



Universität Münster

AUTORINNEN

Lena Hortian u. Maren Plottke

TITEL

Wo wohnen *Wuze*? Zum graduellen Aufbau oppositioneller Räume in der familienfreundlichen *Fantasywelt* im Phantasialand

ERSCHIENEN IN

Das Phantasialand als Zeichenland. Semiotische Aspekte der Theme Park Studies (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 8/2024), S. 83–99.

EMPFOHLENE ZITIERWEISE

Hortian, Lena u. Maren Plottke: „Wo wohnen *Wuze*? Zum graduellen Aufbau oppositioneller Räume in der familienfreundlichen *Fantasywelt* im Phantasialand“. In: *Das Phantasialand als Zeichenland. Semiotische Aspekte der Theme Park Studies* (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 8/2024), S. 83–99.

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

Wo wohnen *Wuze*? Zum graduellen Aufbau oppositioneller Räume in der familienfreundlichen *Fantasywelt* im *Phantasialand*

Lena Hortian, Maren Plottke

Inhalt

<i>Fantasy 2023</i>	83
Familiäre Eigenständigkeit	92
Immersion für Kinder, Spurensuche für Erwachsene	93
Zugangsbeschränkte Immersion	97
Verzeichnisse	98

Fantasy 2023

Die Themenwelt *Fantasy* ist der älteste Teil des Parks, in dem ab 1967 ein thematisierter Märchenwald mit zahlreichen Animatronics verortet war. 2002 wurde der Bereich nach grundlegender Umgestaltung neu eröffnet. Leitender Designer war der mittlerweile verstorbene Eric Daman, der auch an anderen Teilen des *Phantasialands* mitgewirkt hat. Der heutige Teil wurde seitdem an verschiedenen Stellen überarbeitet. Mit gegenwärtig 15 Attraktionen, einem Imbiss und der *Fantissima* Dinner-Show¹ bildet er sowohl flächenmäßig als auch im Vergleich der Attraktionenanzahl den größten Teil des Parks. *Fantasy* gliedert sich in einen Außenbereich um den künstlich angelegten See *Moonlake* und einen Indoor-Komplex, *Wuze Town*.² In dem fiktiven Dorf lebt – der Name verrät es – das Volk der *Wuze*, in einer eigenen High Fantasy-IP³ des *Phantasialands*.

Der Beitrag untersucht die Themenwelt aus einer kulturemiotischen Perspektive, das heißt, die verschiedenen bedeutungstragenden Ebenen werden als fixierter Text (i. w. S.), einem Gewebe gleich, aufgefasst. Aufgezeigt werden soll, wie Thematisierung, Storytelling und Immersion in *Fantasy* genutzt werden, um zwei divergente Teilbereiche zu inszenieren, die graduell ineinander übergehen und im Wechselspiel miteinander einen Ort schaffen, an dem der kindliche Besucher (→ *Mystery*: Ideale

¹ Diese ist nur nach vorheriger separater Buchung erlebbar und im Folgenden nicht Teil der Analyse.

² Alle Selbstbezeichnungen und Eigennamen von Attraktionen sind Beschilderungen und/oder dem Parkplan entnommen.

³ Der Begriff Intellectual Property (IP) bezeichnet in diesem Kontext die Gesamtheit des geistigen Eigentums eines kreativen Produkts. Zur *Wuze*-IP gehören demnach die gesamte Gestaltung der *Fantasywelt*, die sie bevölkernden Figuren und alle Geschichten, die hier erzählt werden. Viele Freizeitparks schaffen keine eigenen IPs, sondern kaufen Lizenzen für bereits etablierte IPs, um die herum sie Attraktionen oder Parkteile gestalten.

Besucher, Immersion und ‚bewohnbare Diegesen‘) und seine erwachsene(n) Begleitperson(en) im Mittelpunkt stehen. Im Fokus der Analyse steht die aktuelle Fassung des Teilbereiches (Juni 2023), auf zurückliegende Ausgestaltungen wird Bezug genommen, sofern innertextlich auf sie referiert wird. Dabei sollen auch die Grenzen, an welche die Semiotik bei diesem multimedialen Forschungsgegenstand stößt, beachtet und reflektiert werden.

Im Rahmen einer ersten Bestandsaufnahme wird nachfolgend die Teilwelt bezüglich ihrer architektonischen, semantischen und historischen Binnendifferenzierung erfasst. Die hier aufgeführten Erkenntnisse bilden den Ausgangspunkt für die weitere Analyse.

Der Eingang zur *Fantasywelt*, der am westlichen Rand des Parks verortet ist, ist von *Berlin* aus durch einen gläsern überdachten Tunnel zu erreichen, ein als hybrid und transitorisch konzipierter Raum: Er verbindet topografisch die Teilwelten *Berlin* und *Fantasy* miteinander, das Design in einer Kombination aus Metall, Glas und Topfpflanzen nähert beide Welten optisch aneinander an.⁴ Beispielsweise verbinden die in *Fantasy* wiederkehrenden geschwungenen Metallrohre als Dekorelemente den Bereich sukzessiv mit der Jugendstil-Ästhetik von *Berlin*. In diesem angrenzenden Teilbereich wird eine ähnliche Ornamentik, allerdings mit deutlichen Farbakzenten, verwendet. Der Eingang gestaltet sich weder als Innen- noch als Außenraum und überbrückt damit durch sein Design zugleich die Binnendifferenzierung des Teilbereichs, die im Folgenden dargelegt wird.

Die raumprägende Binnenstrukturierung von Innen und Außen wird nämlich in *Fantasy* auf verschiedenen strukturellen Ebenen markiert: Zuallererst durch ‚Natur‘, insbesondere durch die entworfene Flora der *Fantasywelt*, die im Außenraum vorwiegend in nicht-kultivierter Form eingesetzt wird: indem lebende Pflanzen in das Loop-Design der Wegführung integriert sind und zur räumlichen Strukturierung beitragen (vgl. Younger 2016: 31). Auch in der Architektur werden florale (Design-)Elemente genutzt, sind jedoch durch flamboyante Oberflächengestaltung und übernatürliche Größe klar als fantastisch gekennzeichnet, obwohl beispielsweise die Form des Fruchtkörpers eines Pilzes aufgegriffen wird. Der Einbezug von Flora in die Thematisierung ist im gesamten Außenbereich erkennbar, der See und dessen Umgebung verdeutlichen dies durch die quantitative Dominanz der Pflanzenwelt.⁵ Für den ‚Alltag‘ der *Wuze* wird sie zusätzlich als kulturell nutzbar markiert, indem beispielsweise in der Raumarchitektur im Bereich des Sees große Baumwurzeln als Grundgerüst

⁴ Der später entstandene Bereich *Rookburgh* ist einige Meter entfernt durch eine nahezu parallel verlaufende Passage zu erreichen, die ebenfalls von dem Material Metall dominiert ist, allerdings in Form von massiven Trägern in Kombination mit Backsteinen und ist damit deutlich dunkler.

⁵ Dieser künstlich angelegte See existiert gemäß Darstellungen auf alten Parkplänen schon seit mindestens 1981, wahrscheinlich jedoch schon seit der ersten Eröffnung des Parks 1967. Mittlerweile sind Teile von ihm wieder versandet und überbaut.

häuslicher Wohnstätten genutzt werden. Deren Farb- und Oberflächengestaltung fügen sich nahezu homogen in ihre Umgebung ein. Die Verwurzelung der realen Pflanzen im Erdreich bekundet die dauerhafte räumliche Verbindung der beiden Elemente. Auch der Verzicht auf die infantile und hochgradig repetitive Soundkulisse von *Fantasy* in diesem äußeren Bereich der Teilwelt – der zugleich der entfernteste Bereich zum gesamten Themenpark ist – unterstreicht, dass hier der höchste Grad von Natürlichkeit im Park anzutreffen ist. Dies zeigt sich auch in der Fauna: Durch die Thematisierung und das Design sind Vögel als innerdiegetisches Element anzusehen. Im Seebereich können sogar realweltliche Vögel gehört und gesehen werden.⁶

Auf beiden Seiten des *Moonlake*-Rundganges nimmt dies gleichermaßen ab, während die Designfülle und Attraktionendichte zunimmt: Die nördliche Grenze des Parks säumt zugleich den Weg mit einer thematisierten Mauer, die teilweise von Pflanzen überwachsen ist. Der Bereich der Pflanzen wird graduell zunehmend durch Wege und Beetumrandungen eingefasst; die Natur wird kultiviert. Der südliche Teil des Rundweges ist beinahe ausschließlich von Pflanzen begrenzt, ein verlassener Fischstand zeugt mit seiner Ware aus Plastik symbolisch von der Nutzung der ‚Natur‘ – in diesem Fall der Fauna. Einige dieser Dekorelemente entlang des Sees können der *Wuze*-Thematisierung zugeschrieben werden, bei anderen handelt es sich um Residuen des Märchenwaldes und verschiedenen, ehemals am See gelegenen Attraktionen. Die Tierwelt (Bienen, Frösche, Tauben, etc.) ist zentrales Thema der Attraktionen, die im Außenbereich vornehmlich aus für den jungen Teil des Besuchers geeigneten *Carnie Rides* mit infantiler Thematisierung (z. B. Der lustige Papagei, Die fröhliche Bienchenjagd) bestehen. Prominent sind insbesondere Vögel in unterschiedlichen Darstellungsformen von graduell fantastisch bis nahezu realistisch. Viele Tiere sind übernatürlich vergrößert und/oder in intensiven Primärfarben designet, was an die bereits formulierten Beobachtungen zur Pflanzenwelt anschließt. Die geschwungenen Linien, die matte, oft vielschichtige und farbenfrohe Oberflächengestaltung, die das Design im gesamten Teilbereich auszeichnen, werden im Außenbereich von Pflanzenbewuchs und Details wie Vogelhäuschen ergänzt.⁷

Die Mitarbeitenden in *Fantasy* bedienen die Fahrgeschäfte, das Imbissrestaurant und die Fotoausgabe von *Winja's Force & Fear*. Sie sind in einheitliche Kostüme mit in Braun- und Grüntönen gehaltenen Leinen-, Filz-, Leder- und Fellelementen gekleidet. Dies greift besonders das Paradigma ‚Natur‘ auf und kennzeichnet ihre Zugehörigkeit zum Teilbereich *Fantasy* (vgl. Gottdiener 1982: 146 f. u. 150 f.). Auch die an Attraktionen angrenzenden Mitarbeitendenbereiche sind, als kleine

⁶ Die heutige Unbelebtheit, die diesen Teil des Parks besonders auffällig macht, liegt in Streitigkeiten mit dem an das Phantasialand angrenzenden Wohngebiet begründet (vgl. WELTREKORD! HINTER DEN KULISSEN: DAS PHANTASIALAND [D 2020]).

⁷ Vogelhäuschen sind ebenfalls zunehmend im ‚kultivierteren‘ Außenbereich zu finden.

(Wohn-)Häuschen entworfen, an das Design der *Wuze* angepasst. Da die Mitarbeitenden sowohl im Innen- als auch im Außenbereich äquivalent ausgestattet sind, verhalten sie sich hybrid zur Binnenstrukturierung von *Fantasy* und insgesamt homogen.

Das Eingangsportal in den Innenbereich *Wuze Town* im Süden der Themenwelt ist homogen in das Design integriert, indem zwei große bunte Pilze eine Art Portal bilden. Dieses wird durch zwei hochformatige Bildschirme zwar symmetrisch ergänzt, allerdings fallen sie durch ihre kantigen Formen und dunkelblau dominierten Anzeigen als heterogen, fremdartig auf. Durch dieses technische Detail wird einerseits Kohärenz zu anderen Teilbereichen des Parks erzeugt, in denen optisch ähnliche Anzeigetafeln die Orientierung des Besuchers vereinfachen, andererseits werden ‚Zeitlichkeit‘ und ‚technizistische Ästhetik‘ manifestiert, zwei Merkmale, die in *Fantasy* kaum Rekurrenzen finden. Rekurrenzen zum Außenbereich sind im Innenbereich neben dem Design in der Thematisierung von ‚Natur‘ zu finden, beispielsweise durch Topfpflanzen als kultivierte Form der Fauna am *Moonlake* und die wiederholte Nutzung von Vögeln als Designelemente und Thematisierung von Attraktionen wie Wözl’s Duck Washer.

Die graduelle ‚Kultivierung‘ der ‚Natur‘ als Lebensraum – in diesem Fall das Erdreich – wird im Eingangsbereich explizit gemacht: Hier finden sich heute die einzigen, schrifttextlich fixierten innerdiegetischen Informationen zum Volk der *Wuze*, die durch einen Bildtext komplementär ergänzt werden. Eine auf die Wand gezeichnete geografische Karte zeigt den gesamten *Fantasy*-Bereich als *Wuze Town*, wie es „850 AD vor dem großen Erdbeben“ gewesen sein soll. Die Karte wird durch einen plastischen Rahmen hervorgehoben und damit ihre Rolle bei der Vermittlung der Thematik betont. Die Positionierung erinnert an die gängige Praxis in der High Fantasy- und Kinderliteratur, in der Innenseite des Buchdeckels eine Karte der im Text entworfenen Welt abzudrucken, um Rezipierenden eine visuelle Vorstellung zu ermöglichen, welche die Immersion steigert (vgl. Ryan 2014: 9). Neben dem *Moonlake* werden die Bereiche *Baumbergen*, *Groundersroute*, *Hawkmountain* und *Kleinsteinstein* genannt. Dieses schriftliche Nebeneinander von Deutsch und Englisch, Anleihen an Initialen ‚historischer‘ Schrift und erfundener Typografie schaffen gemeinsam ein Irritationsmoment, das sich nicht auflösen lässt.⁸ Deutlich wird, dass diese Themenwelt einen Fiktionspakt anbietet, nach konkreteren Hinweisen auf eine Geschichte oder auch nur dem Aussehen der *Wuzes* sucht der heutige Besucher vor Ort jedoch vergeblich.⁹

⁸ Die auffällige Kombination deutscher und englischer Sprachanteile findet sich auch in der Benennung von Attraktionen wie dem bereits erwähnten Wözl’s Duck Washer und Schwan Snack.

⁹ Verschiedene Blogbeiträge (einst synchron erzeugter Paratexte) lassen vermuten, dass konkrete Hinweise auf Storytelling existiert haben müssen. Daman soll jedoch bewusst auf das Erzählen einer fixierten Story verzichtet haben (vgl. Louis 2022).

Außerdem stößt der Besucher auf ein großes Schild mit „Feuer-Bekämpfungsregeln“. Die Darstellung in Majuskeln vermittelt die Dringlichkeit der Botschaft, der hölzernen gestaltete Hintergrund sieht bereits angekohlt aus. Die serifenlose Typografie, die reduzierte Syntax und die Zentrierung der Schrift können als Parallele zu eher lebensweltlichen Hinweisschildern gedeutet werden. Auch an der Wand im direkten Umfeld des Schildes sind Rußspuren aufgemalt. Das Element Feuer wird hier als wiederholt auftretende Gefahr inszeniert und als indexikalisches Zeichen par excellence im Design genutzt. Ein semidiegetisch angeordneter Feuerlöscher und ein Fluchtplan¹⁰ nahe dem Schild instruieren den Besucher hier auch für den realen Fall eines Brandes; fantastische Welt und Realwelt weisen an dieser Stelle einen Berührungspunkt auf, sind parallel montiert und betonen anhand des Themas ‚Gefahr‘ Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Bewohnenden und dem Besucher.¹¹



Abb. 1 u. 2: Eine Karte von Wuzetown, („580 AD vor dem großen Erdrutsch“) und ein Schild mit Feuer-Bekämpfungsregeln

¹⁰ Aufgrund der räumlichen Nähe könnte an dieser Stelle eine semidiegetische Anbindung angenommen werden. Um im Kontext der Themenwelt eine Differenzierung zwischen verschiedenen Graden der Anpassung verdeutlichen zu können, werden in diesem Beitrag nur solche Elemente einbezogen, deren Anbindung an die Diegese durch Narrationssindikatoren, Design oder Thematisierung indiziert wird (s. z. B. Lautsprecher um den Moonlake).

¹¹ ‚Gefahr‘ ist in anderen Themenwelten paradigmatisch angelegt; die ‚Bewohnbarkeit der Diegese‘ wird in diesem Band exemplarisch anhand der Teilwelt *Klugheim* diskutiert (→ *Mystery*: Ideale Besucher, Immersion und ‚bewohnbare Diegesen‘).

Die Designfülle der Halle reicht von farbigem Putz auf abgerundeten Wänden über Topfpflanzen bis hin zu in schwebender Position fixierten Zelten, die durch ihre detaillierte Gestaltung die thematische Ausrichtung auf die Kultivierung von Flora, Erdreich und Luft als Lebensraum markiert. Die dargestellten Kreaturen sind, wie schon im Außenbereich, teilweise erkennbar der Realwelt entlehnt und teilweise entfremdet designt.¹² Der Grad der ‚Kultivierung‘ der ‚Natur‘ nimmt zu, je tiefer man in die Halle hineingeht, und zeigt sich auch in der innerdiegetischen Funktionalisierung der Attraktionen: Enten müssen gewaschen, Säuglinge gefüttert und Ängste überwunden werden.

Unterhalb der gläsernen Kuppel, die den runden Bereich hinter dem Eingang mit Tageslicht erhellt, kann aufgrund der kumulierten Dynamik einiger an dieser Stelle verzahnter Attraktionen das kulturelle Zentrum der *Wuze* situiert werden. Nur hier sind verschiedene Bewegungsrichtungen synchron vorzufinden: Die Verschränkung von vertikalen und horizontalen Bewegungsachsen unterscheiden die Rides von Winja’s Fear und Winja’s Force maßgeblich von den anderen Bewegungsangeboten des Teilbereiches. Da der Innenbereich im südlichen, dem Eingang entgegengesetzten Teil durch Zwischendecken horizontal in drei Ebenen geteilt ist, wird die herausragende und verbindende Funktion der beiden Rides architektonisch aufgegriffen, indem an verschiedenen Stellen diese Ebenenstruktur aufgebrochen wird und die Rides hindurchführen. Diese Verbindung wird sowohl beim Durchqueren des Innenbereiches erkennbar als auch beim Fahren des Rides.

Die Dynamik, das Design und die Thematisierung von ‚Aktivität‘ im belebten vorderen Teil der Halle nehmen zum hinteren Teil der Halle graduell und signifikant ab: Im Randbereich weiterer Carnie Rides sind hier verschiedene Spielbereiche für Kleinkinder (z. B. Wabi’s Krabbelinsel) anzutreffen, deren Boden mit andersfarbig-bunten, glatten Kunststoffmatten ausgelegt ist.¹³ Nur eine halbhohe geschwungene Mauer verweist auf das umgebende Design, jenseits davon ist kein Bezug zur thematisierten ‚Natur‘ – ob ‚kultiviert‘ oder nicht – sichtbar; Licht gibt es wenig, weder Flora noch Fauna sind zu finden.



Abb. 3: Die Umgrenzung des Spielbereichs für Kleinkinder

¹² In dieser Hinsicht ließe sich von einem alteritären Verhältnis sprechen (vgl. Brauckmann 2021: 23) (→ *China Town, Deep in Africa & Mexico: Dualistische Raumdarstellung*).

¹³ Die Assoziation mit einem Panoptikum wird durch die Lichtregie ad absurdum geführt und die Aufmerksamkeit des Besuchers auf die hell erleuchteten Attraktionen in der Mitte der Halle gelenkt.

Folglich ist dieser Bereich stark funktionsbezogen und kaum thematisiert.¹⁴ Die räumliche Positionierung an den Außenwänden des Innenbereiches lässt auf eine marginalisierte Bedeutung dieses Bereiches innerhalb von *Fantasy* schließen. Die architektonisch horizontale Überlagerung mehrerer Ebenen findet in diesem Abschnitt der Halle ihr Maximum und zeigt sich ebenso in dem vielstufigen Verlauf der Queue-Line von *Winja's Force* und *Winja's Fear*. Im vorderen Bereich der Halle werden die Ebenen durch kurze Treppen und stufenlose Rampen verbunden, im Außenbereich werden alle Höhenunterschiede auf den Wegen auf ein Minimum reduziert. Manche Attraktionen sind durch eine kurze Treppe oder einen niedrigen thematisierten Zaun räumlich abgegrenzt, insgesamt wird jedoch auf eine horizontale Staffelung mehrerer Ebenen verzichtet.¹⁵ Die spiralförmige Bewegungsrichtung, die die Coaster *Winja's Force* und *Winja's Fear* unterhalb der Lichtkuppel beschreiben und dabei einen Überblick über die Halle bieten, wird auch im angrenzenden Außenbereich aufgegriffen, allerdings fußläufig zurückgelegt: Ein Ausgang aus der Halle führt von oben in eine Rotunde, deren stufenloser Rundweg keinen Überblick bietet, sondern – wie der Teilbereich selbst – durch eine Mauer eingefasst ist und nur den Blick nach innen freigibt. Das Design ist hier jedoch deutlich reduziert; farbiger Putz an den Wänden und vereinzelt, nur an den Enden abgerundete Metallrohre leisten kaum einen Beitrag zur Thematisierung, auch die hier verwendeten Pflanzen sind nicht mehr als blühende Dekorelemente in Blumenkästen.

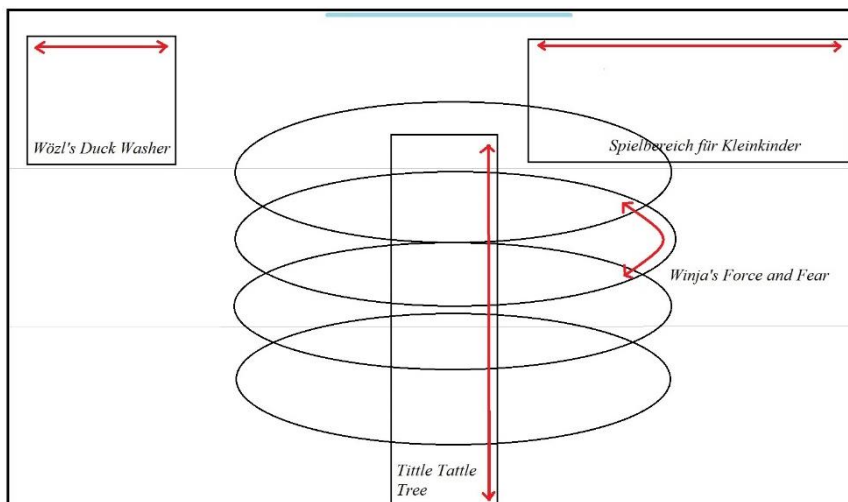


Abb. 4: Schematische Darstellung des Innenbereiches

Auffällig ist, dass nicht nur die meisten Attraktionen des Teilbereiches räumlich klar voneinander separiert und nur durch die homogene Thematisierung miteinander

¹⁴ Das erinnert an die Art, wie auch der Imbiss Schwan Snack präsentiert wird.

¹⁵ Dies ist besonders im Kontrast zu den neueren Teilbereichen *Klugheim* und *Rookbough* auffällig.

verbunden sind, sondern auch, dass der gesamte Teilbereich vom Themenpark abgegrenzt ist. Im Südosten ist der Bereich *Fantasy* von einer hohen Betonmauer umgeben, die durch Efeubepflanzung und den Einsatz dekorativer Bauelemente wie bewohnbarer Pilze, aufgemalter Fenster und zahlreichen Vogelhäuschen thematisiert ist, das immersive Potenzial der Welt erhöht und zugleich ihre Abgeschlossenheit sichert.¹⁶ Diese Abgeschlossenheit gilt jedoch nicht gegenüber der Realwelt; das im Norden angrenzende Wohngebiet ist nicht nur von der erhöhten Perspektive der Einschienenbahn Würmling Express sichtbar. Dessen gänzlich auf einer horizontalen Achse verlaufende Ride ist repräsentativ für die dominant-horizontale Bewegungsrichtung des Teilbereiches.

Bei den meisten Attraktionen von *Fantasy* handelt es sich um *Carnie Rides*, die teilweise explizite Alters- oder Körpergrößenlimits haben. Beim Wasser-Spielplatz Octowuzy und dem gegenüberliegenden Imbiss wird eine Differenzierung der Zielgruppe deutlich: Das Plastikmobiliar ist an die Körpergröße von Erwachsenen angepasst, die Hebel und Knöpfe, die das Element Wasser steuerbar machen, sind auf einer Höhe angebracht, die Kinder gut erreichen können. Die überwiegend normierte Höhe anderer Sitzgelegenheiten im gesamten Teilbereich ist ebenfalls auf Erwachsene ausgerichtet. 7 der 15 Attraktionen des Teilbereiches sind im Paratext¹⁷ Parkplan als „[i]dealer Kinderspaß“ (Phantasialand 2023) gekennzeichnet, darunter der Wasser-Spielplatz und einige *Carnie Rides*. Der „gemütliche“ (ebd.) Würmling Express und der Tittle Tattle Tree sind hingegen als „[o]ptimales Familienabenteuer“ (ebd.) ausgezeichnet, ebenso wie der 2019 eröffnete VR-Coaster Crazy Bats.

Letzterer ist räumlich und thematisch deutlich von der restlichen *Fantasywelt* abgegrenzt. Zwischen dem Indoor-Bereich *Wuze Town* und dem *Moonlake* situiert, befindet sich diese Attraktion in einer gänzlich abgeschlossenen Halle, die nur über einen schmalen Weg zugänglich ist. Die Fassade der Halle ist seeseitig deutlich detailreduziert und führt vor Beginn der treppendominierten Queue-Line das differente Thema Frost ein, das sich aufgrund fehlender Rekurrenzen inkohärent zum gesamten Teilbereich situiert. Spiegelnd glatte Oberflächen in Blau- und Weißtönen dominieren das hier verwandte Design, das wenig Variation erfährt. Wiederholt angebrachte Hinweisschilder, die den Gebrauch der Hardware und das korrekte Verhalten vor und während der Fahrt erläutern, können die Zeitwahrnehmung in der Queue Line nicht

¹⁶ Dies ist insofern erstaunlich und lässt den Teilbereich heterogen erscheinen, da in den neueren Teilbereichen (ausgenommen *Rookburgh*) auf eine geografische Abgeschlossenheit verzichtet wird.

¹⁷ Genette bezeichnet mit diesem Begriff solche Texte, die den untersuchten Text unmittelbar umgeben und diesem angehören (vgl. Genette 1994: 11-12). Da der stets aktualisierte Parkplan nur im Park zu erhalten ist, wird er in diesem Beitrag als Paratext bezeichnet. Im gesamten Themenpark finden sich nur zwei weitere solcher expliziter Kinderattraktionen, namentlich das Riesenrad und ein *Carnie Ride* in *Berlin* (vgl. Phantasialand 2023b).

beschleunigen, führen aber die technische Innovation der Attraktion vor Augen. Der Ride selbst, der durch eine visuelle und auditive virtuelle Realität führt, präsentiert die Möglichkeiten und Grenzen dieser Technologie gleichermaßen:¹⁸ Drei bunte – in Opposition zu ihrer spiegelnd glatten Darstellung im Eingangsbereich besonders flauschige – Fledermäuse werden auf der Flucht vor der ihnen drohenden Eisstarre durch ein Schloss in einer verschneiten Gebirgslandschaft begleitet, wobei die Bewegungen von Achterbahn und Film nicht besonders synchron sind.¹⁹ Fest steht, dass der Coaster lediglich aufgrund der Selbstbeschreibung des Phantasialands als „Familienabenteuer“ (ebd.) funktional in die *Fantasy*welt eingegliedert wird. Die beiden anderen Coaster Winja’s Fear und Winja’s Force tragen das Attribut „Action-Attraktion“ (ebd.), sind aber architektonisch und durch Design und Thematisierung kohärent in den Teilbereich eingebunden. Die drei Coaster können als Grenzfälle innerhalb des Teilbereiches und Verbindungen zum gesamten Park angesehen werden, da sie semantisch das Thema ‚Gefahr‘ (→ *Mystery*: Ideale Besucher, Immersion und ‚bewohnbare Diegesen‘) als Motivierung des Rides aufgreift und architektonisch mehrere Ebenen verbindet.

Mit Wözl’s Wassertreter und Wakobato bietet *Fantasy* außerdem zwei „Familienabenteuer“ (ebd.), die nicht nur durch ihre Namen, sondern auch durch ihr Design homogen thematisiert, mit ihrer Lage auf dem See allerdings geografisch differenzierter verortet sind. Durch die Situierung auf dem See sind die beiden Attraktionen auf die horizontale Bewegungsrichtung limitiert und ihr begrenztes Dynamikpotenzial wird zudem paratextuell betont („Tretbootfahrt“ [ebd.] und „[r]uhige Bootsfahrt“ [ebd.]). Dies verdeutlicht durch die räumliche Verortung und die reduzierte Geschwindigkeit die Verbindung der beiden Attraktionen mit dem Paradigma ‚Natur‘. Wie die meisten anderen Attraktionen von *Fantasy* sind sie jedoch klar separiert, da sie deutlich auf verschiedenen Bereichen des Sees lokalisiert sind. Anhand der Wasserattraktionen lässt sich ein Aspekt explizieren, der den Teilbereich *Fantasy* von den anderen unterscheidet: In der aktuellen Iteration wird die Entwicklung der Themenwelt anhand von Residuen (vgl. Steinkrüger 2013: 135) nur ‚bruchstückhaft‘ indiziert. Viele Residuen können dabei, je nach Wissensstand des Besuchers über die Entwicklung des Parks, als Artefakte der vom *Moonlake* nach *Wuze Town* geflüchteten *Wuze* oder als Memento früherer Attraktionen in *Fantasy* gelesen werden. Andere fallen

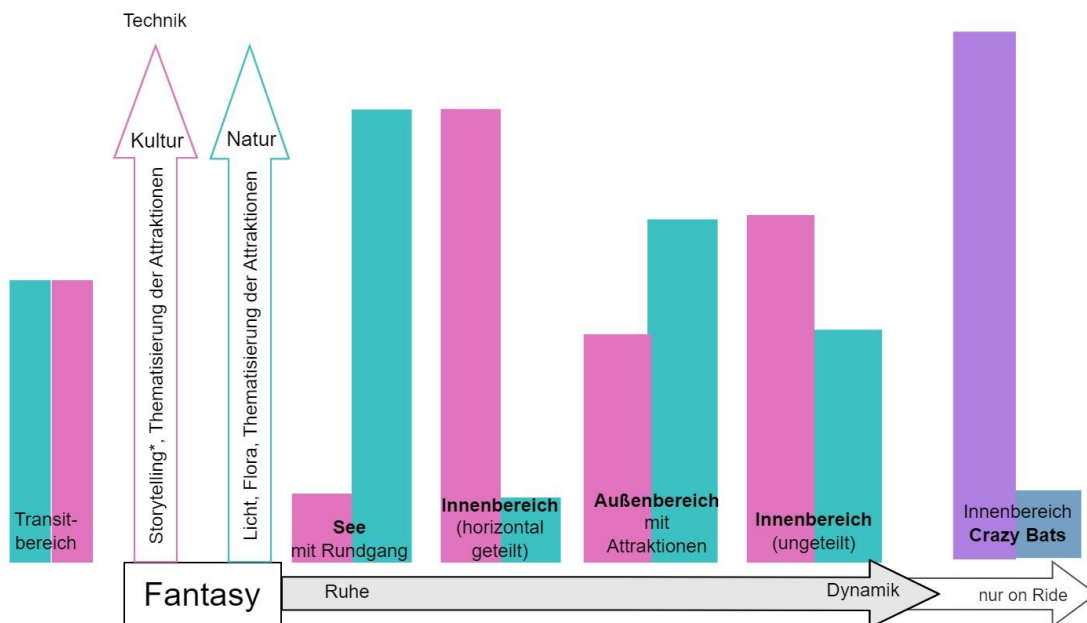
¹⁸ Ein Besucher, der keine VR-Brille trägt (z. B. Personen unter 1,20 Meter Körpergröße), kann während der Fahrt ein Residuum der früheren Space Quest bemerken: Beim Lift zu Fahrtbeginn wird der eigentlich dunkle Tunnel von stroboskopischen Blitzlichtern erhellt, die von dem Besucher mit VR-Brille nicht bemerkt werden kann und daher keine Funktion mehr erfüllen.

¹⁹ Das Bild ist nach eigenen Angaben des Parks auf drei optimale Sitzpositionen ausgerichtet, der Wagen ist jedoch recht lang, sodass das ‚optimale‘ Erlebnis nur wenigen Besucher*innen zuteilwerden kann (vgl. Phantasialand 2023a).

durch ihre divergierende Gestaltung so deutlich aus dem Design-Spektrum heraus, dass sie mit dem immersiven Potenzial der Landschaftsgestaltung brechen.

Familiäre Eigenständigkeit

Anhand dieser Beobachtungen lassen sich verschiedene Thesen aufstellen, die den Teilbereich *Fantasy* funktional und semantisch kennzeichnen. Die folgende Grafik (Abb. 5) abstrahiert die Ergebnisse. Die Themenwelt nimmt im Gesamtkontext des Phantasialands eine Sonderstellung ein: Familien mit (kleinen) Kindern werden klar als Zielgruppe adressiert und damit von den anderen Teilbereichen des Parks separiert. Das Design codiert dies durch die Nutzung bunter und warmer Farben, verspielter Formen und der Darstellung verniedlichter Tiere. Semantisch zeigt sich dies in der Explizierung positiv konnotierter Adjektive und der Ausgrenzung von Bedrohung oder Gefahr.²⁰



*Offerten des Storytellings (Residuen sind nicht inkludiert)

Abb. 5: Abstraktion des Teilbereiches

Das Syntagma der Attraktionen und der offerierten Dynamik der Rides ist zunächst ansteigend organisiert; es nivelliert die räumliche Binnenstrukturierung zwischen Außen- und Innenbereich. Diese Dynamik wird an den jeweiligen Randbereichen dergestalt graduell minimiert, dass dort – innen wie außen – Möglichkeiten des Rückzugs und der Ruhe geboten werden. Diese Ruhe wird individuell, körperlich und

²⁰ Diese Absenz wird besonders durch die Semantisierungen in den anderen Teilbereichen des Parks deutlich.

akustisch offeriert, indem durch die Absenz von Attraktionen, Soundkulisse und Licht keine Handlung vorgegeben ist. Die Bereiche werden von verschiedenen Sitz- und Verweilmöglichkeiten strukturiert, Bewegungen können zum Erliegen kommen. Insgesamt sind die Bewegungen auf der horizontalen Achse verortet, von der sich die Attraktionen im ‚Kultur‘-Teil von *Fantasy* teilweise lösen. Die damit insinuierte Barrierefreiheit ist ebenfalls auf die familiäre Zielgruppe ausgerichtet, da die Wege zwischen den Attraktionen stufenfrei gestaltet sind, nicht jedoch alle Eingangsbereiche und Queue-Lines. Kinder- oder Handwagen können folglich mitgeführt werden, Personen mit Rollstühlen erlangen allerdings keinen erleichterten Zugang zu den Attraktionen.

Der Teilbereich funktioniert vom restlichen Park losgelöst. Die Ausstattung suggeriert dies ebenso wie die räumliche Architektur, indem sie lediglich einen Zugang zum Teilbereich vorsieht und eine räumliche Staffelung der Attraktionen vor der Wand zum übrigen Teil des Parks entwirft: Sie befinden sich auf Sockeln, die über mehrere Stufen erklommen werden, sodass Kinder, die mitfahren, auf diese Weise auf die Höhe der Erwachsenen erhoben werden und während der Rides auch darüber hinaus. Damit wird für sie der Blick auf den Teilbereich freigegeben. Eltern und Erwachsene, die währenddessen warten, können durch diese vertikale Staffelung ebenfalls einen Überblick – über ihre Kinder – behalten. Die abgeschlossene Strukturierung des Teilbereiches führt folglich zu einer Selbstreferenz der Familienstruktur.

Immersion für Kinder, Spurensuche für Erwachsene

Die thematische Ausgestaltung von *Fantasy* legt nahe, dass der Teilbereich vor allem Familien mit Kindern ansprechen möchte.²¹ Doch wer die *Wuze* sind, wo, wie und warum sie leben, ist im Jahr 2023 gar nicht mehr so einfach zu rekonstruieren, auch wenn die Residuen als zusätzliche Narrationsindikatoren betrachtet werden. Das detaillierte Design der Themenwelt suggeriert zwar, dass nicht nur eine (Teil-)Welt, sondern eine Geschichte (Story) präsentiert wird. Die einzelnen Offerten des Storytellings zusammenführend, ist der Besucher jedoch außerstande eine kohärente Narration oder auch nur ein klares Bild der *Wuze* zu gewinnen. Davon ausgehend, dass diese zurückgelassenen Zeichen oder Artefakte die Rekonstruktion eines Modells einer zurückliegenden Kultur (einer Semiosphäre gleich, vgl. Lotman 2021: 171) erlauben, stellt der Besucher fest, dass diese um außertextliche Informationen ergänzt werden müssen, um diese Leerstellen zu füllen.

²¹ Der *ideale Besucher* dieser Themenwelt wäre somit ein Kind von mindestens 1,20 Metern Körpergröße und je nach Alter des Kindes eine erwachsene Begleitperson.



Abb. 6–8: Residuen und Offerten des Storytellings rund um den Moonlake

Im Internet sind aufschlussreiche Selbstbeschreibungen als Paratexte der Themenwelt archiviert. Eine Version der Phantasialand-Website von 2011 gibt Anhaltspunkte für vormals vorliegendes Storytelling. Im Kurztext auf der Startseite heißt es beispielsweise:

Mächtig ragen die Mauern von Wuze Town hervor, die Heimat eines längst verschollen geglaubten Völkchens, deren Kriegerkönigin Winja abenteuerliche Mutproben für Sie bereithält. Während die Stadt-Wuze unter lichtdurchfluteten Kuppeln ihr bewegtes Leben führen, haben die Wasser-Wuze ihr beeindruckendes Reich Baumbergen am Mondsee aufgebaut. Folgen Sie den Wuze auf Ihrer Entdeckungsreise voller Abenteuer und Spaß! (vgl. Phantasialand 2011c)

Die oben diskutierte Frage nach der Wohnsituation am *Moonlake*, der 2011 noch deutsch benannt ist, klärt sich in diesem kurzen Zitat. Auch die Figur Winja erhält nun einen Hintergrund als Königin über die verschollen geglaubten *Wuze*. Die Beschreibung der Iron Rides *Winja's Force* und *Winja's Fear* verrät außerdem, dass in der matriarchalen Gesellschaft Kriegeranwärterinnen am Ende ihrer Ausbildung als finale Prüfung beweisen müssen, dass sie so stark und mutig wie ihre Königin sein können (vgl. Phantasialand 2011d). Der Besucher wird in diesen Attraktionen also in die Rolle einer angehenden *Wuze*-Kriegerin versetzt, die sich den Prüfungen ihrer Königin unterzieht. In Kombination mit der früheren grafischen Gestaltung des Coaster-Logos, das eine elfenähnliche Cartoonfigur zeigt, lässt sich so das Aussehen der *Wuze* rekonstruieren und mit den im Indoor-Bereich befindlichen Statuen in Sandsteinoptik äquivalent setzen (vgl. Phantasialand 2002).

Auch andere Attraktionen erhalten in ihren paratextuellen Kurzbeschreibungen Narrationsindikatoren: Der Würmling-Express dient der Fütterung der von den *Wuze* verehrten Vögeln (vgl. Phantasialand 2011f), der Tittle Tattle Tree dient als Treffpunkt beim „alljährlichen Klatschaustausch“ (vgl. Phantasialand 2011a) der *Wuze*

untereinander. Die Attraktion Wolke's Luftpost dient – naheliegend – der Briefzustellung in *Wuze Town* (Vgl. Phantasialand 2011e) und bei dem ungenutzten Boat Ride Wakobato sollen vom Patrouillenboot aus gleichzeitig Ahnen-Gedenksteine gereinigt und Frösche verscheucht werden (vgl. Phantasialand 2011b). Die ‚Naturwürde hier temporär und partiell ‚kultiviert‘.

Insgesamt zeigt sich, dass die Attraktionen ursprünglich so angelegt waren, dass sich der *Besucher* in den Alltag der *Wuze* integriert fühlt, im Besuchsverlauf Details über die in der IP entworfene Kultur entdecken kann und die Narrationsindikatoren folglich nicht als störende Leerstellen (als Nicht-Gewähltes), deren Aktualisierung ausbleibt (vgl. Schmid 2014: 237), wahrgenommen wurden. Ob die Informationen auch im Park selbst zugänglich waren, und wieso die beim Parkbesuch aktuelle Version der *Phantasialand*-App die einzelnen Attraktionen nur noch technisch beschreibt, bleibt ungeklärt. Fest steht, dass es in früheren Iterationen des Teilbereiches konkretere Offerten des Storytellings gab, deren heutige Leerstellen jedoch vor allem das fortgeschrittene Alter einzelner Attraktionen und der Themenwelt insgesamt codiert.²²

Die in *Fantasy* angestrebte Immersion funktioniert primär für den kindlichen Teil der Zielgruppe der Themenwelt. Erwachsene können sicherlich ebenso die Ausgestaltung der Welt genießen, jedoch adressieren die infantil-repetitive Musik, die starke Verniedlichung von Tieren und die zum großen Teil auf Kinder ausgerichteten Rides eindeutig ein jüngeres Publikum und schaffen für Erwachsene so viele Irritationsmomente, dass sich das Gefühl, Teil der *Wuze*-Welt zu sein, nicht recht einstellen möchte. Die barrierefreien Bewegungsmöglichkeiten, die Erhebung einiger Rides zur einfacheren Beobachtung der Kinder und das Spektrum an Attraktionen, die Kindergartenkinder ebenso mitdenken wie Besucher im vorpubertären Alter, sowie der Imbiss mit ‚typischen Kinderlieblingessen‘ sind für ein stressfreies Familienerlebnis funktionale, dankbare Entscheidungen. Mit Pommes und Softdrinks wird ein ‚deutscher‘ Imbiss positioniert und semantisch nicht in die Thematisierung eingebunden; der Imbiss erscheint als Imbiss. Im Gegensatz zu anderen Themenwelten des Phantasialands wird Nahrung in *Fantasy* also nicht thematisiert. Die Kultivierung von Natur – Flora und Wasser – wird hier mit stark verarbeiteter Nahrung nicht graduell eingebunden, sondern stellt einen Bruch zur Umgebung dar. Die Funktionalität zugunsten der familiären Zielgruppe scheint hier hierarchisch höher positioniert als die Immersion des Teilbereiches.

Im Gegensatz zu ‚klassischen‘ Raumgestaltungen, die zwei disjunkte Teilräume einander gegenüberstellen (→ *China Town*, *Deep in Africa* & *Mexico*: Dualistische

²² Crazy Bats ist hier ebenfalls heterogen zu *Fantasy* konzipiert: Wie andere aktuelle Attraktionen (z. B.: F.L.Y. und Maus au Chocolat) wird in der App eine Story der Attraktion präsentiert.

Raumdarstellung), lässt sich die Raumstruktur in *Fantasy* eher als die Gegenüberstellung von zwei Polen innerhalb eines komplementären Raumes denken: topologisch (Innen/Außen) und semantisch (Natur/Kultur und Dynamik/Ruhe). Im Innen- und Außenbereich lassen sich äquivalente, aber quantitativ wie semantisch oppositionelle Mengenrelationen beschreiben: Die Attraktionendichte verläuft homolog zum Anstieg der Dynamik und lässt sich als eine Art Extremraum auffassen (vgl. Renner 2004: 375-377). Demnach verläuft die Bewegung des Besuchers auf den Bereich mit der größten Dynamik zu und bleibt entweder dort oder begibt sich von dort aus in den entgegengesetzten Bereich der Nicht-Dynamik, der Ruhe. Der stark beruhigte Außenbereich im westlichsten Teil des Parks geht graduell in die betriebsame Atmosphäre der Indoor-Halle über, so dass, je nachdem aus welcher Richtung der Besucher sich bewegt, entweder eine langsam steigende Neugier und Lust auf die kommenden Attraktionen entsteht, oder eine sanfte Herausführung aus der im Park herrschenden Abenteuerstimmung hin zu Ruhe und Entspannung erlebt wird.

Die Umgebung des *Moonlake* eröffnet die Paradigmen ‚Natur‘ und ‚Ruhe‘. Der Indoorbereich *Wuze Town* formt mit ‚Kultur‘ und ‚Dynamik‘ den paradigmatischen Gegenpol zum See. Gänzlich heterogen erscheint dagegen der Imbiss-Bereich *Schwan Snack*, der durch seine Ausgestaltung auf verschiedenen Ebenen irritiert.

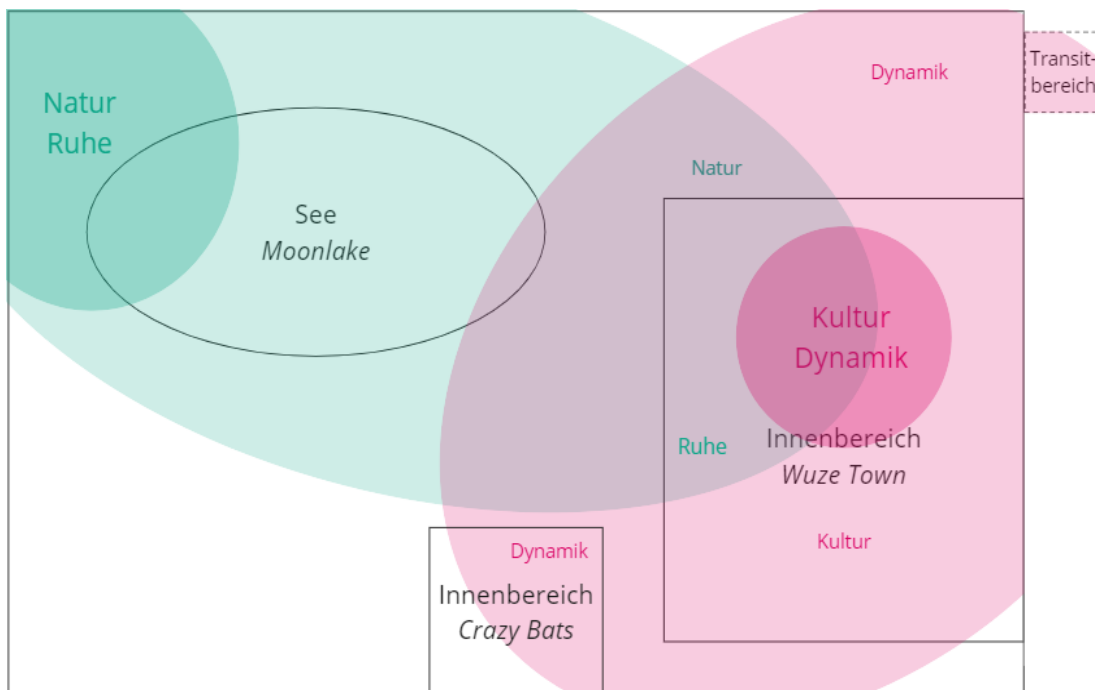


Abb. 9: Raumstruktur mit Semantiken in Fantasy



Abb. 10–12: Moonlake, der belebte Bereich um Wuzhe Town und Innengestaltung Wuzhe Town

Zugangsbeschränkte Immersion

Die semiotische Zugriffsweise auf die Themenwelt ermöglicht eine präzise Beschreibung der Themenwelt als Text und erleichtert durch die Anleihen bereits entwickelter text- und kultursemiotischer Ansätze den Einstieg in die wissenschaftliche Betrachtung von Freizeitparks. Für die Analyse von *Fantasy* haben sich insbesondere Raumtheorien als leicht übertragbar und erkenntnisbringend erwiesen. Als themenbezogene Schwierigkeit muss vor allem der veränderbare (nicht-explicit i. S. v. Lotman 1993: 83 f.) Status von Freizeitparks hervorgehoben werden, der die Verständigung über den Gegenstand erschwert und häufig die Nutzung von Video- und Bildmaterial, die den Text nur vermittelt wiedergeben können, notwendig macht. Auch die medienspezifische Beschaffenheit aus strukturell unterschiedlichen Zeichensystemen (u. a. Architektur, Musik, Garten- und Landschaftsbau), über die Semiotiker*innen nur begrenzt Aussagen treffen können, erweist sich als Hürde, an deren Abbau zukünftige Theorie arbeiten muss.

Fantasy präsentiert sich als eine Themenwelt, die die Lebens- und Erfahrungswelt der *Wuzhe* thematisiert. Wer heute nach Spuren ihrer Story sucht, wird gleichermaßen mit Residuen und Offerten konfrontiert, die durch evozierte Leerstellen mehr Fragen aufwerfen als sie beantworten, und weniger die ‚Kulturgeschichte‘ der *Wuzhe* erhellen als vielmehr die Historie der Themenwelt selbst. Da jedoch Personen verschiedener Altersgruppen – von kleinen Kindern bis zu Großeltern – zur Zielgruppe von *Fantasy* gehören, wird die Thematisierung zugunsten immersiver Angebote genutzt und auf konkretes Storytelling verzichtet. So wird ein Besucherlebnis gestaltet, das ein Gefühl für die zu vermittelnde Welt der *Wuzhe* schafft, ohne aufmerksamkeitsforderndes Storytelling zu benötigen, das für Erwachsene potentiell ganz anders verwirklicht werden müsste als für junge Besucher. Die verschiedenen Bedürfnisse dieser Zielgruppe zeigen sich auch in der Ausgestaltung des weitläufigen Teilbereiches, in dem es verschiedene Angebote für gemeinsame und selbstbestimmte Aktivitäten und zur Ruhe und Regeneration gibt. ‚Natur‘ (Flora und Fauna) und eine diffuse ‚Kultur‘ des fiktiven Volkes bilden einen gemeinsamen Referenzrahmen, der vom Besucher jeder Altersstufe erfasst werden kann. Diese Wahrnehmung wird zusätzlich durch die architektonische Binnendifferenzierung unterstützt. Der VR-Coaster, der

insgesamt eine schwierig zu fassende Sonderstellung im Teilbereich einnimmt, und deshalb bei den obigen Ausführungen weitgehend ausgeklammert wurde, gehört nur funktional bezüglich der Zielgruppe zu *Fantasy*.

Gerade die starke Ausrichtung auf die Zielgruppe Familie schränkt die Attraktivität des Teilbereiches für den Besucher des Themenparks ein und begründet dessen Sonderstellung. Fehlende Hinweise im gesamten Park erschweren allein den räumlichen Zugang; nicht nur im Parkplan, auch in dem kürzlich umgestalteten angrenzenden Teilbereich *Rookburgh* wird auf einen expliziten oder zusätzlichen Zugang zu *Fantasy* verzichtet. Wer diesen Teilbereich betreten möchte, muss ihn gezielt suchen oder über Vorwissen verfügen. Diese Hürde, in eine andere (Teil-)Welt zu gelangen, ist damit – auf deutlich verringerte Weise – mit Grenzüberschreitungen in bekannte kindlichen Erlebnisräumen (beispielsweise bei Alice im Wunderland, Jim Knopfs Reise nach Nimmerland oder Momos Entdeckung der Zeit) vergleichbar (vgl. Lotman 2015: 350–355; Campbell 1953: 40 f. u. 93). Ein narratives Merkmal wird somit räumlich manifestiert: Kinder und ihre Begleitpersonen übernehmen die Rolle der Helden in dieser fantastischen Welt.

Literarische Texte & andere Quellen

- Louis, Alexander (2022): „Designer Eric Daman ist tot: Kreativer Kopf hinter neuen Themenwelten im Phantasialand gestorben“. In: *Parkerlebnis*. https://www.parkerlebnis.de/phantasialand-designer-eric-daman-gestorben_139596.html (29.08.2023)
- Phantasialand (2002): „Parkführer“. In: *Skulltronics*. <https://skulltronics.net/phantasialand-parkfuehrer-2002> (29.08.2023).
- Phantasialand (2003): „Parkführer“. In: *Skulltronics*. <https://skulltronics.net/phantasialand-parkfuehrer-2003> (29.08.2023).
- Phantasialand (2011a): „Tittle Tattle Tree. Im Zentrum von Wuze Town“. In: *Phantasialand*. [archiviert] <https://web.archive.org/web/20110629160430/http://www.phantasialand.de/de/themenpark/fantasy/tittle-tattle-tree> (29.08.2023).
- Phantasialand (2011b): „Wakobato. Die interaktive Wasserattraktion“. In: *Phantasialand*. [archiviert] <https://web.archive.org/web/20110629160430/http://www.phantasialand.de/de/themenpark/fantasy/wakobato> (29.08.2023).
- Phantasialand (2011c): „Willkommen in Fantasy. Auf zu den Wuze!“. In: *Phantasialand*. [archiviert] <https://web.archive.org/web/20110629150518/http://www.phantasialand.de/de/themenpark/fantasy> (29.08.2023).
- Phantasialand (2011d): „Winja’s Fear & Force“. In: *Phantasialand*. [archiviert] <https://web.archive.org/web/20110629160430/http://www.phantasialand.de/de/themenpark/fantasy/winjas-fear-und-force> (29.08.2023).

- Phantasialand (2011e): „Wolke’s Luftpost. Post für die Wuze“. In: *Phantasialand*. [archiviert]
<https://web.archive.org/web/20110629160430/http://www.phantasialand.de/de/themenpark/fantasy/wolkes-luftpost> (29.08.2023).
- Phantasialand (2011f): „Würmling Express. Entdeckungsfahrt am Mondsee“. In: *Phantasialand*. [archiviert]
<https://web.archive.org/web/20110629160430/http://www.phantasialand.de/de/themenpark/fantasy/wuermling-express> (29.08.2023).
- Phantasialand (2023a): „Crazy Bats“. In: *Phantasialand*.
<https://www.phantasialand.de/de/themenpark/einzigartige-attraaktionen/crazy-bats/> (17.01.2024).
- Phantasialand (2023b): *Park-Guide 2023*. Hg. v. Phantasialand Schmidt-Löffelhardt GmbH & Co. KG. Brühl.

Filme & Serien

WELTREKORD! HINTER DEN KULISSEN: DAS PHANTASIALAND (D 2020, Peter Scharf).

Forschungsliteratur

- Brauckmann, Sarah (2021): Alienität und Alterität. Raumkonzepte in den Filmen David Leans. Marburg.
- Campbell, Joseph (1953): *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt a. M.
- Genette, Gérard (1994): *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Frankfurt a. M.
- Gottdiener, Mark (1982): „Disneyland. A Utopian Urban Space“. In: *Urban Life* 11(2), S. 139-162.
- Lotman, Jurij M. (2021): *Die Innenwelt des Denkens. Eine semiotische Theorie der Kultur*. 3. Aufl. Berlin.
- Renner, Carl Nikolaus (2004): „Grenze und Ereignis. Weiterführende Überlegungen zum Ereigniskonzept von J. M. Lotman“. In: Gustav Frank (Hg.): *Norm - Grenze - Abweichung*. Passau, S. 357-381.
- Ryan, Marie-Laure (2014): „Space. Paragraph 1“. In: Peter Hühn u. a. (Hg.): *living handbook of narratology*. Hamburg.
- Schmid, Wolf (2014): *Elemente der Narratologie*. 3. Aufl. Berlin/Boston.
- Steinkrüger, Jan-Erik (2013): *Thematisierte Welten: Über Darstellungspraxen in Zoologischen Gärten und Vergnügungsparks*. Bielefeld.
- Younger, David (2016): *Theme Park Design & The Art of Themed Entertainment*. o.O.