



Universität Münster

AUTOREN

Marco Thunig u. Jonas Timmerhues

TITEL

Rezeption als Strukturelement des Themenparks: *Ideale Besucher, Immersion* und ‚bewohnbare Diegesen‘ im Mystery-Bereich des Phantasialands

ERSCHIENEN IN

Das Phantasialand als Zeichenland. Semiotische Aspekte der Theme Park Studies (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 8/2024), S. 48–70.

EMPFOHLENE ZITIERWEISE

Thunig, Marco u. Jonas Timmerhues: „*Rezeption* als Strukturelement des Themenparks: *Ideale Besucher, Immersion* und ‚bewohnbare Diegesen‘ im Mystery-Bereich des Phantasialands“. In: *Das Phantasialand als Zeichenland. Semiotische Aspekte der Theme Park Studies* (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 8/2024), S. 48–70.

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

Rezeption als Strukturelement des Themenparks: *Ideale Besucher, Immersion* und ‚bewohnbare Diegesen‘ im Mystery-Bereich des Phantasialands

Marco Thunig, Jonas Timmerhues

Inhalt

Einleitung	48
Der <i>ideale Besucher</i> und das Rätsel der Rezeption.....	49
1. Der ideale Besucher als discours-Element.....	53
2. Zur Nutzbarkeit des Begriffs <i>Immersion</i>	55
3. Ein <i>idealer Besucher</i> kommt selten allein: Die Pluralität des <i>Themenpark-Besuchs</i>	55
4. Indikatoren für die Beschaffenheit des <i>idealen Besuchers</i>	56
5. Die Zeichenhaftigkeit des <i>wahrgenommenen Mutes</i> im <i>Mystery Castle</i>	57
Immersiv und bewohnbar: Die Diegese <i>Klugheim</i>	60
1. Sequenzierung und paradigmatische Ebene <i>Klugheims</i>	61
2. Paradigmatik der Fahrattraktion: Die Achterbahnen <i>Taron</i> und <i>Raik</i>	62
3. <i>Klugheim</i> als ‚bewohnbare Diegese‘	64
Fazit	67
Verzeichnisse	69

Einleitung

„Düstere und geheimnisumwitterte Burganlagen, tiefe Verliese und verschlungene Korridore rufen Abenteurer in eine mystische Welt vergangener Jahrhunderte“ – so beschreibt das Phantasialand (Phantasialand 2011) seinen *Mystery*-Bereich, bestehend aus dem 65 Meter hohen Gyro-Drop-Tower *Mystery Castle*, der Rafting-Anlage *River Quest* und der Themenwelt *Klugheim*, die, eingelassen in die Kulisse eines Basaltgebirges, neben den Achterbahnen *Taron* und *Reik* über einen mittelalterlich thematisierten Dorfplatz verfügt. Würde es sich, dieser Beschreibung folgend, um ein literarisches Werk oder einen Film handeln, erwarteten wir die Inszenierung der angerufenen ‚Abenteurer‘, auf ihrem Weg, die Geheimnisse dieser sogenannten ‚mystischen Welt‘ zu entschlüsseln. Wir würden, separiert vom Geschehen, von Seiten der (mehr oder weniger) sicheren Rezeptionsebene, ihre Geschichte (*histoire*) verfolgen, die Erzählweise (*discours*) analysieren und gegebenenfalls etwas über die Modellierung der erzählten Welt (Diegese) erfahren. Da es sich beim Phantasialand um einen

Themenpark handelt, stehen wir jedoch vor einem Problem: Die versprochenen ‚Abenteurer‘ sind nirgends zu sehen und abgesehen von Musik, Lautsprecherdurchsagen, ratternden Achterbahnwagons und teilweise verkleideten Parkmitarbeiter*innen zeichnen sich keine Abläufe ab, die wir als Teil einer Geschichte klassifizieren könnten.

Es liegt auf der Hand, dass die Bezeichnung ‚Abenteurer‘ die Parkbesucher*innen adressiert, ihnen eine diegetische Rolle zuschreibt und, da das Abenteuerdasein ein gewisses Maß an Entdeckerdrang erfordert, Eigenschaften abverlangt, um mit dem übrigen Text zu kooperieren. Das heißt ferner, dass die Geschichte der ‚Abenteurer‘, die für den Park so wichtig erscheint, nur durch das Zutun der Parkbesucher*innen zustande kommen kann. Soweit wir dies in seinen Grundzügen verstehen, gerät unser literatur- und medienwissenschaftliches Instrumentarium jedoch an seine Grenzen, wenn Rezeption und Textgenese in dieser unmittelbaren Form korrelieren. Es steht in Frage, welchen Text wir überhaupt (mit Mehrwert) analysieren können, wenn alle Parkbesucher*innen an ihrer individuellen Abenteuergeschichte partizipieren.

Um dies zu beantworten, führt dieser Beitrag den *idealen Besucher* ein, gibt dem bisweilen unscharf verwendeten Begriff der *Immersion* eine für die Semiotik nutzbare Ausrichtung und verhandelt anhand des Konzepts der ‚bewohnbaren Diegese‘ (vgl. Baßler 2014), in welchem Verhältnis die Instanz des Besuchers zur ‚storyworld‘ (vgl. Ryan 2014) des Parks stehen kann, wenn dieser sie nicht in eine handlungsgetriebene Erzählung einpflegt, sondern ohne festen *Plot* in ein diegetisches Weltmodell entlässt. Um die Nutzbarkeit des Instrumentariums für eine semiotische Themenpark-Analyse aufzuzeigen, wird es in einer die Besucher*innen fokussierenden Untersuchung des Mystery-Bereichs zur Anwendung gebracht. Dazu unterscheiden wir, auch um zu den unterschiedlichen ‚Erzählverfahren‘ hinzuleiten, zwischen dem Teilbereich *Klugheim* auf der einen und der Attraktion Mystery Castle auf der anderen Seite.

Der ideale Besucher und das Rätsel der Rezeption

Besucher*innen sind fester Bestandteil des Phänomens Themenpark. Zwar ließe sich der Themenpark als Text auch ohne Besucher*innen betrachten, man käme jedoch nicht umhin, an ihrer statt Leerstellen zu bemerken, um die herum sich andere Elemente des Parks formieren. Darunter: leere Sitze in Fahrgeschäften; architektonisch antizipierte Sichtachsen, die einer Wahrnehmungsinstanz ermangeln (und dadurch *praktisch* nicht existieren); Nahrungsmittel in Restaurants und Imbissbuden, die niemand konsumiert; fehlende Adressaten für sprechende Animatronics; musikalische Untermalung in Ermangelung des Untermalten (Besuches); die Ankündigung von Erlebnissen, die niemand erlebt; die Abrufung von kulturellem Wissen (zum Beispiel über den Park), über das niemand verfügt etc. Ferner unterlägen die sich im Park

vollziehenden Abläufe dem Prinzip der Gleichzeitigkeit, sofern keine Besucher*innen anwesend sind, um eine zeitliche und perspektivische Ordnung zu evozieren, die wir (unter anderem) Erlebnis nennen.

Daher müssen wir zuvorderst zwei Text- bzw. Analyseebenen voneinander unterscheiden. Die erste Ebene ist die *Maschine Themenpark* (oder *Themenpark-Maschine*), die zweite Ebene ist der *Besuch* (oder *Themenpark-Besuch*). Gemeinsam bilden diese Analyseebenen eine stratifikatorische Ordnung. Der *Besuch* bedarf notwendigerweise einer besuchbaren *Maschine* und bleibt in seiner genauen Beschaffenheit von ihren (zum Beispiel architektonischen) Setzungen abhängig. Die *Maschine* wiederum bedarf seiner nicht zwingend, verfügt jedoch über semiotische Leerstellen, die erst durch den *Besuch* aktualisiert beziehungsweise mit Inhalt gefüllt werden (vgl. Nöth 1999: 119).

Die *Themenpark-Maschine*¹ ist die Gesamtheit aller Gegenstände und *Inszenierungstechniken* (vgl. Steinecke 2009: 14) des *unbesuchten* Themenparks. Sie umfasst das statische Material des Parks, alle darin enthaltenen potenziellen Zeichenträger (mit Ausnahme der Besucher*innen), Gebäude, Kulissen, Fahrgeschäfte, Verkleidungen etc. Obgleich sich in der *Maschine* Abläufe vollziehen können, zum Beispiel durch den Dienstplan der Mitarbeiter*innen, die Gerätschaften in Gang setzen, ist sie im semiotischen Sinne zeitlos, denn sie erzeugt keine Veränderung und kehrt stets in ihren ursprünglichen Zustand zurück. Zudem ist die *Themenpark-Maschine* perspektivlos, denn alle Zeichen(-träger) liegen gleichrangig nebeneinander aus. Allerdings verfügt sie (im weitesten Sinne durch den Aufbau des Parks) über eine architektonische Ordnung. Die architektonische Ordnung formuliert einerseits die räumliche Beziehung zwischen den Gegenständen der *Themenpark-Maschine* (vgl. Gottdiener 1982: 145–165) und andererseits ihr Verhältnis zu den (oben genannten) Leerstellen, die durch Besucher*innen auszufüllen sind (vgl. Norberg-Schulz 1963: 29). Das heißt, dass die architektonische Ordnung des Parks (trotz Zeit- und Perspektivlosigkeit), indem sie sowohl topografische als auch topologische Setzungen vornimmt, eine (Vor-)Auswahl semiotischer Kombinationsmöglichkeiten trifft, die – wie im Folgenden zu zeigen sein wird – durch Zeit und Perspektive im *Besuch* aktualisiert werden können. Diese Vorauswahl nennen wir das *prä-ludische*² *Syntagma* oder *Syntagma der Themenpark-Maschine*.

¹ Der Begriff ist an die Engine von Computerspielen angelehnt, die analytisch in ähnlicher Form vom Spieldurchlauf (Themenpark-Besuch) unterscheidbar ist (siehe auch Fußnote 2).

² Wir haben uns an dieser Stelle für den Begriff (prä-)ludisch entschieden, um eine Nähe des Themenpark-Besuchs zum Spiel zu markieren. Das erschien uns treffend, da ein Themenpark-Besuch, ebenso wie ein Spiel, (1) eine reglementierte, (2) in einem begrenzten Bereich und Zeitraum stattfindende, (3) von freiwilligen Teilnehmer*innen initiierte (4) nicht-ernste Abfolge von (5) innerhalb des Reglements variierenden Abläufen darstellt. (Diese 5 Definitionsparameter des Spiels wurden gemeinsam im Forschungskolloquium Semiotik der Kulturpoetik Münster erarbeitet.) In einer Fortführung dieser Analogie

Der *Themenpark-Besuch* führt der *Themenpark-Maschine* Besucher*innen zu. Besucher*innen fungieren als Wahrnehmungsinstanz, die Elemente der *Themenpark-Maschine* zeitlich und perspektivisch ordnet. Durch die für die Ordnung erforderliche Auswahl und Aneinanderreihung der Themenpark-Elemente entsteht das *ludische Syntagma* respektive das *Syntagma des Themenpark-Besuchs*. Es basiert auf der Vorauswahl des *prä-ludischen Syntagmas*, denn obgleich der Besuch anteilig den Entscheidungen der Besucher*innen unterliegt (dahingehend, welchen Weg sie einschlagen, welche Attraktionen sie nutzen etc.), können diese nur im Rahmen der architektonischen Ordnung der *Themenpark-Maschine* gefällt werden.

Besucher*innen erfüllen jedoch nicht nur eine ordnende Funktion. Anders als bei literarischen und filmischen Texten ist die Zeichenprozessierung des *Themenpark-Besuchs* davon abhängig, dass Besucher*innen die *Maschine* auf spezifische Weise *nutzen*. Die spezifische Nutzung evoziert Bedeutungspotenziale, die fester Bestandteil des Phänomens Themenpark sind. Diese Spezifik kann darin bestehen, dass Besucher*innen mit Elementen des Parks interagieren, zum Beispiel, indem sie sich für eine Laufrichtung entscheiden, (Fahr- und Gastronomie-)Angebote in Anspruch nehmen oder eine bestimmte Form von sinnlicher Resonanz gegenüber Aspekten des Parks (oder einer Attraktion) empfinden, die wiederum von der *Maschine* aufgegriffen wird. Das heißt auch: Besucher*innen sind nicht nur Teil einer textexternen Rezeptionsebene (vgl. Gottdiener 1982: 145). Sie sind eine im Text angelegte Instanz, die einerseits das *ludische Syntagma* konstituiert und andererseits, in einem komplementären Verhältnis zu den Gegenständen der *Themenpark-Maschine* stehend, zur Produktion von Bedeutung beiträgt. Mithin lässt sich feststellen, dass Themenparks besucht werden *müssen*, um (1) ihrer gesellschaftlichen Funktion (als Vergnügungsstätte) zu entsprechen und (2) die in ihnen angelegten semiotischen Leerstellen zu füllen. Ein Themenpark ohne Besucher*innen wäre zumindest teilweise bedeutungslos. Folgerichtig verdienen Besucher*innen unsere Aufmerksamkeit, um den Themenpark semiotisch adäquat erfassen zu können.

Die obskure Nähe von Rezeption und textimmanenter Wahrnehmungsinstanz, die zugleich maßgebend für die syntagmatische Beschaffenheit des *Themenpark-Besuchs* ist, stellt uns vor eine große Schwierigkeit. Die *Themenpark-Maschine* mag uns als Analysegegenstand noch (halbwegs) vertraut erscheinen; sie enthält ein fixiertes Arrangement, über das wir kraft unseres Instrumentariums Aussagen treffen können; etwa die architektonischen Codes (vgl. Dreyer 2003: 3256-3260), kulturell aufgeladene Dekorelemente oder thematisierte Formulierungen auf der Speisekarte des Parkrestaurants. Sobald der Text jedoch – und das erscheint uns zentral – mit handelnden und empfindenden Menschen verfährt, geraten wir in operative Seenot. Denn: (1) Besucher*innen und Wahrnehmungen sind keine fixierten Textelemente

ließe sich die Themenpark-Maschine auch als (prä-ludisches) Spielmaterial und der Themenpark-Besuch als Spieldurchlauf bezeichnen.

und (2) sind sie individuell, sodass sie uns, wären sie denn fixiert, quantitativ überfordern.

Um diese Wasser semiotisch befahrbar zu machen, bedarf es einer Ausweitung unseres Instrumentariums. Wir nennen es: den *idealen Besucher*. Diese Kategorie gilt es für die semiotische Textanalyse nutzbar zu machen. Damit dies gelingen kann, müssen wir jedoch zunächst zwei Sichtweisen auf *Rezeption* differenzieren.

A.) *Rezeption im sozialwissenschaftlichen Sinne* bezeichnet das (individuelle) Erfahren eines Mediums. Dabei vollziehen sich, als Reaktion auf das Medium, (theoretisch) quantifizierbare psychologische und/oder physische Abläufe – etwa die Erhöhung der Herzfrequenz bei Jumpscare-Effekten oder ein Gefühl von Orientierungslosigkeit, wenn die Kamera im Film weiter als 180° schwenkt. Die Beobachtung dieser Abläufe im Rahmen einer repräsentativen Untersuchung erlaubt Vorhersagen über die Auswirkungen bestimmter medialer Eindrücke. *Rezeption im sozialwissenschaftlichen Sinne* entzieht sich jedoch dem Gegenstandsbereich (und Instrumentarium) der Semiotik. Das liegt vorrangig daran, dass sie sich auf rezipierende Individuen konzentriert, anstatt auf den zugrundeliegenden Text und das in ihm enthaltene Zeichensystem (vgl. Borstnar 2006: 203-206).

B.) Um unser semiotisches Instrumentarium mobilisieren zu können, müssen wir *Rezeption als ein Strukturelement des Textes* betrachten. Wir legen damit die Annahme zugrunde, der Text funktionalisiere eine bestimmte Wahrnehmungs- bzw. Nutzungsweise. *Rezeption* ist demnach nicht das außertextuelle Ergebnis einer bestimmten Textbeschaffenheit, sondern eine texteigene Anordnung, die gegeben sein muss, um das Bedeutungspotenzial des Textes zu aktualisieren. Ist die *Rezeption* nicht oder nur in unzureichender Form gegeben, ist der Text unvollständig. Bemühen wir diesen Blick auf *Rezeption*, emanzipieren wir sie von der Wahrnehmung des Individuums. Bedeutet: Gefragt ist nicht, was der oder viele Einzelne in einem Text wahrnehmen, sondern welche Wahrnehmung der Text voraussetzt, um durch das Zusammenwirken mit anderen Strukturelementen Bedeutung zu evozieren. Die Auffassung, die Rezeptionsebene könne im Text angelegt sein, findet sich bereits bei Wolf Schmid unter dem Begriff des *Adressaten*, in Form des *abstrakten Lesers* (als „Träger der beim Publikum vermuteten faktischen Kodes und Normen“) (Schmid: 2011: 109) und des *idealen Rezipienten* („der das Werk auf eine der Faktur optimal entsprechende Weise versteht und jene Sinnposition und ästhetische Haltung einnimmt, die das Werk ihm nahelegt“ (ebd.)). Soweit dies auch auf den Begriff des *idealen Besuchers* zutreffen wird, erschöpft dieser sich nicht in der Fähigkeit, die Bedeutungsgenese des Textes nachzuvollziehen, sondern betont sein (notwendiges) Vermögen, aktiv zu ihr beizutragen. Für die Analyse des *Themenpark-Besuchs* (aber auch anderer interaktiver Textformate) scheint dies von besonderer Relevanz zu sein.

Von diesen Unterscheidungen ausgehend, ist der *ideale Besucher* die durch den Text funktionalisierte Beschaffenheit der Rezeptionsinstanz, die Voraussetzung dafür ist, Bedeutungspotenziale des Textes zu verstehen und/oder zu aktivieren. Der *ideale Besucher* verfügt als Strukturelement über 1.) *kulturelles Wissen*, über 2.) *Wahrnehmung* und einen 3.) *Körper*.

- 1.) *Kulturelles Wissen* bezeichnet in diesem Fall die Fähigkeit, (bestimmte) Zeichen zu verstehen, die zwar im Text abgerufen, jedoch nicht (zwangsläufig) semiotisch konkretisiert werden. Beispielsweise kann *kulturelles Wissen* zugrunde liegen, um eine Gestalt in Plattenrüstung als ‚mittelalterlich‘ zu identifizieren, ohne dass der Text expliziert, Plattenrüstungen wären ‚mittelalterlich‘.
- 2.) *Wahrnehmung* bezeichnet wiederum das Vermögen, kraft körperlicher Rezeptoren auf die materielle Umgebung zu reagieren und diese (im weitesten Sinne) mit Gefühlen zu assoziieren. Darunter fällt zum Beispiel der empfundene Thrill im freien Fall des Gyro-Drop-Towers Mystery Castle (vgl. 2.5). Ferner konstituiert sich aus der *Wahrnehmung* des *idealen Besuchers* (in Verbindung mit der *Themenpark-Maschine*) die perspektivische, zeitliche und syntagmatische Ordnung des *Themenpark-Besuchs*.
- 3.) Der *Körper* bezeichnet hingegen die physisch-materielle Präsenz⁵ des *idealen Besuchers* auf der Textoberfläche; in diesem Fall sein physisches Vorhandensein im Park im Gegensatz zur Illusion von Präsenz durch Kameraperspektiven, literarische Mittel etc.

1. Der ideale Besucher als discours-Element

Ein erzählender Text im engeren Sinne verfügt (mindestens) über einen Plot, darin partizipierende Figuren (vgl. Freitag u. a. 2023: 116) und über eine erzählte Welt, die wir als Diegese bezeichnen. Der *Themenpark-Besuch* kann potenziell über diese Eigenschaften verfügen. Allerdings sind auch *Themenpark-Besuche* möglich, die keinen Plot ausbilden. Dennoch sollten wir unser narratologisches Instrumentarium diesen Fällen gegenüber nicht verwerfen. Wenn Genette sich mit den Begriffen *discours* und *histoire* fragt, auf welche Weise eine Erzählung erzeugt wird und über welchen Inhalt sie verfügt (vgl. Genette 2010: 11–12), erscheint es uns unnötig einschränkend, einen Plot vorauszusetzen. Maßgebend ist hingegen die Tatsache, dass der Text (ob mit oder ohne Plot) Fiktion, das heißt, nicht-reale Entitäten, Zusammenhänge und Abläufe formuliert. In einer Fortführung Genettes fragen wir daher mit dem *discours* nicht nach der Art und Weise des Plot-Erzählens, sondern nach der Art und Weise

⁵ In einer ähnlichen Form wurden Wahrnehmung und Körper bei Freitag als *bodily affect* bezeichnet und im Hinblick auf das durch sie erzeugte immersive Moment in Themenparks beschrieben (vgl. Freitag u. a. 2023: 120–121).

der Fiktion(-Erzeugung) und mit der *histoire* nach ihrem Inhalt.⁴ Haben wir dies klar gestellt, können wir sagen, dass der *ideale Besucher* ein *discours*-Element des *Themenpark-Besuchs* ist. Dafür gibt es zwei Gründe.

- I.) Einerseits, da er die Abläufe des *Themenpark-Besuchs* kanalisiert und sequenziert. Dies geschieht, indem er mittels *Wahrnehmung* und *kulturellem Wissen* aus der *Themenpark-Maschine* selektiert; dergestalt, dass er vorhandene Bedeutungspotenziale bemerkt und versteht, dass er sie durch sein Zutun in den Text und gegebenenfalls in eine damit verbundene Diegese einpflegen kann. Von *Kanalisierung* ist insofern zu sprechen, als die Abläufe/Gegenstände im Park erst – und ausschließlich – durch den Kontakt mit ihm zum Gegenstand des *Themenpark-Besuchs* werden. Die *Sequenzierung* ist wiederum dadurch gegeben, dass der *ideale Besucher* durch die Interaktion mit Gegenständen zeitlich begrenzte und perspektivierte Abläufe initiiert, die er aus der Gleichzeitigkeit der *Themenpark-Maschine* löst. Auf diese Weise entsteht das *ludische Syntagma*. Hierbei ist klarzustellen: Nicht alle sich am und durch Besucher*innen vollziehenden Abläufe sind Teil der Fiktion. Der *ideale Besucher* zeichnet sich dadurch aus, dass er nur (und möglichst alle) Abläufe in die Diegese des *Besuchs* einpflegt, die bereits in der *Themenpark-Maschine* angelegt sind und dort vermittels Leerstelle sein Zutun ‚erwarten‘. Das impliziert, dass alle anderen Abläufe (zum Beispiel gehäufte Toilettengänge aufgrund einer Magenverstimmung) sich zwar real zutragen könnten, jedoch nicht für die Fiktion funktionalisiert werden.
- II.) Andererseits ist der *ideale Besucher* selbst ein Medium, das durch *Körper* und sinnliche *Wahrnehmung* Gegenstände zum Text beiträgt, die zeichenhaft sind, indem sie Bestandteile der *histoire* referieren. Beispielsweise begrüßt das Mystery Castle des Phantasialands (als *Themenpark-Maschine*) Besucher*innen als Held*innen im Kampf gegen das Böse, das nur durch die Interaktion/Nutzung der Attraktion bezwungen werden kann. Die physische Anwesenheit (der *Körper* im *discours*) der Besucher*innen referiert den Heldenkörper in der *histoire*, die Mitfahrt im Tower die gefährliche Mission und der empfundene Thrill (*Wahrnehmung*) im freien Fall die diegetische Lebensgefahr. Die körperliche Verfassung des *idealen Besuchers* ist geeignet, um das Fahrgeschäft zu nutzen, er akzeptiert, die angepriesenen

⁴ An dieser Stelle möchten wir dem Einwand vorbeugen, dass der Themenpark-Besuch, da er mit realen Menschen, Kulissen und Abläufen operiert, das Feld der Fiktion nicht berühre. Zum einen basiert jede Fiktion auf in der Realität verorteten Mitteln der Fiktionserzeugung – zum Beispiel auf durch Sprache formulierten Sätzen, aber auch auf zeichenhaften Objekten (in diesem Fall Menschen, Wahrnehmungen und Kulissen), Montage-techniken, Licht und Schatten etc. Die Fiktion innerhalb des Themenparks ist davon nicht ausgenommen. Zum anderen formulieren Themenparks explizit den Eintritt in fremde/wundersame Welten, die nicht real (wir könnten im ludologischen Sinne auch sagen ‚nicht-ernst‘) sind (vgl. Freitag u. a. 2023: 116).

Held*innen (durch seinen *Körper*) darzustellen, und empfindet im freien Fall tatsächlich den notwendigen Thrill, um den diegetischen Extremzustand durch einen realen beziehungsweise im *discours* formulierten Extremzustand zu evozieren. Wenn das Fahrgeschäft trotz der diegetischen Behauptung, Held*innen begäben sich in Lebensgefahr, nicht den erforderlichen Thrill bei Besucher*innen auslöst, sind sie keine *idealen Besucher* und der Text bleibt unvollständig.

2. Zur Nutzbarkeit des Begriffs *Immersion*

Mit dem Immersionsbegriff bewerben Themenparks die unterhaltsame Erfahrung, in die ‚storyworld‘ (vgl. 3.2) des Parks eintauchen zu können und Teil der in ihr konstruierten Geschichte zu werden (vgl. Mittermeier 2021: 6). Obgleich *Immersion* Gegenstand unserer Forschung ist, fehlt bislang eine Definition, die nicht auf der Marketing-Sprache der Parkbetreiber*innen oder dem subjektiven Erleben einer mehr oder weniger stark empfundenen Nähe der Rezeptionsinstanz zum fiktiven Geschehen basiert (vgl. Freitag u. a. 2023: 113-115), sondern mit unserem Instrumentarium erfasst und als textinterne Größe beschrieben werden kann. Ausgehend von unseren Vorüberlegungen sei hier der Versuch unternommen, *Immersion* als eine semiotische Struktur zu definieren:

Immersion ist das Moment, das die Referenz von *Wahrnehmung* (im *discours*) auf ein Element der Diegese (in der *histoire*) bezeichnet. Demnach ist immer dann von *Immersion* zu sprechen, wenn Besucher*innen eine sinnliche Erfahrung machen (etwa der Thrill im freien Fall des Mystery Castles, aber auch der Geruch von schmackhaften Speisen, Verwirrung in einem Labyrinth, der Anblick einer Kulisse etc.), die auf einen Gegenstand der erzählten Welt verweist.

Wer im Mystery-Bereich des Phantasialands in Rutmor’s Taverne zu Mittag isst, ist auf *discours*-Ebene ein stoffwechselnder *Körper*, dem deftige Gerüche um die Nasenspitze wehen, während er in einer mittelalterlich angehauchten Gasthaus-Kulisse sitzt. Dabei referiert er jedoch einen Gast des wundersamen Ortes *Klugheim* auf *histoire*-Ebene, der in einer rustikalen Dorfschänke herzhaftes Essen vertilgt. Der *ideale Besucher* steht in einem affirmativen Verhältnis zu den Immersionsangeboten der *Themenpark-Maschine*. Er kann und will durch seine spezifische *Nutzung* zur Diegese des *Themenpark-Besuchs* beitragen. Nach dem Prinzip der ‚suspension of disbelief‘ (vgl. Mittermeier 2021: 6) selektiert er nur *wahrgenommene* Eindrücke, die der Kohärenz der Diegese zuträglich sind; dadurch wird die Schweinshaxe zum deftigen Mittelaltergericht der Dorfschänke, während er dem danebenstehenden *Coca-Cola*-Glas die Zeichenhaftigkeit verweigert.

3. Ein *idealer Besucher* kommt selten allein: Die Pluralität des *Themenpark-Besuchs*

Die *Themenpark-Maschine* kann unterschiedliche Nutzungs- und Kombinationsmöglichkeiten anbieten, etwa indem die im Park arrangierten Subthemen unterschiedli-

che Zielgruppen ansprechen (vgl. Freitag u. a. 2023: 58). Dadurch werden die einzelnen Attraktionen und Kulissen in unterschiedlicher Form *kanalisiert*. Für die Zeichenprozessierung des *Themenpark-Besuchs* bedeutet das: Es muss mehrere *ideale Besucher* geben, die sich voneinander unterscheiden respektive mehrere *Themenpark-Besuche* mit jeweils eigenen *idealen Besuchern*. Die Anzahl der möglichen *idealen Besucher* ist jedoch durch das Angebot der *Themenpark-Maschine* begrenzt.

Zugleich kann die Anwesenheit von Besucher*innen, die einer bestimmten Beschaffenheit entsprechen, ein notwendiges *discours*-Element für andere Besucher*innen sein. Zum Beispiel mag eine Attraktion, die ein Gefühl von Angst funktionalisiert, davon profitieren, dass sich ein Teil der Besucher*innen scheut, aktiv an ihr zu partizipieren. Der *ängstliche ideale Besucher* wird dadurch zur Kulisse für den *mutigen idealen Besucher*, dessen Mut durch seine aktive Teilnahme an der Attraktion umso deutlicher in Erscheinung tritt. Indes ist der mutige *ideale Besucher* Kulisse für sein ängstliches Pendant, indem er das Angsteinflößende der Attraktion am eigenen *Körper* zur Schau stellt.

4. Indikatoren für die Beschaffenheit des *idealen Besuchers*

Um Aussagen über den *idealen Besucher* treffen zu können, benötigt die Textanalyse verschiedene Indikatoren, die einerseits eine von Besucher*innen auszufüllende Leerstelle in der *Themenpark-Maschine* markieren und andererseits die erforderliche Beschaffenheit dieses Füllvorgangs implizieren. Die folgende Auflistung bildet nicht die gesamte Bandbreite möglicher Indikatoren ab, bietet jedoch Anhaltspunkte für Analysen und weitere Denkanstöße.

- a) Die *Themenpark-Maschine* kann über Elemente verfügen, die Eigenschaften der Besucher*innen explizieren, zum Beispiel indem sie diese im Vorfeld einfordert oder nachträglich (etwa durch Lob) bestätigt. Der *ideale Besucher* verfügt über diese Eigenschaften.
- b) Die *Themenpark-Maschine* kann (explizit oder implizit) Interaktion einfordern, indem ihr vollständiger Ablauf nur durch eine bestimmte Handlung gewährleistet wird (etwa durch die Bedienung einer Türklinke, um in den nächsten Raum zu gelangen). Der *ideale Besucher* leistet diese Handlung.
- c) Die *Themenpark-Maschine* kann über Zeichen verfügen, die *kulturelles Wissen* voraussetzen, über das der *ideale Besucher* verfügt. Darunter fallen auch Verweise auf die *Lore*⁵ des Themenparks/Themenbereichs, die nicht oder nur eingeschränkt auf dem Parkgelände in Erfahrung zu bringen ist.

⁵ Als *Lore* bezeichnen wir alle Informationen über Gesetzmäßigkeiten und historische Begebenheiten innerhalb der vorliegenden ‚storyworld‘. Der Begriff wird (unter anderem) in Fangemeinden verwendet, um die fiktiven Welten und Geschichten des jeweils zugrundeliegenden Werkes zu sammeln und zu diskutieren.

- d) Wenn die *Themenpark-Maschine* auf dramaturgische respektive spannungserzeugende Elemente (wie extreme, vorausliegende Streckenabschnitte in der Achterbahn oder einen sich hinauszögernden freien Fall) zurückgreift, kanalisiert die *Wahrnehmung* des *idealen Besuchers* diese tatsächlich als ein (für ihn) spannendes Moment.
- e) Elemente der *Themenpark-Maschine*, die aufgrund einer hohen Intensität/Häufigkeit sinnliche Resonanz einfordern, erreichen diese in der *Wahrnehmung* des *idealen Besuchers* (zum Beispiel Lärm, Geschwindigkeit, Plötzlichkeit etc.).
- f) Der *Körper* des *idealen Besuchers* entspricht den technischen Voraussetzungen, um die *Themenpark-Maschine* zu ergänzen (Größe, körperliche Verfassung etc.).
- g) Der *ideale Besucher* strebt durch das Prinzip der ‚suspension of disbelief‘ nach *Immersion* und einer kohärenten Diegese. Er spricht widersprüchlichen *discours*-Elementen (wie dem *Coca-Cola*-Glas im Mittelalterrestaurant) keine Zeichenhaftigkeit zu.

5. Die Zeichenhaftigkeit des *wahrgenommenen Mutes* im *Mystery Castle*

Während sich das Fahrgeschäft im Inneren des Turms befindet, präsentiert sich die äußere Kulisse des *Mystery Castle* als hochgelegener, mittelalterlicher und von Bäumen umgebener Turm. Es ist mit 65 Metern das höchste Gebäude des Parks und aus mehreren Themenbereichen heraus als Landmarke zu erkennen. Im Gegensatz zu anderen Gebäuden und Fahrgeschäften ist sein Funktionszweck von außen nicht einsehbar (ob der Höhe allenfalls zu erahnen). Das deutliche Vorhandensein dieser architektonisch auffälligen Struktur, kombiniert mit der Abwesenheit weiterer Informationen, evoziert ein Moment der Spannung. Der *ideale Besucher* nimmt dieses Spannungsmoment an, empfindet Neugier und versucht dem (dadurch in der Tat mysteriösen) Turm durch seinen *Besuch* weitere Informationen abzurufen.

Der von Bäumen flankierte, verborgen anmutende Pfad, der zur Queue führt, separiert das *Mystery Castle* topografisch vom Rest des Parks. Er wird durch ein *semi-diegetisches*⁶ Hinweisschild eingeleitet. Während die hölzerne Struktur des Schildes, die historisch anmutende Typografie und die malerische Gestaltung das mittelalterliche Thema des *Mystery Castles* bestätigen, gibt der Text in zwei Sprachen nicht-diegetisch Auskunft über das Fahrgeschäft. Der *ideale Besucher* wendet das Prinzip der ‚suspension of disbelief‘ und eine kulturell zugrundeliegende Vorstellung des Mittelalters an, um die äußere Beschaffenheit des Schildes als Referenz für einen Gegenstand der Diegese anzunehmen, den Inhalt des Schild-Textes jedoch davon auszunehmen. Gleichwohl weist der Schild-Text darauf hin, dass das Fahrgeschäft mit

⁶ Mit Younger verstehen wir ‚Semi-Diegese‘ als „story which locates itself within the real world both spatially and temporally, but onto which there is a fictional twist alters [sic!] that normality.“ (Younger 2016: 87)

technischen Voraussetzungen (einer gesunden körperlichen Verfassung und Nervenstärke) einhergeht – folglich muss der *ideale Besucher* diesen Eigenschaften entsprechen.

Zudem markiert das Hinweisschild den Beginn einer Sequenzierung. Besucher*innen erhalten dadurch das Signal, die vorausliegenden Elemente der *Themenpark-Maschine* unter dem Vorzeichen ‚Mystery Castle‘ als ein kohärentes Ganzes *wahrzunehmen* – die lineare Queue suggeriert indes den Fortschritt des Geschehens durch die Fortbewegung des *Körpers*, hin zum eigentlichen Fahrgeschäft. Der *ideale Besucher* kommt dieser Notwendigkeit nach. Von jetzt an referiert sein *Körper* als *discours*-Element eine diegetische Entität, die das Mystery Castle besucht.



Abb. 1: Der verborgen anmutende Pfad zum Mystery Castle wird durch ein semidiegetisches Hinweisschild (vorne rechts) eingeleitet

Im Eingangsbereich des Mystery Castles, der erste (begrenzte und dadurch spannungsevozierende) Einblicke in den detailliert gestalteten Innenraum gewährt, werden die fortschreitenden Besucher*innen von zwei Animatronics in Form sprechender Plattenrüstungen begrüßt. Spätestens dadurch wird die Möglichkeit des Übernatürlichen in die Diegese eingepflegt. Die Rüstungen klären (sowohl die Besucher*innen als auch die von ihnen verkörperten diegetischen Entitäten) in Form mehrerer alternativer Dialogsequenzen darüber auf, dass es sich beim Mystery Castle um das Anwesen derer von Windhoven handelt. Ferner weisen die Rüstungen darauf hin, dass die Besucher*innen sich nicht von etwaigen Vorkommnissen irritieren lassen sollen und, allem voran, dass der Professor sie bereits erwarte. Es heißt, er benötige sie, um ‚das Böse in der Turmspitze‘ zu vertreiben. Besucher*innen reichern dadurch (*kulturelles*) Wissen über die *Lore* des Mystery Castles an, während ihr diegetisches Pendant (der*die Held*in) erste Informationen für die bevorstehende Aufgabe erhält. Zugleich beugen die Rüstungen einem möglichen Irritationsmoment vor, indem sie andeuten, manche der eintretenden Besucher*innen schon einmal gesehen zu haben und dass es löblich sei, sich dem Professor erneut zur Verfügung zu stellen. In der *Themenpark-Maschine* des Mystery Castle ist demnach die diegetische Möglichkeit angelegt, das Fahrgeschäft mehrmals zu nutzen respektive das Abenteuer erneut zu erleben.

Der *ideale Besucher*, der von der *Themenpark-Maschine* mehr oder weniger explizit aufgefordert wurde, zum Professor voranzuschreiten, kommt dem nach und verfolgt die weitere Queue durch die Innenbereiche des Schlosses. Da ihm nunmehr *kulturelles Wissen* um die Familie Windhoven gegeben ist, vermag er die dort befindliche Möbel- und Architekturkulisse im *discours* als historische Besitztümer in der *histoire*

zu identifizieren. Dasselbe gilt für die aushängenden ‚Barock‘-Portraits, die nahelegen, es handle sich um diegetische Angehörige der Familie Windhoven.

Während in der ersten Hälfte der Queue die mittelalterliche Kulisse dominiert, in der das *wahrgenommene* Licht fast bis zur völligen Dunkelheit abnimmt, formuliert die *Themenpark-Maschine* in der zweiten Hälfte die Distinktion zweier ‚Zeitschichten‘⁷ (vgl. Koselleck 2000: 9-26, 327–335). Anstelle der historischen Umgebung begegnen den Besucher*innen im Keller des Schlosses retro-futuristische Apparaturen, die, in ‚künstliches‘ Licht gehüllt, auf das Labor des Professors verweisen. Der *wahrgenommene* Kontrast, der nicht nur eine topografische Grenzüberschreitung in der *histoire* markiert, sondern auch einen im *kulturellen Wissen* verankerten ‚Genre‘-Übertritt im *discours* ausbildet, referiert das Mysteriöse des Mystery Castles, das Unerwartete und (gemessen an der äußeren Mittelalter-Kulisse) das wissenschaftliche Potenzial des Professors.

Im letzten Abschnitt der Queue tritt der Professor, durch eine weitere Animatronic verkörpert, in Erscheinung. Der *ideale Besucher* weiß diesen als ‚einsteinesken‘ Archetyp des wahnsinnigen Wissenschaftlers zu erkennen, was die bevorstehende Aufgabe um ein diegetisches Risikomoment ergänzt. Als letzter Spross der Familie Windhoven erläutert der Professor die Geschichte seiner Ahnen, die dem ‚Bösen in der Turmspitze‘ zum Opfer fielen. Ihm ist es jedoch gelungen, eine Maschine zu bauen, mit der er die positive Energie mutiger Menschen kanalisieren kann, um das Übel zu vertreiben. Der Blick auf diese Maschine liegt hinter einer Tür verborgen, die als spannungserzeugendes Moment fungiert. Den wartenden Besucher*innen offenbart sich die Tür jedoch als schalldurchlässig, sodass die Schreie der bereits im freien Fall begriffenen Besucher*innen, die vor ihnen am Fahrgeschäft partizipieren, zu ihnen vordringen können. Durch dieses Arrangement ergänzen sich zwei auf der Zeitachse unterschiedlich weit vorangeschrittene Exemplare des *idealen Besuchers*. Der vorausgegangene *ideale Besucher* formuliert durch sein Schreien eine *wahrnehmbare* Kulisse der Angst für seine unter Spannung stehenden Nachfolger.

Nachdem sich die Tür geöffnet hat, erblicken Besucher*innen die Schalt- und Sitzvorrichtungen des Fahrgeschäfts, dessen oberes Ende sich in der ungewissen Dunkelheit der Turmspitze verbirgt. Weitere Sichtachsen beschränken sich auf das

⁷ Koselleck stellt einen analytischen Zugang zur ‚Geschichte‘ her, indem er ihr (methodisch) räumliche Eigenschaften zuschreibt, die in sogenannten Zeitschichten zum Ausdruck kommen. Zeitschichten verfügen über eine definierte Dauer und beschreiben (zeitlich begrenzte) menschliche Aktionsräume und alle darin enthaltenen Zeichenbedeutungen. Insbesondere (und für uns relevant) ermöglichen mehrere Zeitschichten die Distinktion (einander berührender) kultureller und historischer Kontexte sowie die Darstellung der „Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen“ (Koselleck 2000: 9) – etwa, wenn das Mystery Castle sowohl mittelalterliches Spukschloss als auch Austragungsort eines futuristischen Kampfes gegen das Böse (der Vergangenheit) ist.

mehr oder weniger ausweglose Turminnere. Das Fahrgeschäft referiert die diegetische Maschine des Professors, der *ideale Besucher* mutiges Menschengeschlecht, das ihm behilflich ist. Folgerichtig nimmt es Platz und setzt sich dem Ablauf der Maschine aus. Hierbei ist auffällig, dass die nach innen gewandten Sitzvorrichtungen die *Wahrnehmung* auf die anderen an der Fahrt partizipierenden Besucher*innen ausrichtet, um die Kulisse der Angst ein weiteres Mal – auch während der Fahrt – zu befördern. Dabei spiegeln sie einander, am eigenen (zeichenhaften) *Körper* (vgl. Nies 2017: 377), das furchteinflößende Erlebnis. Gleichwohl bietet sich hier die letzte Gelegenheit, etwaigen Ängsten nachzugeben. Besucher*innen, die sich letzten Endes gegen die Fahrt entscheiden, werden an den bereits sitzenden Besucher*innen vorbei durch einen separaten Ausgang aus dem Turm geführt. Soweit sich ihre Zahl auf ein geringes Maß begrenzt (die Besucher*innen also keine Massenflucht antreten!), unterstützen sie als *ängstliche ideale Besucher* das heroische Narrativ der *mutigen idealen Besucher*, indem sie Entitäten referieren, die der Aufgabe nicht gewachsen sind. Bevor die Fahrt beginnt, verweilen die Besucher*innen in den Sitzvorrichtungen des Fahrgeschäfts. Die Ungewissheit darüber, wann die Fahrt beginnt, verstärkt die *Wahrnehmung* der Angst im *idealen Besucher* zusätzlich.

Die Fahrt selbst besteht aus (mindestens) zwei rasanten Schüben in die Höhe und einem (quasi) freien Fall in die Tiefe, ehe das Fahrgeschäft die Besucher*innen auf den letzten Metern sanft zu Boden gleiten lässt. Das extreme Körpergefühl, das der *ideale Besucher* beim Emporschießen und im Fall empfindet, referiert die von der *Themenpark-Maschine* explizit aufgerufene positive Kraft, die der Professor benötigt, um das ‚Böse in der Turmspitze‘ zu bekämpfen. Diffuse Lichteffekte in der ansonsten düsteren Turmspitze bestätigen diesen diegetischen Kampf, der schließlich zugunsten des Professors entschieden wird. Nach der Fahrt spricht er den Held*innen gegenüber seinen Dank aus und beschwört sie, mit weiteren Besucher*innen zurückzukehren, um dem Bösen einen weiteren Schlag zu versetzen.

Wir halten fest: Das *Mystery Castle* präsentiert eine große Bandbreite semiotischer Strukturen, durch die Besucher*innen, ihr *kulturelles Wissen* (als ein Verständnis von ‚Mittelalter‘, Archetypen, Genres, der Familie Windhoven etc.), ihr *Körper* (als Heldenkörper) und ihre *Wahrnehmung* (als extremes Körpergefühl, Mut, Angst etc.) für die Bedeutungsgenese eines Fahrgeschäfts funktionalisiert werden können. Zugleich weist es mannigfaltige Eigenschaften auf der Ebene der *Themenpark-Maschine* auf, die als Indikatoren (Hinweisschild, lineare Queue, spannungsevozierende Ungewissheit, eingeforderter Mut etc.) für den vom Text vorausgesetzten *idealen Besucher* dienen.

Immersion und bewohnbar: Die Diegese *Klugheim*

Die größte Fläche des *Mystery*-Bereichs nimmt die 2016 eröffnete Themenwelt *Klugheim* ein, die, bis auf eine unspezifisch mittelalterliche Gestaltung, keinen direkten thematischen Zusammenhang mit dem *Mystery Castle* besitzt. *Klugheim* besteht aus

einem mittelalterlichen Dorf, das rund um einen zentralen Platz angeordnet ist. Eingefasst wird das Dorf, das den Launch Coaster Taron, den Family Boomerang Raik sowie mehrere gastronomische Angebote vorweisen kann, durch große Felslandschaften, die thematisch angepasste Rückseite des Feng Ju Palace, welche als Abgrenzung *Klugheims* zum chinesischen Themenbereich dient, sowie durch River Quest. Die Besucher können *Klugheim* über vier Zugänge von *Mexico*, *China Town* und aus dem Mystery-Bereich erreichen. Drei dieser Zugänge sind als Eingangstore gestaltet – insbesondere der Zugang, der am Mystery Castle vorbeiführt. Der Übergang zu *Klugheim* wird dabei als konkreter Grenzgang markiert, die die Themenwelt vom Rest des Parks, aber auch vom übrigen Mystery-Bereich trennt. Bereits in der Struktur der Themenwelt als Subland (vgl. Younger 2016: 294) mit mehreren Zugängen und Attraktionen sowie einem offenen Wegenetz zeigen sich somit deutliche Unterschiede zum Mystery Castle, einer einzelnen Fahrattraktion. Inwiefern sich diese auf Sequenzierung, Storytelling und den *idealen Besucher* auswirkt, wird im Folgenden untersucht. Berücksichtigt werden dabei insbesondere Aspekte der *Immersion* sowie die Gestaltung der Themenwelt als ‚bewohnbare Diegese‘.

1. Sequenzierung und paradigmatische Ebene *Klugheims*

Innerhalb der Themenwelt kann der *ideale Besucher* ein verzweigtes Wegenetz nutzen, um *Klugheim* und seine Attraktionen zu erkunden. Als Zentrum dient der Dorfplatz mit dem Restaurant Rutmor's Taverne, das herzhaftes Speisen auf steinernen Platten und in gusseisernen Pfannen anbietet, sowie thematisierten Crêpes- und Flammkuchenständen. Bezeichnet werden die Essensstände nach ihren diegetischen Besitzern als Heißer Baldur und Kornmüllers Crêpes. Vom Platz aus zweigen verschiedene Wege ab, die, über Brücken oder überdachte Wege, zu den Eingängen der beiden Achterbahnen führen. Ein für Themenparks geläufiges Loop-Layout gibt es nicht, vielmehr ist die Wegführung durch abzweigende Pfade und unterschiedliche Höhengniveaus gezielt unübersichtlich gestaltet. Innerhalb der großen Basalt-Felsformation, die sich zwischen dem Dorfplatz und dem Mexiko-Bereich befindet, können Besucher auf engeren, verzweigten Wegen die Felslandschaft erkunden – Neugierde und Verwirrung des *idealen Besuchers* werden hier durch Verwendung von *Tertiary Walkways* (vgl. Younger 2016: 297) angeregt. Die zunächst unübersichtliche Wegführung des Bereichs bewirkt dabei auch, dass keine einzelne, durch die *Themenpark-Maschine* festgelegte Sequenzierung des Themenweltbesuchs ausgemacht werden kann. Die Herstellung des *ludischen Syntagmas* ist hier, deutlicher als im Mystery Castle, dem einzelnen Besucher auferlegt und variantenreicher. Auch die Eingangsportale des Dorfes stellen zwar Anfangs- und Endpunkte des *Besuchs* dar, im Dorf selbst ist jedoch keine festgelegte Sequenzierung erkennbar. Diese Struktur erlaubt den Besucher*innen innerhalb der architektonisch vorgegebenen Grenzen ein freies Erkunden der Themenwelt sowie verschiedenartige Wiederholungsbesuche.

Auffällig ist die Aufteilung des Bereichs anhand der Paradigmen ‚Natur‘ und ‚Zivilisation‘, die besonders innerhalb der imposanten Felsformationen im westlichen Teil der Themenwelt und dem Dorfplatz sowie der thematisch angepassten Fassade von River Quest im östlichen Bereich semiotisiert ist. Die Basaltformationen überragen die restlichen Gebäude *Klugheims*; innerhalb ihrer grauen, scharfkantigen Felsformationen befinden sich – neben den Schienen der Achterbahnen – nur vereinzelte hölzerne Leitern und Brücken als Spuren der diegetischen Dorfbewohner*innen. Im Gegensatz dazu stehen die Häuser, die sich auf dem Dorfplatz befinden: Die verspielten Fachwerkhäuser sind mit rauchenden Schornsteinen und mittelalterlichen technischen Geräten, wie etwa Flaschenzügen und simplen Kränen, ausgestattet. Zahlreiche Details, etwa Mehlsäcke oder gegerbtes Tierleder, verweisen auf den Alltag und die handwerklichen Berufe der Klugheimer. Verbunden werden die paradigmatisch aufgebauten Sphären ‚Natur‘ und ‚Zivilisation‘ durch die Achterbahn Taron, deren Schienen sowohl die unterirdischen Felsschluchten und hochragenden Basaltformationen als auch die Wohnhäuser passieren. Auffallend sind zudem mythische, mysteriöse Fabelwesen, die in der Gestaltung wiederholt aufgegriffen werden – so befinden sich auf den Dächern der Gebäude geschnitzte Drachenfiguren und in der Warteschlange von Taron treffen die Besucher*innen auf eingefangene Kobolde. Mit Blick auf diese paradigmatische Ebene kann zudem ein *immersives* Moment der Wegführung ausgemacht werden: Die *Wahrnehmung* der Besucher*innen referiert auf die Diegese, indem diese im zivilisatorischen Dorfbereich auf breiteren, geraden Wegen und über einen Dorfplatz navigieren, während der westliche ‚Natur‘-Bereich durch verschlungene, mitunter ziellose und somit als naturbelassen markierte Wege zu erkunden ist. Auch die Wege sind also ein *discours*-Element der Themenwelt.



Abb. 2 u. 3: ‚Natur‘ und ‚Zivilisation‘ werden in Klugheim durch die Sphären des Basaltgebirges und des Dorfes aufgegriffen.

2. Paradigmatik der Fahrattraktion: Die Achterbahnen *Taron* und *Raik*

Über individuell gestaltete Eingangsbereiche betreten die Besucher*innen die Wartebereiche für die Achterbahnen Taron und Raik. Zu Beginn der Warteschlange von Raik verweisen sowohl thematisch angepasste Dekorationen als auch nicht-diegetische Schilder auf die *körperlichen* Voraussetzungen, die der *ideale Besucher* erfüllen

muss. Ebenfalls eingeführt werden Elemente der *histoire*: Mithilfe angedeuteter Uhren markiert die Attraktion das Paradigma ‚Zeit‘. Besonders innerhalb der Station und in der Gestaltung der Chaisen wird ‚Zeit‘ relevant gesetzt: Das zentrale Dekorationselement der Station stellt eine Uhr dar, die – synchron zum Fahrtverlauf der Achterbahn – die Zeit als vorwärts und rückwärts ablaufende Einheit inszeniert. Die zentrale Platzierung einer Maschine, die insbesondere durch auffallende rot- und grünfarbene Beleuchtung einen Anachronismus zur dominierenden mittelalterlichen Umgebung darstellt, verweist zudem auf die ‚Zeitenschichtung‘, die auch im Mystery Castle festgestellt wurde: Die Gestaltung Raiks referiert gleichermaßen das Nebeneinander von historischen und futuristischen Elementen, das an vielen Stellen des Mystery-Bereichs funktionalisiert wird. Der Fahrtverlauf der Achterbahn wird ebenfalls zeichenhaft, indem das ‚Zeit‘-Moment durch Passagen, die vorwärts und rückwärts durchfahren werden, aufgegriffen wird. Darüber hinaus ist das Front-Car der Achterbahn als Uhr gestaltet. Auch der Soundtrack des Family Boomerangs funktionalisiert ‚Zeit‘: Das musikalische Thema der Bahn beginnt und endet mit dem Ticken einer Uhr, in der Mitte des Stücks wird das zentrale Motiv zweimal wiedergegeben (Phantasialand 2016a). Die Pendelfigur, die auch im Fahrtverlauf und durch die zentrale Uhr aufgegriffen wird, wird also auch musikalisch verarbeitet. Die sinnlichen Erfahrungen der Raik-Besucher*innen – vor allem durch den Thrill der Rückwärtsfahrt und die Musik – rekurren somit auf Elemente der *histoire* und erzeugen so *Immersion*. Im Verlauf der Warteschlange und des Fahrtverlaufs wird zu diesen Dekorationselementen jedoch kein Kontext vermittelt, der auf eine detaillierte, konkrete Hintergrundgeschichte schließen lässt, auch wenn diese, insbesondere im Fall der auf den Fahrtverlauf abgepassten Uhr, als Narrationsindikatoren aufgefasst werden können.

In der Queue von Taron, der Hauptattraktion *Klugheims*, wird ebenso auf die Vermittlung einer Story verzichtet. Innerhalb der Warteschlange changiert der Besucher erneut zwischen den Sphären von ‚Natur‘ und ‚Zivilisation‘: So führt der Weg sowohl durch Häuser (das Stationsgebäude von Taron stellt dabei mit seinem Dach in Form einer Tonnengaube das höchste Gebäude *Klugheims* dar) als auch durch als naturbelassen inszenierte Abschnitte innerhalb der Felslandschaft. Als Unterbrechung der detaillierten Gestaltung der Themenwelt kann dabei der Overflow-Bereich der Warteschlange gelten, in dem ein einfaches Switch-Back-Design vor einem metallenen Gerüst aufzufinden ist, das mit einigen Pflanzen versehen wurde. An dieser Stelle trifft der Besucher jedoch auch auf Kobold-Figuren, die in Käfigen gefangen sind – Hintergründe zu diesen Narrationsindikatoren werden hingegen nicht erläutert. Im Stationsgebäude von Taron treffen ‚Natur‘ und ‚Zivilisation‘ in besonderer Weise aufeinander: Innerhalb des imposanten Gebäudes, das durch hohe Decken, steinerne Mauern und Stahlträger dominiert ist, sind große, technische Maschinen angebracht, die deutlich elaborierter und fantastischer als diejenigen im Rest des Dorfes thematisiert sind. In ihrer Ästhetik und Position in der Sequenzierung des Rides verweist

diese Gestaltung zudem erneut auf die Fantasiemaschinen und das Prinzip der ‚Zeitschichtung‘ im Mystery Castle und verknüpft die unterschiedlichen Areale des Mystery-Bereichs. Im Kontrast zu den technischen Maschinen steht das als Widder gestaltete Front Car der Achterbahn, das wiederum auf ‚Natur‘ referiert.

Festgestellt werden kann: Nicht nur im Außenbereich der Bahn verbindet Taron die beiden Sphären des Themenbereichs, auch in der Warteschlange, der Station und dem Design des Fahrsystems treten die Paradigmen gemeinsam auf. Hierbei fällt auf, dass in *Klugheim* und insbesondere bei Taron das ‚Natur‘-Paradigma auf bestimmte Weise realisiert ist: Natur wird als *gebändigte* Natur dargestellt, in die die Zivilisation eindringt – die Basaltgebirge sind durch Leitern, Brücken und die Schienen der Bahn (die, wie sich zeigen wird, als Teil der Diegese betrachtet werden und folglich keine ‚suspension of disbelief‘ des *idealen Besuchers* erfordern) erschlossen, die Kobold-Naturwesen sind in Käfigen gefangen, der metallene Widder wird zu einem zentralen Teil jener Maschine, mit der Schluchten und Gebirge erklommen werden.



Abb. 4 u. 5: In den Stationsgebäuden von Raik und Taron verweisen zentrale Dekorationselemente auf verschiedene Paradigmen: Eine Uhr, die auf den Fahrtverlauf der Bahn reagiert, lässt sich ‚Zeit‘ zuordnen, eine Fantasiemaschine in der Station von Taron dem Paradigma ‚Zivilisation‘.

3. Klugheim als ‚bewohnbare Diegese‘

In der Analyse der Thematisierung *Klugheims* wurde deutlich, dass in der Themenwelt unterschiedliche Paradigmen relevant gesetzt und rekurrent substantiell werden. Auch bestimmte Narrationsindikatoren wurden ausgemacht. Eingelöst wird deren Potenzial jedoch nicht – weder in der Gestaltung des Dorfes, noch in Queue und Fahrtverlauf der Attraktionen findet die nachhaltige Vermittlung einer Hintergrundgeschichte statt. Dabei ist diese durchaus vorhanden: In einer Broschüre, die der Park zur Eröffnung des Bereichs veröffentlicht hat, werden die Hintergründe der fiktiven Welt erläutert.

Klugheim, die Heimat der klügsten Köpfe ihrer Zeit.

Vor vielen, vielen Jahren kamen hier die größten Forscher, Entdecker und Denker aus aller Welt zusammen, um ihre Version von einem Leben in faszinierender Leichtigkeit, voller bahnbrechender Technik und kühner Innovationen Wirklichkeit werden zu lassen. Von den unerschrockenen Gelehrten im kühlen Norden bis zu den sanftmütigen Weisen

im fernen Osten hatten nämlich alle die gleiche aufregende Entdeckung gemacht: Tief im Erdinneren schlummerten Mächte, wie sie sich die Menschheit kaum vorstellen konnte. Ungezügelter Kräfte, deren Energien sich die eifrigen Wissenschaftler nun furchtlos und clever zunutze machen wollten. (Phantasialand 2016b: 52)

Innerhalb dieser detaillierten *Lore* der Themenwelt erschließt sich die Gestaltung der gegensätzlichen Paradigmen ‚Natur‘ vs. ‚Zivilisation‘ – und insbesondere die grenzüberschreitende Funktion der Achterbahn *Taron*, die innerhalb der Diegese eine Maschine darstellt, die die Kräfte der Natur in die Häuser *Klugheims* verteilen soll. Auch das *immersive* Moment des Launches wird durch die *Klugheim-Lore* lesbar: Analog zu der extremen Wirkung auf die *Körper* der Besucher im *Mystery Castle*, die die positive Kraft des Mutes der Besucher*innen illustriert, ist es in *Taron* die extreme Beschleunigung, die ein Element der *histoire* – in diesem Fall die Umwandlung der Erdenergie – erfahrbar macht. Die Bändigung der Natur, die in der Thematisierung von Themenwelt und Bahn relevant gesetzt wird, wird auch für die *Lore* des Bereichs funktionalisiert und stellt sogar einen zentralen Aspekt der fiktiven Kulturgeschichte der Diegese dar. Die Achterbahn *Raik*, so erläutert die Broschüre, fungiert als Zeitmaschine (auch hier wird also die Bändigung einer natürlichen Ordnung vermittelt), die Kobolde wurden durch die Bewohner*innen eingefangen. *Klugheim* lässt sich somit nach Ryan als ‚storyworld‘ beschreiben: Die Themenwelt stellt ein komplexes Weltmodell dar, indem sie durch konkretes Setting, spezifische Figuren und Objekte sowie Werte und Normen definiert ist (vgl. Ryan 2014: 287–289). Den Besucher*innen des Parks bleiben viele dieser Informationen jedoch vorenthalten; finden sich doch zu diesen Details der Dorf-*histoire* im Park selbst und auch auf der Internetseite des Parks keinerlei Hinweise mehr. Auf Vermittlung von spezifisch *kulturellem Wissen* über die ‚storyworld‘, wie diese im *Mystery Castle* aufzufinden ist, wird verzichtet. Das Erlebnis des *idealen Besuchers* wird also auf andere Weise inszeniert als durch Narration und Vermittlung von *Lore*-Elementen einer fiktiven Welt. Der *ideale Besucher* erlebt und erschließt sich *Klugheim* vielmehr eigenständig: Im Gegensatz zum *Mystery Castle* ist keine stark sequenzierte Gestaltung mit expliziter Ereignishaftigkeit vorhanden. Die Hintergründe der detaillierten Dorfmythologie und Kulturgeschichte werden im Park nicht vermittelt, nur Andeutungen sind vorhanden. Hier steht vielmehr die Vermittlung einer authentischen Welt (im Sinne eines glaubwürdigen „sinnlich-kognitiv-mentale[n] Welterlebnis[ses]“ (Legnaro 2009: S. 32)) im Vordergrund, in der sich der *ideale Besucher* innerhalb des von der Parkarchitektur vorgegebenen Rahmens frei bewegen kann und die folglich mithilfe vielfältiger, konsistenter Zeichenträger *Immersion* erzeugt. Referenzen auf Elemente der Diegese erfolgen nicht nur durch die architektonische Gestaltung des Bereichs und der Bahnen, sondern auch im Sinne einer 360°-Thematisierung (insbesondere auf dem Dorfplatz, der kaum

Ausblicke in andere Themenbereiche des Parks erlaubt) u. a. durch kohärente gastronomische Angebote, verzweigte Wegführung, sogar durch Soundgestaltung und thematisierte Toilettenanlagen.

In *Klugheim* wird der *ideale Besucher* demnach nicht zu einem Teil einer Narration, sondern fungiert als Besucher einer ‚bewohnbaren Diegese‘, die vielmehr das eigenständige Erleben und Agieren innerhalb eines detaillierten, kohärenten Settings voranstellt. Der Begriff der ‚bewohnbaren Diegese‘ geht auf einen Ansatz Baßlers zurück, der damit vor allem Erzählstrategien zeitgenössischer Fernsehserien beschreibt:

An die Stelle von bedeutungstragenden Narrationen, die man oft in identifikatorischer Nähe mit den Protagonisten durchlebt, treten also in serieller Epik, so meine These, diegetische Strukturen, denen, wie im Computerspiel, jede in ihnen spielende Narration systematisch nachgeordnet ist [...]. Die Aufwertung der Diegese gilt sowohl produktionsseitig – in Serien und Spielen ist die Diegese sozusagen die Geschäftsidee – als auch semiotisch: Die Narrationen sind nicht mehr die primären Sinnträger in dieser Epik. (Baßler 2014: 353)

Klugheim verzichtet gänzlich auf die Vermittlung von Narrationen, selbst eine erläuternde Schrifttafel wie in *Wuze Town* wird vermieden. Die Rolle des Besuchers in der *histoire* ist demnach entschieden anders funktionalisiert als im *Mystery Castle*: Die Besucher*innen werden nicht zu Helden eines *Plots*, sondern agieren sowohl im frei erkundbaren Bereich des Dorfes als auch in den Attraktionen als von außen kommende Gäste, denen keine konkrete Aufgabe oder Funktion auferlegt wurde. *Klugheim* vermittelt eher eine immersive, authentische Welt als einen *Plot*, oder, mit Baßler gesprochen, „das Narrativ [bleibt] zweitrangig gegenüber der Faszination der Diegese selbst“ (Baßler 2019: 68).

Die Diegese kann hier als kohärent gestaltete Welt betreten werden, die durch eine abgestimmte Thematisierung mit zugeordneten Figuren (die etwa in der Bezeichnung der gastronomischen Angebote auffindbar sind) und einer distinkten Charakteristik, die durch die Gegenüberstellung von ‚Natur‘ und ‚Zivilisation‘ geprägt wird, definiert ist. Die Besucher*innen agieren selbstständig und erschließen sich die Welt auf eigene Weise – der *ideale Besuch* ist dabei nicht auf ein Interesse an der fiktiven Geschichte der erzählten Welt ausgerichtet: Die Priorität liegt auf dem Immersionsmoment der Welt, nicht den konkreten Hintergründen. Ebenso ist die Themenwelt aber auch im Hinblick auf eine Spurensuche des *idealen Besuchers* angelegt; auf das Entdecken von rekurrenten und kohärenten Motiven, die auf Mythologie und *histoire* der ‚storyworld‘ verweisen (bspw. durch wiederholt auftretende Narrationssindikatoren, etwa der Koboldfiguren) und somit ein „fortgesetztes Bewohnen und Genießen der Diegese“ (ebd.) ermöglichen. Das Streben des *idealen Besuchers* nach

Immersion und Kohärenz sowie das Erkennen und Dekodieren von spezifischem *kulturellem Wissen* (vgl. 2.4) werden in *Klugheim* auf diese Weise vielfältig ermöglicht. Storytelling und Struktur eines *idealen Besuchs* in der Themenwelt funktionieren, so lässt sich festhalten, also auf andere Weise als in einer Attraktion wie dem Mystery Castle, das eine klare Sequenzierung vorgibt und eine stringente Narration vermittelt. *Klugheim* umgeht ein erzählerisches Dilemma des Themenparks: Während konkrete Narrationen im Park oftmals nur limitiert umsetzbar sind (zumal innerhalb eines frei begehbaren, nur minimal sequenzierbaren Themenbereichs), kann die Schaffung einer kohärenten ‚bewohnbaren Diegese‘ vielfältig umgesetzt werden.

Fazit

Das in unserem Beitrag entwickelte Instrumentarium zeigt sich geeignet dafür, Elemente des Themenparks unter Berücksichtigung ihrer spezifischen Herausforderungen für die semiotische Analyse zu untersuchen, insbesondere im Hinblick auf die in ihrer Struktur bereits angelegte Rezeption. Dabei erleichtert die Distinktion von *Themenpark-Maschine* und *Themenpark-Besuch* die dezidierte Auswahl des Analysegegenstands im Forschungsfeld des Phänomens ‚Themenpark‘. Ihr Vorteil besteht in der analytischen Trennung der statischen Parkoberfläche (einschließlich aller enthaltenen Zeichen und Raumbeziehungen) von ihrer Nutzung/Rezeption durch (fest vorgesehene) Besucher*innen. Gleichwohl haben wir konstatiert, dass das semiotische Instrumentarium nur bedingt ausreicht, um rezipierende Individuen als Elemente eines Textes behandeln zu können. Um dieses Problem (für unsere Belange mehrwertstiftend) zu überwinden, formulierten wir einen Begriff von *Rezeption*, der nicht auf das rezipierende Individuum, sondern auf *ihre* Funktion für die Zeichenprozessierung des Textes ausgerichtet ist. Auf dem Fundament dieses Rezeptionsbegriff stehend, konnten wir das Konzept des *idealen Besuchers* formulieren. Der *ideale Besucher* ist kein real existierendes Individuum, sondern die im Text angelegte Beschaffenheit der Rezeptionsinstanz, die erforderlich ist, um die in der *Themenpark-Maschine* veranlagten Bedeutungspotenziale in Form des *Themenpark-Besuchs* zu aktualisieren. Der *ideale Besucher* ermöglicht uns, das *ludische Syntagma* des *Besuchs* zu fixieren und zu analysieren, inwiefern Themenparks durch ihre Nutzung Bedeutung evozieren.

Darüber hinaus hat der Beitrag den *idealen Besucher* als vielfältiges *discours*-Element erschlossen. Durch den Einsatz der Attribute von *kulturellem Wissen*, *Wahrnehmung* und *Körper* bestimmt der *ideale Besucher* nicht nur das *ludische Syntagma*, sondern kann zugleich als Oberfläche für Zeichen fungieren, die diegetische Größen in der *histoire* referieren. Ein besonderes Merkmal ist hierbei, dass auch *wahrgenommene* Gefühle und Sinneseindrücke durch den *Themenpark-Besuch* (und von der *Themenpark-Maschine* eingefordert) semantisiert werden. Dies hat insbesondere die Analyse des Gyro-Drop-Towers Mystery Castle gezeigt. Um den Begriff der *Immersion* für die

Semiotik nutzbar zu machen, haben wir ihn mit diesem besonderen Fall, der Zeichenhaftigkeit der *Wahrnehmung*, für weitere Forschungsaufträge definiert.⁸

In einem dritten Schritt hat der Beitrag anhand einer detaillierten Analyse *Klugheims* aufzeigen können, dass das *ludische Syntagma* (anders als im *Mystery Castle*) nicht zwangsläufig eine Plot-Erzählung ausbilden muss, sondern auch darin bestehen kann, eine in der *Themenpark-Maschine* antizipierte ‚bewohnbare Diegese‘ zu erkunden. *Klugheim* erzeugt diese durch die Modellierung einer komplexen ‚storyworld‘, die sich durch verzweigte Laufwege in (weitestgehend kohärenten) Kulissen, die paradigmatische Gegenüberstellung von ‚Natur‘ und ‚Zivilisation‘ (u. a. in Form der Naturbändigung), die Funktionalisierung der ‚Zeit‘ als Brücke zwischen Vergangenheit und Zukunft, *Lore*-Elementen in Broschüren sowie, zuvorderst, durch eine Vielzahl von *Immersion*-Angeboten (im Sinne dieses Beitrags) konstituiert.

Das hier erschlossene Instrumentarium eignet sich zur semiotischen Analyse von Themenparks, ohne das interaktive Moment des *Besuchs* ausblenden zu müssen. Ferner bestätigt die Untersuchung *Klugheims*, was auch an anderer Stelle (→ *Fantasy*: Gradueller Aufbau oppositioneller Räume) über das Phantasialand festzustellen war: Weite Teile des Parks sind nicht darauf ausgelegt, eine (streng) sequenzierte Handlung zu erzählen oder ein lückenloses Verständnis der erzählten Welt herzustellen, sondern ein *immersives Erlebnis* in der ‚bewohnbaren Diegese‘ zu erzeugen und den *idealen Besucher* als einen (auf kein konkretes Ziel ausgerichteten) Entdecker zu funktionalisieren. Die strenge (wenn auch ebenso *immersive*) Sequenzierung des *Mystery Castles*, wohl auch ob seiner Ausrichtung auf ein einzelnes Fahrgeschäft, stellt eher eine Ausnahme als die Regel dar. Gleichwohl zeigt die unterschiedliche Gewichtung von narrativen Elementen in *Klugheim* und *Mystery Castle* (Handlung/Plot auf der einen, ‚storyworld‘ auf der anderen Seite) die Vielfalt semiotischer Strukturen und Erzählverfahren, die im Themenpark realisiert werden.

Schließlich gilt es festzuhalten, dass die erfolgreiche Verwendung unseres Instrumentariums für den Themenpark auch die Anwendbarkeit auf andere interaktive Echträume (z. B. *Escape-Rooms*, *Live-Action-Roleplay*, aber auch Ausstellungen) impliziert, soweit wir dazu in der Lage sind, diese als begrenzten Text zu fixieren. Auch die Adaption des Instrumentariums für virtuelle Räume (u. a. durch die Anpassung des *idealen Besuchers* an Aspekte wie *Steuerung* und das Verhältnis von *Körper* und *Avatar*) scheint grundsätzlich möglich. Ferner könnte eine Ausweitung des ‚storyworld‘-Begriffs von einer erzählten Welt (im engeren Sinne) hin zu einer semantisierten Umgebung als Brücke fungieren, um den *idealen Besucher*, *Maschine* und *Besuch* für die semiotische Analyse von ‚(eher) nicht-fiktionalisierenden‘ Echträumen wie Restaurants, Innenstädten, Einkaufszentren oder öffentlichen Gebäuden nutzbar

⁸ Angesichts der geläufigen Verwendung des Begriffs der Immersion, als ein ‚Eintauchen in die fiktive Welt‘, erscheint uns die ‚Referenz der Wahrnehmung auf Gegenstände der Diegese‘ als eine naheliegende Übersetzung in den semiotischen Begriffsapparat.

zu machen. Die Grenzen und der Ausweitungsbedarf unseres Instrumentariums sind durch weitere Projekte in (besuchbaren) interaktiven Echt- und Digitalräumen zu überprüfen.

Literarische Texte & andere Quellen

Phantasialand (2011): *Park-Guide Sommersaison 2011*. Hg. v. Phantasialand Schmidt-Löffelhardt GmbH & Co. KG. Brühl.

Phantasialand (2016a): „Eine Zeitreise“. In: Dass. *Klugheim Soundtrack*. Hg. v. Phantasialand Schmidt-Löffelhardt GmbH & Co. KG u. IMAScore. Brühl.

Phantasialand (2016b): *Klugheim. Die Geschichte von Visionen, Leidenschaften und Herausforderungen*. Hg. v. Phantasialand Schmidt-Löffelhardt GmbH & Co. KG. Brühl.

Forschungsliteratur

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 (2019): „Leitkultur Pop? Populäre Kultur als Kultur der Rückkopplung“. In: Albert Drews (Hg.): *Kulturpolitik für die Popkultur. 60. Loccumer kulturpoetisches Kolloquium*. Rehburg-Loccum, S. 57-70.

Borstnar, Nils (2006): „Medienwirkung“. In: Hans Krahl u. Michael Titzmann (Hg.): *Medien und Kommunikation. Eine interdisziplinäre Einführung*. Passau, S. 197-214.

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.

Genette, Gérard (2010): *Die Erzählung*. 3. Aufl. Paderborn.

Gottdiener, Mark (1982): „Disneyland. A Utopian Urban Space“. In: *Urban Life* 11(2), S. 139-162.

Koselleck, Reinhart (2000): *Zeitschichten. Studien zur Historik*. Frankfurt a. M.

Legnaro, Aldo (2021): „Nüchterner Rausch und rauschhafte Märchen. Der Disney-Kontinent“. In: Sacha Szabo (Hg.): *Kultur des Vergnügens*. Bielefeld, S. 31–45.

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.

Norberg-Schulz, Christian (1963): *Intentions in Architecture*. Oslo.

- Nöth, Winfried (2000): *Handbuch der Semiotik*. 2. Aufl. Stuttgart/Weimar.
- 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.
- Schmid, Wolf (2011): „Erzähltextanalyse“. In: Thomas Anz (Hg.): *Handbuch Literaturwissenschaft*. Stuttgart/Weimar, S. 98–120.
- Steinecke, Albrecht (2009): *Themenwelten im Tourismus: Marktstrukturen – Marketing – Management – Trends*. München.
- Younger, David (2016): *Theme Park Design & The Art of Themed Entertainment*. o.O.