieht im oberflächlich Anderen die Ähnlichkeit zum Eigenen, den potenziellen Freund. (Brauckmann 2021: 23)

Die Integrationsfähigkeit dieser fremden Ortschaften wird auf verschiedenen Ebenen insinuiert. Dies beginnt in der Makrostruktur des Parks, in der die Wege über *China Town*, *Deep in Africa* und *Mexico* als Transitionszone zwischen der fantastischen Themenwelt *Mystery* und dem nativen *Berlin* im Herzen des Parks dienen. Somit nehmen diese drei Themenwelten gewissermaßen eine Zwischenposition zwischen den Präsuppositionen *Mysterys* und *Berlins* ein. Daneben zeugt die thematische und affektive Kontinuität der Manifestation und Dramatic Themes der einzelnen Themenwelten von einer gewissen Anschlussfähigkeit. Aufgrund dieser analogen syntagmatischen und paradigmatischen Strukturierung über die drei Themenwelten hinweg, wird auf einer Meso-Ebene ebenfalls deren alteritärer Status verstärkt. Besonders tritt dieser jedoch zudem durch die dualistische Struktur der syntagmatischen Gestaltung auf der Mikro-Ebene hervor: Vermittels der Aufteilung der einzelnen Themenwelten in einen ursprünglich-, ‚prä-zivilisatorisch‘ konnotierten Bereich und einen ‚gezähmten‘ Kultur- und Naturraum (die großen zentralen Plätze in *China Town* und *Mexico* sowie die Dorfstraße in *Deep in Africa*) ist das Moment der Integration bzw. das Potenzial der Annäherung dieser Räume an das Modell des modernen Kaiserplatzes Berlins besonders hervorgehoben:

Aliene Grenzen bilden Trennlinien, die weder im Hier und Jetzt noch in Zukunft überschritten oder verschoben werden können. Alteritäre Grenzen hingegen sind

vorläufig, so wie der Fremde nur der ‚vorläufig Fremde‘ ist und im Kontakt ent-fremdet, vergesellschaftet und harmonisiert werden kann. (Brauckmann 2021: 23)

Andererseits ist es hinsichtlich des im Phantasialand entworfenen Weltmodells von Bedeutung, wie die nach den jeweiligen Orten konzipierten Themenwelten selbst semantisiert werden. Die spezifische Ausgestaltung der Themenwelten *China Town*, *Deep in Africa* und *Mexico* im Phantasialand kann neben dem Alteritätsbegriff auch unter Bezugnahme auf Foucaults Konzept der ‚Heterotopien‘ beleuchtet werden. Steinkrüger überträgt diesen Begriff auf Themenwelten und ihren Status als doppelte Landschaften, da Heterotopien „Orte des Anderen im Eigenen“ darstellen (Steinkrüger 2013: 122). Diese Orte tragen dabei die Konnotation einer Ausgrenzung oder Tabuisierung, deren Inhalt in jener Heterotopie jedoch repräsentiert und ausgelebt werden kann, womit sie eine dezidiert innergesellschaftliche Funktion erfüllt (Steinkrüger 2013: 122). Neben ihrem Dasein als Räume, in denen das Tabuisierte als Anderes ausgegrenzt wird, können Heterotopien auch als „Enklaven des kurzzeitigen Exzesses“ dienen (Steinkrüger 2013: 123). Diese Ausstellung kultureller Andersartigkeit in einem Vergnügungsraum kann besonders in der Darstellung von Themenwelten mit realhistorischem Referent beobachtet werden, wie es auch im Phantasialand der Fall ist. Aufgrund ihrer spezifischen paradigmatischen Ausgestaltung stehen sowohl Tabus, bzw. das aus der eigenen Kultur Ausgegrenzte, als auch sehnsüchtig-genussvolle Lebensgefühle im Vordergrund: Bedrohliche Aspekte der jeweiligen Kultur wie z.B. düstere Mythen, gewaltvolle spirituelle Praktiken und die ungezähmte Wildnis werden ebenso erfahrbar gemacht wie die Festtagskultur, Lebensfreue, Gemeinschaftlichkeit und Harmonie, die auf die andere Seite der fremden Kultur gestellt werden.

Dieses Erfahrbar-Machen des ‚Fremden im Eigenen‘ im Modus des Vergnügungsangebots hat jedoch folgenschwere ideologische Implikationen, wenn sich die betroffenen Räume auf eine reale historische und aktuelle Größe beziehen. Bereits Disneyland – als Prototyp eines Themenparks – sind entsprechende Vorwürfe nicht fremd, in seinem Umgang mit den Themen, die in den Freizeitparks und anderen Unterhaltungsmedien aufgearbeitet werden, einen Effekt provozieren, der als ‚Disneyfication‘ oder zu Deutsch ‚Disneyfizierung‘ bekannt geworden ist. ‚Disneyfication‘ bezeichnet indes im Gegensatz zur ökonomisch gedachten ‚Disneyzation‘ einen kulturwissenschaftlichen Zugang zu den Produkten des Medienunternehmens, der das Augenmerk auf die Trivialisierung und Bereinigung der ideologischen und historischen Zusammenhänge lenkt (Bryman 2004: 124). Folglich würde ein kritischer Umgang mit den inszenierten Ideologien gehemmt und Narrative legitimiert, die z.B. kolonialistische oder patriarchalische Machtdynamiken unzureichend problematisieren (vgl. Bryman 2004: 57).

Werden Themenwelten als Vergnügungsräume mit potenziellem Anspruch auf eine Entsprechung in der Wirklichkeit entworfen, ist daher ein besonders hohes Maß

an kultureller Sensibilität gefragt. Aufgrund der Funktion des Themenparks, als Unterhaltungsraum zu dienen, ist die Gefahr der Minimierung von Konfliktpotenzial und Komplexität spezifischer historischer Geschehnisse und Entwicklungslinien oder die Reduktion auf wiedererkennbare Klischees gegeben. In den drei Themenwelten des Phantasialands, die auf ‚echte‘ ferne Orte verweisen, sind es primär kolonialistische Denkmuster, die gerade durch die Inszenierung altertümlicher Lebensstile als ‚prä-zivilisatorisch‘ und die Nebeneinanderstellung unterschiedlicher ‚Kulturalitätsgrade‘ reproduziert werden: Während *China Town* noch als eine Art von Mythen durchdrungener Hochkulturraum inszeniert wird, charakterisieren sich *Mexicos* Gefahrenräume durch eine ungebändigte Natur bzw. vor-spanische Azteken-Kultur. In *Deep in Africa* ist es in erster Linie der Urwald mit seinen (durch den Soundtrack implizierten) ‚tribalistischen‘ Bewohnern, der einen ‚exotischen‘ Nervenkitzel verleiht. Die Verfremdung, Dramatisierung oder Bereinigung, die mit der Reduktion ganzer Länder – oder im Falle *Deep in Africas* sogar eines ganzen Kontinents – in einer von zeitlichen Dynamiken befreiten Themenwelt einhergeht, drängen sich dabei den meisten, häufig jungen, Parkbesucher*innen nicht unmittelbar auf; sie haben jedoch aufgrund des Referenten in der Wirklichkeit das Potenzial, die Vorstellung realer historischer und aktuell existierender Räume maßgeblich zu prägen.

Im Phantasialand können unter diesem Gesichtspunkt Anzeichen eines Raummodells entdeckt werden, das einer orientalistischen Logik folgt, indem es den gewohnten ‚unseren‘ Raum Berlins als Dreh- und Angelpunkt des Parks mit einem fremdartigen, wundersamen ‚Anderen‘ kontrastiert (vgl. Said 2003: 43) und dabei sowohl die Bedrohlichkeit als auch die Faszination mit dem ‚exotischen‘ und ‚verführerischen‘ Lebensgefühl dieses Anderen (hier in Form der Paradigmen Gefahr/Lebensfreude) herausstellt. Die syntagmatische und paradigmatische Organisation der Themenbereiche der ‚fremden‘ Orte reproduziert hier eine kolonialistische Ideologie, die ‚prä-zivilisatorische‘ Lebensverhältnisse als bedrohlich markiert, während ‚kulturalisierte‘ Bereiche sich als integrationsfähig in und als Transitionszone zum Kaiserplatz *Berlins* erweisen. Diese Erkenntnisse, die sich aus einer genaueren Betrachtung der syntagmatischen und paradigmatischen Gestaltung des Phantasialandes und der drei Themenwelten *China Town*, *Deep in Africa* und *Mexico* ergeben, untermauern die Notwendigkeit einer besonderen Sensibilität im Umgang mit realhistorischen Räumen in ihrer Übersetzung in Vergnügungsräume und den Machtpraktiken, die mit solch einer Reproduktion und Reduktion in Form einer Themenwelt einhergehen.

Prinzipiell – und dies wird im Phantasialand auch durch die Betonung immersiver und authentifizierender Strategien bekräftigt – dienen diese Themenwelten nach real existierendem Vorbild nichtdestotrotz auch in besonderem Maße als eine Möglichkeit kulturellen Kontakts. In diesen Erfahrungsräumen können Parkbesucher*innen mit lokaler Cuisine, expliziten Lernangeboten durch Beschriftungen und Erklärungen, aber auch durch implizite Lernangebote durch Architektur, Dekoration und

Botanik Kulturen nähergebracht werden, die für die meisten ansonsten nicht unmittelbar zugänglich wären. Bereits in den Anfangsjahren des Brühler Themenparks wurde mit Angeboten wie dem thematisierten Hawaii-Restaurant oder dem Café Oriental (beide 1992 geschlossen) die Berührung mit der ‚exotischen‘ Kultur und Küche potenzieller Urlaubsorte zum Programm gemacht. Im Phantasialand wird diese bemerkenswerte Chance thematisierter Welten nicht nur durch kulinarische und Unterhaltungsangebote, sondern ebenfalls durch die Involvierung lokaler Expertise aus den jeweiligen Ländern/Kontinenten in der Konstruktion der Themenwelten ernst genommen.

Reflexion einer themenparksemiotischen Methodik

Das Phantasialand präsentiert *China Town*, *Deep in Africa* und *Mexico* sowohl als Orte von Harmonie, anderskultureller ‚Exotik‘ sowie lebensbejahender Geselligkeit, als auch von Trugbildern, Vergötzung und Menschenopferung. Abstrahiert vom oberflächensstrukturellen Design der Themenbereiche, funktionieren diese nach der gleichen tiefensemantischen Logik, d.h. der rauminternen, semantischen Opposition von ‚Lebensfreude‘ und ‚Lebensbedrohung‘. Unsere semiotische Analyse und Betrachtung des Themenparksyntagmas und -paradigmas haben das im Phantasialand entworfene Modell von Welt offengelegt. Unsere Heuristik und Methodik, die Themenparks über den Begriff des Textsystems für die Medienkulturwissenschaften handhabbar macht, konnte Erkenntnisse über die Bedeutungsorganisation in diesem Medium gewinnen. Insbesondere die räumliche Natur und raumsemantische Ordnung materieller thematisierter ‚Welten‘ in Freizeitparks erweist sich vor diesem Hintergrund als konstitutiv für die Modalitäten des hier vorliegenden ‚Textes‘:

Dies unterscheidet zunächst jedoch eine Themenwelt nicht von einem Text, einem Bild, einem Film oder einem Gebäude. Auch sie präsentieren bewusst eine Repräsentation von etwas Anderem, als spezifische Ausdrucksform mit je spezifischer Semantik, Syntax und Pragmatik. Themenwelten tun dies mit ihrer eigenen Ausdrucksform, indem sie dieses ‚Anderer‘ in Form eines Raumes repräsentieren. (Steinkrüger 2013: 133)

Gerade diese spezifisch geartete Textform, die uns im Themenpark begegnet, entfaltet ihr Potenzial in den unmittelbaren Anknüpfungspunkten an grundlegende semiotische Modelle, die Textbedeutung über deren räumliche Strukturierung rekonstruieren. Raummodelle sind in der Nachfolge Jurij Lotmans für die Literatur- und Mediensemiotik elementar, da sie die semantische Konstitution eines Textes sowie seine ideologische Botschaft organisieren und gleichwohl analytisch rekonstruierbar machen. Im Falle der Themenparks liegt die Medienspezifik darin, dass der semantische ‚Raum‘ gleichzeitig ein manifester, materieller Raum (und nicht rein konzeptuell) ist, der aber auch eine sekundäre, modellbildende Funktion erfüllt: Unter Rückgriff auf primäre semiotische Systeme und Zeichen, konstruieren Themenparks Modelle von

(Real-)Welt. Semiotische Methoden können Tiefenstruktur und ideologische Angebote dieser ‚Welten‘ lesbar machen.

Wir argumentierten, dass die Themenbereich *China Town*, *Deep in Africa* und *Mexico* wenngleich sie disparate, realhistorische Kulturräume darstellen, hinsichtlich ihrer Bedeutungsorganisation kongruieren: Die semantische Tiefenstruktur aller drei verhandelt den paradigmatischen Dualismus von ‚Lebensfreude‘ vs. ‚Lebensbedrohung‘. Die Opposition verhandelt dabei ein für jeden Themenbereich spezifisches, stereotypes Problemfeld: *China Town* thematisiert das Kontinuum chinesischer Spiritualität (Buddhismus vs. mythische Dämonen), *Deep in Africa* das Verhältnis zur Natur (Erschließung vs. Götzendienst), und *Mexico* den Umgang mit dem Vorspanischen (angeeignet vs. nicht-kolonialisiert). Die Themenbereiche installieren dabei symbolische Zeichen, denen bereits stereotype Bedeutungen im kulturellen Wissen beigemessen sind, und verarbeiten kulturell vorgeprägte Bilder und Imagologien des ‚Fremden‘.⁷ Wie gezeigt, kommen sie dabei nicht umhin, kulturelle Komplexität reduktiv abzubilden und an einer orientalistischen Logik zu partizipieren.

Wohingegen mithilfe des semiotischen und raumsemantischen Analyseinstrumentariums demonstriert werden konnte, dass eine Auseinandersetzung mit Themenparks wissenschaftsadäquat und auf Augenhöhe der medienkulturwissenschaftlichen Disziplin bestritten werden kann, tun sich auch Desiderate der Themenparksemiotik auf. So wurde der Themenpark als Erzählmedium eingeführt, die Analyse seines narrativen Potenzials allerdings weitestgehend ausgespart. Die Aufgabe einer künftigen Themenparksemiotik könnte demnach in der Narratologie liegen, insbesondere den transmedialen Besonderheiten des Storytelling im Realraum sowie der Ausweitung und virtuellen Anreicherung desselben über die Parktopografie/-diegese hinaus in eine (Themenpark-)Semiosphäre. Dieser Auftrag geht ferner damit einher, die Rolle(n) der Besucher*innen für die im Themenpark angebotenen resp. insinuierten Narration(en) – auch vor Hintergrund der nicht-linearen und variablen Interaktion von Besucher*innen und Text (→ *Mystery*: Ideale Besucher, Immersion und ‚bewohnbare Diegesen‘) – zu beschreiben, d.h. zum Beispiel narratologische Begrifflichkeiten und Konzepte für das affektiv- und körperlich-involvierende multi-

⁷ Hieraus extrapolieren ließe sich Baudrillards Theorie der Hyperralität als Verlust des Realen, in der durch Zeichen (Simulacra) keine profunde Wirklichkeit abgebildet wird, sondern das Fehlen dieser (beispielsweise durch Orte wie Disneyland) kaschiert wird (Baudrillard 1994: 12–13). Angewandt auf das Phantasialand und konkret die Themenbereiche *China Town*, *Deep in Africa* und *Mexico* heißt das, dass nicht wirklich die realhistorischen Länder China und Mexiko resp. der Kontinent Afrika, sondern ideologische Imaginationen derer im Themenpark referenziert werden – eine Überlegung, die durch die in unserer paradigmatischen Analyse herausgearbeiteten stereotypen, orientalistischen Imagologien gestützt werden kann.

modale und multimediale Erzählmedium fruchtbar zu machen. Die weitere Entwicklung der medienkulturwissenschaftlichen Beschäftigung mit Themenparks bleibt allenfalls mit Spannung zu verfolgen.

Literarische Texte & andere Quellen

- Phantasieland (2014a): „Auf der Plaza“. In: Dass. *Chiapas die Wasserbahn*. Hg. v. Phantasieland Schmidt-Löffelhardt GmbH & Co. KG u. IMAScore. Brühl.
- Phantasieland (2014b): „Templo de Fiesta (Bonus Track)“. In: Dass. *Chiapas die Wasserbahn*. Hg. v. Phantasieland Schmidt-Löffelhardt GmbH & Co. KG u. IMAScore. Brühl.
- Phantasieland (1974): „Parkführer“. In: *Skulltronics*. <https://skulltronics.net/phantasieland-parkfuehrer-1974-und-1975> (12.10.2023).
- Phantasieland (2023): „Immersive Themenwelten auf einen Blick“. In: *Immersion by Phantasieland*. <https://www.immersion-phantasieland.de/story/immersive-themenwelten-auf-einen-blick/> (09.10.2023).

Forschungsliteratur

- Baudrillard, Jean (1994): *Simulacra and Simulation*. Übers. v. Sheila Faria Glaser. Ann Arbor.
- Brauckmann, Sarah (2021): *Alienität und Alterität. Raumkonzepte in den Filmen David Leans*. Marburg.
- Bryman, Alan (2004): *The Disneyization of Society*. London.
- Dreyer, Claus (2003): „Semiotische Aspekte der Architekturwissenschaft: Architektursemiotik“. In: Roland Posner, Klaus Robering u. Thomas Sebeok (Hg.): *Semiotik. 3. Teilband*. Berlin, S. 3234-3278.
- 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.
- Posner, Roland (1991): „Kultur als Zeichensystem. Zur semiotischen Explikation kulturwissenschaftlicher Grundbegriffe“. In: Aleida Assmann u. Dietrich Harth (Hg.): *Kultur als Lebenswelt und Monument*. Frankfurt a. M., S. 37-74.
- Said, Edward W. (2003): *Orientalism. Western Conceptions of the Orient*. London.
- Steinkrüger, Jan-Erik (2013): *Thematisierte Welten. Über Darstellungspraxen in Zoologischen Gärten und Vergnügungsparks*. Bielefeld.
- Titzmann, Michael (1993): *Strukturelle Textanalyse*. München.
- Turk, Horst (1990): „Alienität und Alterität als Schlüsselbegriffe einer Kultursemantik. Zum Fremdbegriff der Übersetzungsforschung“. In: *Jahrbuch für internationale Germanistik* 22(1), S. 8-31.

Wulff, Hans J. (2022): „Palimpsest“. In: *Lexikon der Filmbe­griffe*.
<https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/p:palimpsest-3566> (05.10.2023).