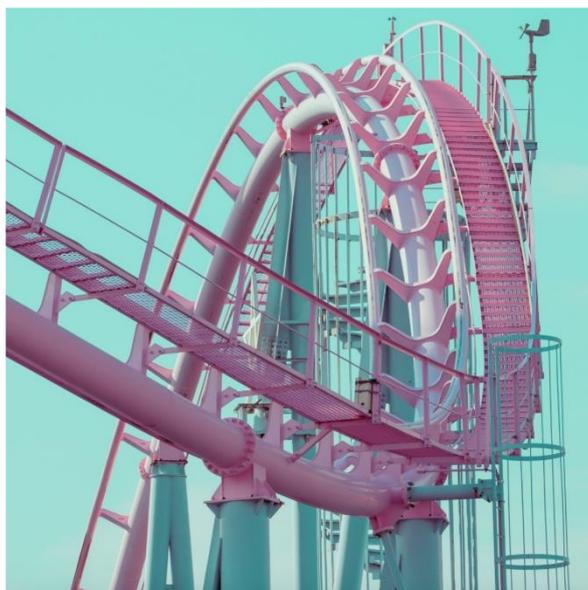


PARADIGMA

Das Phantasialand als Zeichenland Semiotische Aspekte der Theme Park Studies

Paradigma
Studienbeiträge zu Literatur und Film

8





Universität Münster

herausgegeben von Andreas Blödorn und Stephan Brössel

Das Phantasia-land als Zeichenland

Paradigma
Studienbeiträge zu Literatur und Film

8

Herausgegeben von
Stephan Brössel

Münster: Germanistisches Institut

2024

Inhalt

Das Phantasia-land als Zeichenland. Grundlagen und Potenziale einer Themenparksemiotik	5
<i>Stephan Brüssel</i>	
Die Diegese bewohnbar machen. Produktionsästhetische Bemerkungen zum Storytelling im Europa-Park.....	22
<i>Die Redaktion</i>	
Von der Party geradewegs zum Opferritus: Die Dualistische Raumdarstellung der Themenbereiche <i>China Town, Deep in Africa</i> und <i>Mexico</i>	30
<i>Niklas Lotz, Romany Schmidt</i>	
Rezeption als Strukturelement des Themenparks: <i>Ideale Besucher, Immersion</i> und ‚bewohnbare Diegesen‘ im Mystery-Bereich des Phantasia-lands.....	48
<i>Marco Thunig, Jonas Timmerhues</i>	
Nostalgie trifft auf Retro-Futurismus – Eine Zeitreise durch <i>Alt-Berlin</i> und <i>Rookburgh</i>	71
<i>Carlotta Aupke, Pauline Peters</i>	
Wo wohnen <i>Wuze</i> ? Zum graduellen Aufbau oppositioneller Räume in der familienfreundlichen <i>Fantasywelt</i> im <i>Phantasia-land</i>	83
<i>Lena Hortian, Maren Plottke</i>	
Rechtlicher Hinweis	100

Das Phantasialand als Zeichenland. Grundlagen und Potenziale einer Themenparksemiotik

Stephan Brössel

Inhalt

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

Die Theme Park Studies in den Medienkulturwissenschaften: Relevanz und Zugriffsmöglichkeiten

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Der Themenpark. Eine Definition

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

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

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

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

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

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

Grundlagen einer Themenparksemiotik. Strukturele und narratologische Zugriffe auf alltagsfremde Illusionswelten

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

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

1. Thematisierung

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

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

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

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

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

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

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

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

2. Storytelling

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Immersion

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

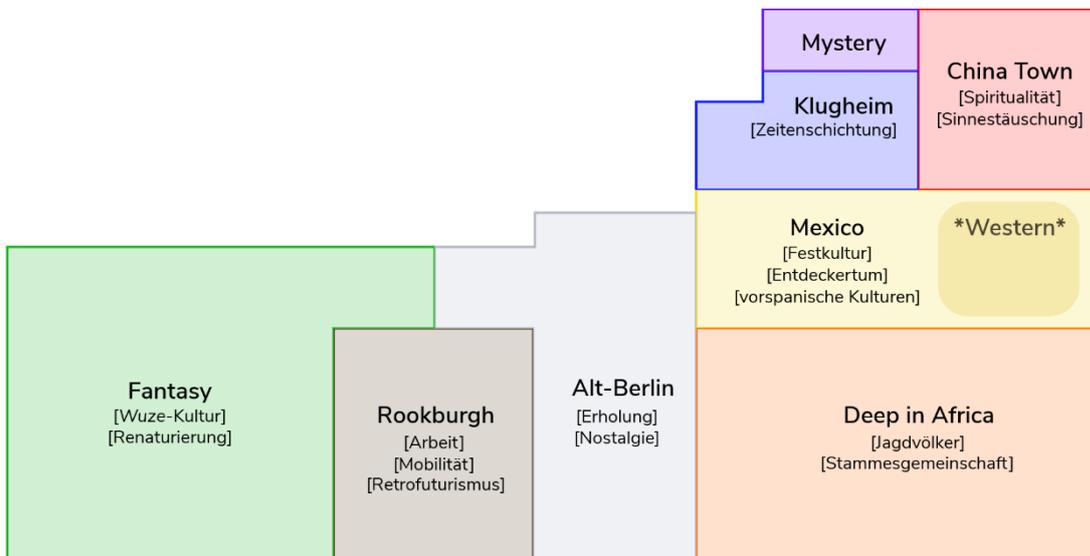


Abb. 1: Schematische Darstellung des Phantasialands inklusive Semantiken

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

AG 2 *Mystery*: Marco Thunig/Jonas Timmerhues

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

AG 4 *Fantasy*: Lena Hortian/Maren Plottke

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

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

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

Literarische Texte & andere Quellen

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

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

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

Filme & Serien

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

THE IMAGINEERING STORY (USA 2019, Leslie Iwerks).

Forschungsliteratur

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

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

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

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

Die Diegese bewohnbar machen. Produktionsästhetische Bemerkungen zum Storytelling im Europa-Park

Die Redaktion

Der Absolvent des Studiengangs „Kulturpoetik der Literatur und Medien“ David Ginnuttis ist im Storytelling-Bereich des Europa-Parks tätig. Im Seminar hielt er eine praxisbezogene Keynote und erläuterte den Bezug zwischen ersten theoretisch-methodischen Eingrenzungsversuchen und dem angewandten Storytelling. Ginnuttis Perspektive auf die Produktion der Erzählungen in den Themenbereichen, Fahrgeschäften und Medienangeboten des Parks wird in diesem redaktionellen Beitrag rekapituliert.¹ Dabei stellt sich die zentrale Frage, wie man Handlungsräume ‚bewohnbar‘ gestaltet, schließlich werden Parks vom Publikum besucht. Doch was heißt das eigentlich, wie gestaltet man entsprechende Welten?

Zunächst wird das Konzept der ‚bewohnbaren Diegesen‘ (nach Baßler) skizziert. Darauf folgen einige Bemerkungen zur Thematisierung und zur IP-Entwicklung sowie eine Übersicht über die vielfältigen Anforderungen der Tätigkeit als Autor transmedialer themenparkspezifischer Erzählungen. Der Beitrag schließt mit einigen Anregungen zum allgemeinen Erkenntnispotenzial der produktionsästhetischen Einblicke.

Inhalt

Bewohnbare Diegesen‘: Kontext und Relevanz	22
Thematische Erzählwelten im Europa-Park: Von generischer Thematisierung hin zu Storytelling und Intellectual Property	23
Transmediales Erzählen, produktionsästhetische Anforderungen und erzählerische Charakteristika im ‚Erzählmedium Themenpark‘	25
Des Storytellers Leid ist des Kulturpoeten Freud? Zum ästhetischen und kultursemiotischen Erkenntnispotenzial produktionsästhetischer Probleme.....	28
Verzeichnisse	29

‚Bewohnbare Diegesen‘: Kontext und Relevanz

Der Studiengang „Kulturpoetik“ der Universität Münster beschäftigt sich unter anderem mit aktuellen Ausprägungen populärer Formen realistischer Verfahren, etwa in Romanen, Seriennarrativen oder Musikvideoclips. ‚Realismus‘ lässt sich in diesem Kontext nicht verkürzend als indifferente ‚Realitätsnähe‘ des Dargestellten in Texten verstehen, was Genres wie Fantasy oder Science-Fiction ausgrenzen würde, sondern

¹ Der Beitrag basiert auf der Grundlage von Vortragsnotizen, die mit Hilfe von UniGPT der Universität Münster in einen Fließtext überführt und anschließend inhaltlich wie stilistisch von der Redaktion überarbeitet wurden.

als bestimmte Texttechnik: als ein Erzählen innerhalb stabiler Rahmenerzählungen und eingespielter Handlungsschemata, als Herstellung einer konsistent erzählten Welt und Geschichte. In der Auseinandersetzung mit Themenparks ist wesentlich, dass das Erzählen dort dieser realistischen Tradition folgt – obwohl zumeist alltagsfremde Welten inszeniert werden.

An erster Stelle wäre die Art und Weise zu beachten, wie narrative Strukturen in Themenparks angelegt sind. Es werden schließlich Orte geschaffen, an denen Besucher*innen realiter in speziellen Abschnitten der erzählten Welt präsent sind und direkt auf Figuren der jeweiligen Erzählungen treffen. Diese komplexen Strukturen lassen sich mit demjenigen Konzept erfassen, das Moritz Baßler ‚bewohnbare Diegese‘ nennt und damit einen Erzählmodus umreißt, der die Relevanz der Narration abwertet bzw. sie vom Narrativen auf das Diegetische umleitet:

Wo eine Serie eine klassische Schließung (clôture) sozusagen gegen ihre Natur erzwingt, lässt sie die Stilgemeinschaft unbefriedigt zurück (z. B. Lost). Ein offenes Ende wie das berühmte der Sopranos erscheint hier als das adäquatere Mittel. Nicht einmal der Weg ist mehr das Ziel (ein weiteres Symptom: auch Cliffhanger verlieren an Bedeutung), sondern man ist sozusagen immer schon am Ziel, sobald man die Diegese betritt. Vielleicht ist „der Sinn“ in diesen neuen Erzählwelten überhaupt nicht mehr „mit der Wahrheit verschmolzen“ [Barthes], sondern liegt rein in ihrem ‚Fiktionswert‘ (Wolfgang Illrich), in der temporalen Bewohnbarkeit ihrer Strukturen. Darin wäre dann Fantasy mit ihren realistischen, aber nicht-referenziellen Erzählwelten idealtypisch für den Status von Narrationen heute. (Baßler 2018: 12)

Heuristisch wie praktisch ist die Idee der ‚bewohnbaren Diegese‘ im Sinne Baßlers in doppelter Hinsicht gewinnbringend: Einerseits eröffnet sie in produktionsästhetischer Hinsicht neue Möglichkeiten, die Inszenierung immersiver Erzählerfahrungen zu konzipieren und Besucher*innen zum mehrfachen ‚Aufenthalt‘ in Geschichten anzuregen. Andererseits bietet sie analytisch einen Einstiegspunkt, um das Verhältnis von Erzählung, Weltgestaltung und Erlebarmachen zu untersuchen sowie die Rolle der Narration und die Bedeutsamkeit der ‚Bewohnbarkeit‘ zu bestimmen. Der Zugang verspricht damit auch Erkenntnisse für die Weiterentwicklung theoretischer Rahmenwerke und Methoden in angrenzenden Forschungsgebieten, bis hin zu grundlegenden Aspekten der menschlichen Interaktion in und mit fiktionalen Welten.

Thematische Erzählwelten im Europa-Park: Von generischer Thematisierung hin zu Storytelling und Intellectual Property

Indem Themenparks potenziell verschiedenartig strukturierte, bewohnbare Erzählräume schaffen, rückt das Verhältnis zwischen Raum, Erzählung und Publikumsbeteiligung ins Zentrum der Betrachtung. Vergegenwärtigt man sich die historische

Entwicklung des Europa-Park, so ist die Transformation der Thematisierungsstrategien kaum zu übersehen. Der Umschwung von allgemeiner Thematisierung der Teilspektoren als Teilräume Europas hin zur Schaffung von fiktiven Welten und Geschichten hat daran wesentlichen Anteil.

Setzt man den Kulminationspunkt dieses Umschwungs in der Entstehung ‚bewohnbarer Diegesen‘, rückt neben der sujetlosen Repräsentation europäischer Nationen die zunehmende Sinnfälligkeit der Art und Weise der Repräsentation selbst in den Blick. Die Frage nach der Entwicklung von einer nicht-narrativen hin zu einer narrativen Erzählwelt, und der Möglichkeit, Welten lebendiger und immersiver zu modellieren, bietet verschiedene produktionsästhetische und analytische Schwerpunktsetzungen. Dazu zählen die Integration von Figuren, Architekturen und Markern bestimmter ‚Atmosphären‘ ebenso wie lineare Erzählstrukturen, die Frage nach Kohärenz und Konsistenz, nicht-lineare Strukturen und interaktive und partizipative Elemente zum Zweck der niedrighschwelligigen Immersion. Nicht zuletzt ist das Storytelling in Themenparks stark funktionalisiert: Je stärker Besucher*innen die Illusion empfinden, partizipierende Teilnehmer an Ereignissen und Handlungen der fiktionalen Welt zu sein, desto erfolgreicher erfüllt die ‚bewohnbare Diegese‘ ihren Zweck.

Es ließe sich ein genereller Trend in der Themenparkbranche erkennen, mit Hilfe von ‚bewohnbaren Diegesen‘ Immersion zu steigern. So kann diese Entwicklung auch schon an einzelnen Attraktionen nachvollzogen werden, wie beispielsweise dem Wasser-Dark Ride Piraten in Batavia: Hier wurde exemplarisch von einem allgemeinen statischen Setting zu einer dynamischeren, narrativ geprägten Gestaltungsart übergegangen. Die Einführung einer Hauptfigur, Bartholomeus van Robbemon, nebst Begleiter und Antagonisten, trägt dazu bei, die Diegese der Attraktion zu verdichten, und fördert zugleich die Einbindung der Besucher*innen in das erzählte Abenteuer, etwa durch direkte Adressierung und Führung durch die Erzählung. Die Verbindung der vorgeführten (und durchfahrenen) Handlung mit anderen Attraktionen im Park schafft ein größeres kohärentes Erzähluniversum, das über die Einzelattraktion hinausreicht. Ein fundamentales Gestaltungselement besteht dabei in der Sequenzialisierung von Szenen zu einer linearen, dramaturgisch strukturierten Erzählung, die über das Fahrerlebnis hinaus Spannung und ereignishafte Höhepunkte anbietet.

Bei der Gestaltung solcher Diegesen spielt schließlich der Umgang mit Intellectual Properties (IPs) eine wichtige Rolle. IPs haben ihren Ursprung im Rechts- und Wirtschaftskontext und bezeichnen geistiges Eigentum samt gewerblichen Schutzrechten, wie sie für urheberrechtlich geschützte Werke und Merchandising-Produkte angewandt werden. Konkret basieren IPs auf Lizenzen für bereits bestehende Franchises, die Parks erwerben, um ihren Besucher*innen eine vertraute Umgebung und Figuren anbieten zu können. Als einschlägiges Beispiel wäre hier The Wizarding World of Harry Potter™ im Universal Orlando Resort zu nennen. Durch Integration

von IPs in ‚bewohnbare Diegesen‘ kann es gelingen, zugleich eine starke Markenbildung sowie eine starke Immersion für die angesprochene Zielgruppe zu erreichen. Entscheidend (und medienanalytisch interessant) ist hier der intermediale Transfer von traditionellen narrativen Medien – wie Büchern und Filmen – in den Bereich des Themenparks.

Damit verbundene Strategien gehen auf den Disney-Konzern zurück, findet aber inzwischen in der globalen Parklandschaft Anwendung: So auch im Europa-Park, der bekannte Geschichten wie Jim Knopf oder Arthur und die Minimoy's adaptiert, zusätzlich jedoch eigene IPs entwickelt, um bessere Kontrolle über Inhalte und Kommerzialisierungsmöglichkeiten zu erlangen, die Abhängigkeit von externen Rechten zu reduzieren, den Einfluss auf Vermarktung und Monetarisierung des Contents zu erhöhen, aber auch mit dem Ziel, das Unternehmen zu diversifizieren und als Medienunternehmen – siehe Disney und die ‚Imagineers‘ – neu auszurichten. Als Beispiel für den Europa-Park kann der Wasserpark Rulantica angeführt werden, der aufzeigt, wie die Kreation eigener IPs genutzt werden kann, um thematisch kohärente Welten zu gestalten. Der Einsatz unterschiedlicher Medien wie u.a. Buchveröffentlichungen oder Kurzfilme kennzeichnet die Transmedia Storytelling-Strategie, durch die die Marke Rulantica popularisiert werden soll, um gleichermaßen erfolgreiche Vermarktung wie Immersion zu gewährleisten.

Transmediales Erzählen, produktionsästhetische Anforderungen und erzählerische Charakteristika im ‚Erzählmedium Themenpark‘

Der Europa-Park setzt eine Reihe unterschiedlicher Medien ein, um seine IPs zu entwickeln und zu popularisieren. An diesem Spektrum zeigt sich, dass transmediales Erzählen auch im Themenparksektor wesentlicher Teil der Präsentationsstrategie und Vermarktung geworden ist, um Besucher*innen über die Parkgrenzen hinaus zu erreichen, Wiedererkennbarkeit und Popularität von Marken zu steigern und schließlich die IPs effektiv zu monetarisieren.

1. **Bücher/Hörspiele.** Begleitende Buchveröffentlichungen tragen zur Vertiefung der Geschichten bei. Hinzu kommen Hörspiele, die diese Funktion auf eine auditive Art und Weise erfüllen.
2. **Filme.** Attraktionsbezogene Filme dienen dazu, die Hintergrundgeschichte einer bestimmten Attraktion oder eines Bereichs detaillierter zu beleuchten. Darüber hinaus produziert der Europa-Park exklusive Filme für eine eigene Streaming-Plattform, was hilft, die Reichweite seiner IPs zu steigern und ein breiteres Publikum jenseits der Parkgrenzen zu erreichen.
3. **TV-Serien.** Fernsehformate, seien sie animiert oder live action, bieten die Chance, IPs über mehrere Episoden hinweg weiterzuentwickeln und dem Publikum ausführlichere Einblicke in Handlungsstränge zu bieten.

4. **Virtual Reality (VR).** Die Integration von Virtual Reality in Attraktionen oder separate VR-Erlebnisse ermöglicht, immersive Welten zu schaffen und die Grenzen traditioneller Themenparkerlebnisse zu überschreiten. Technologien dieser Art können einen starken Novitätseindruck hervorrufen, indem sie unkonventionelle Methoden verwenden, um IPs lebendiger erscheinen zu lassen.

Verbunden sind damit spezifische, interdependente produktionsästhetische Anforderungen für die Konstruktion der Diegesen im Themenpark selbst:

1. **Story-Entwicklung.** Bei der Planung von Attraktionen, wie beispielsweise die neue Achterbahn Voltron im Themenbereich Kroatien, müssen Gestaltung und IP-Entwicklung von vornherein abgestimmt und in einer möglichst fesselnden Geschichte ins Verhältnis gesetzt werden – im gegebenen Fall so, dass die Story sowohl zur Achterbahn als auch zum Thema Kroatien passt. In der Umsetzung der Attraktion manifestiert sie sich im Wartebereich und setzt sich im Fahrgeschäft und auf der Fahrt selbst fort.
2. **Gebäude- und Raumplanung.** Die Attraktion und ihre Erzählung bzw. der Themenbereich müssen sich in die bestehende Parklandschaft einfügen. Auf die Story oder das Thema zugeschnittene Designelemente sowie Erfahrungswerte (durchaus auch anderer Parks) können helfen, ein stimmiges Gesamtbild zu kreieren.
3. **Erfahrungdesign.** Eine Story wird nicht nur erzählt, sondern zudem auch designt, um bestimmte Emotionen zu evozieren. Das Design sollte dabei einen niedrigschwelligen Zugang mittels leicht verständlicher Geschichten bieten und auf komplexe Erzählstrukturen oder -elemente verzichten.
4. **Fahrgeschäftstyp.** Der Fahrgeschäftstyp ist entscheidend für die jeweilige Inszenierung und die erzeugten Emotionen. Er ist daher mit der geplanten Erzählung oder ihrer Sequenz genaustens abzustimmen.
5. **Operationsmanagement.** Bei der Gestaltung von Attraktionen ist Kapazitätsplanung ein wesentlicher Aspekt. Hier gilt es, die Durchlaufkapazität der Achterbahn zu optimieren, um eine möglichst hohe Anzahl an Fahrgästen pro Stunde befördern zu können. Zu berücksichtigen sind dabei die räumlichen Gegebenheiten und die Anzahl der benötigten Mitarbeiter:innen, um reibungslose Abläufe zu gewährleisten.
6. **Medienintegration.** Um das Potenzial des transmedialen Erzählens voll auszuschöpfen, können digitale Medien wie VR, Augmented Reality (AR) oder Augmented Audio in die Attraktion integriert werden.
7. **Sicherheit.** Alle Aspekte der Attraktion müssen so konzipiert werden, dass sie den höchsten Sicherheitsstandards entsprechen und keinerlei Gefahrenquellen darstellen.

- 8. Nachhaltigkeit:** Im Hinblick auf ökologische Nachhaltigkeit müssen Materialwahl, Energieverbrauch und Recyclingfähigkeit bereits in der Planungsphase berücksichtigt werden.

Die Vermittlung narrativer Inhalte stellt vor diesem Hintergrund eine multifaktorielle Herausforderung dar. Deutlich werden hier auch die eigensinnigen Formen und Voraussetzungen ‚bewohnbarer Diegesen‘ in Themenparks: Parks bieten gegenüber tradierten Erzählmedien gänzlich neue Möglichkeiten des Erzählens.

Insbesondere die Tatsache, dass Besucher*innen eines Themenparks mehreren Attraktionen folgen, führt dazu, dass Geschichten fragmentierter präsentiert werden müssen, als in anderen Erzählmedien üblich, um Verständnisprobleme zu vermeiden. Eine Idee, dieser Herausforderung zu begegnen, besteht darin, ‚kleine‘ narrative Einheiten zu formieren, die vom Publikum leicht aufgenommen werden können aber gleichwohl die Gesamtgeschichte vorantreiben. Dabei kommt es weniger auf die lineare Reihenfolge der Ereignisse in der Handlung als vielmehr ihre thematische Verknüpfung an. Dies bedeutet jedoch nicht zwangsläufig, dass die Qualität der Erzählung beeinträchtigt wird. Stattdessen laden Fragmentierung und Vielfalt der möglichen Interpretationen dazu ein, die Geschichten aktiv nachzuvollziehen und eigenständige Schlussfolgerungen zu ziehen.

Die besondere Form der Konstruktion ‚bewohnbarer Diegesen‘ in Themenparks ließe sich als ‚In your face-Storytelling‘ bezeichnen, das zum Ziel hat, eine intensive, unmittelbare und eingängige Erzählung zu erzeugen und der ansonsten eher schwer steuerbaren Rezeption in Themenparks entgegenzuwirken. Seine Charakteristika umfassen u.a.:

- 1. Fokussierung auf wenige Kernaussagen.** Die konzentrierte Präsentation essenzieller Aspekte einer Geschichte kann die Vermittlung wesentlicher Botschaften an das Publikum gewährleisten.
- 2. Vermeidung von Komplexität und Ambivalenz.** Durch Verzicht auf vielschichtige Handlungsstränge, mehrdeutige Situationen und Charakterentwicklungen können abweichende oder Fehlinterpretationen minimiert werden.
- 3. Einführung klar definierter Figuren.** Durch die Begrenzung der Figurenanzahl können Figuren und ihre Funktionen in der Erzählung leichter identifiziert und eine emotionale Auseinandersetzung unterstützt werden.
- 4. Anknüpfung an bereits bestehende Stereotypen und Frameworks.** Die Orientierung am Verständnis und an den Erwartungen des Publikums kann die Identifikation mit der Geschichte und ihrem Inhalt sowie deren Wiedererkennbarkeit erleichtern.
- 5. Fokus auf Emotionalität.** Die Betonung starker Emotionen anstelle subtiler oder widersprüchlicher Gefühlsregungen kann sicherstellen, dass die Botschaften

effektiv transportiert werden und über den Besuch der Attraktion hinaus im Gedächtnis bleiben.

Das ‚In your face-Storytelling‘ ist eine Option, den komplexen Anforderungen von Storytelling in Themenparks am jeweiligen Gegenstand zu begegnen. Für die praktische Anwendung zeigt sich dabei ein schematischer Arbeitsprozess als hilfreich, in dem zunächst die Schlüsselaspekte identifiziert werden: die intendierte Botschaft einer Vorlage wird herausgearbeitet, eine Basisgeschichte filtrierte, ihre entscheidenden Elemente bestimmt. Sodann wird ein modularer Rahmen geschaffen, d.h. die Grundstruktur der Geschichte so flexibel wie möglich konkretisiert, um verschiedene Aspekte separat erweitern oder vertiefen zu können, ohne die Gesamtstruktur grundlegend verändern zu müssen. Zu berücksichtigen sind ferner crossmediale Synergien. Verschiedene Medienkanäle bieten je spezifische Vorzüge, um die Geschichte differenziert darzustellen und ihre Reichweite und Detaillierung zu beeinflussen. Beispielsweise könnte die Attraktion die Grundhandlung abbilden, während begleitende Comics oder Romane die Figurenpsychologie ergründen. Bei aller Fragmentierung sollte eine basale Kontinuität gewahrt bleiben, in der alle Module der Geschichte und ihre Versionen in unterschiedlichen Medienprodukten kohärent und kompatibel bleiben, obwohl sie für unterschiedliche Zwecke bestimmt sind. Eine besondere Anforderung besteht dabei oft darin, singuläre vorhandene Versatzstücke eines Themas in ein kohärentes Ganzes zu überführen.

Des Storytellers Leid ist des Kulturpoeten Freud? Zum ästhetischen und kultursemiotischen Erkenntnispotenzial produktionsästhetischer Probleme

Die spezifischen produktionsästhetischen Probleme der Konstruktion ‚bewohnbarer Diegesen‘ in Themenparks – insbesondere hinsichtlich ihrer transmedialen Ausgestaltung – ermöglichen über die konkrete Anwendung hinaus, Reflexionen über allgemeine Probleme der Ästhetik und Kultur(-semiotik) zu befördern. Einige mögliche Ansatzpunkte in diesem Schwerpunkt umfassen:

1. **Kitsch und Camp.** Beide Begriffe beschreiben Eigenschaften, die häufig mit populärer Kunst assoziiert werden. Während Kitsch emotionale Manipulation und Oberflächlichkeit impliziert, steht Camp für übertriebene Inszenierung und Ironie. Doch gerade in ihren Grenzbereichen offenbaren beide Konzepte Interpretationsspielräume. So können etwa scheinbar banale popkulturelle Phänomene plötzlich weiterreichende Bedeutung gewinnen, wenn sie vor Hintergrund der Diegesen von Themenparks bewertet und interpretiert werden.
2. **Synchronizität des Diachronen.** Bei transmedialen Werken treffen immer wieder sehr unterschiedliche Entwicklungsstadien der Diegese aufeinander, die jedoch nebeneinanderstehen. Daher finden wir uns in Situationen wieder, in denen frühe Formen parallel zu späteren Iterationen koexistieren. Solche Fälle legen

nahe, diegetische Zeitdimensionen neu zu konzipieren und diachrones Denken (,chronologisch-linear‘) mit synchronem Denken (,momentan‘) in Zusammenhang zu bringen.

3. **Der Tod des Autors.** Der postmoderne Gedanke Roland Barthes‘, dass der Autor lediglich ein ‚Textkonstrukt‘ sei, hat weitreichende Konsequenzen für die Rezeption transmedialer Werke. Dezidiert ohne klare Urheberschaft werden die Texte selbst mutmaßlich anders rezipiert.
4. **Punctum.** Ebenfalls auf Barthes geht der Begriff ‚Punctum‘ zurück, um etwas zu beschreiben, das jemanden persönlich berührt und emotional anspricht. Auch bei transmedialen Werken gibt es solche ‚punktförmigen‘ Details, die Emotionen triggern – in der Konstruktion ‚bewohnbarer Diegesen‘ sind sie gar essenziell. Die Identifizierung und Analyse dieser Puncta könnten rezeptionsästhetische Überlegungen hinsichtlich der konkreten Gestaltung und Popularität der teils überaus erfolgreichen Formate über die weite transmediale Distribution heuristisch fundieren.

Wie die vorgenannten produktionsästhetischen Aspekte sind die abschließend angeführten Erkenntnispotenziale eng miteinander verbunden und müssten zunächst in einem je gegenstandsspezifischen Rahmen erprobt werden. Ihre Erforschung verspricht allerdings, wie auch das des Erzählens in Themenparks insgesamt, reichhaltige Einsichten in die Poetik transmedialer Werke und eigensinniger ‚bewohnbarer Diegesen‘ zu liefern – um schließlich ein gegenwärtig überaus erfolgreiches Erzählmuster zu präzisieren und sein ästhetisches und kultursemiotisches Potenzial freizulegen. Hier liegt in nuce die weit übergreifende Bedeutung der semiotischen Analyse von Themenparks begründet.

Forschungsliteratur

Baßler, Moritz (2018): „Einführung: Short Cuts und Serialität. Zur Frage nach der poetischen Funktion der erzählten Welt“. In: Ders. u. Martin Nies (Hg.): *Short Cuts. Ein Verfahren zwischen Roman, Film und Serie*. Marburg, S. 7–20.

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

Niklas Lotz, Romany Schmidt

Inhalt

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

Einleitung: Semiotische Zugriffsweise auf thematisierte Welten in Freizeitparks

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Syntagmen: Fluidität und Dualismus

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

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

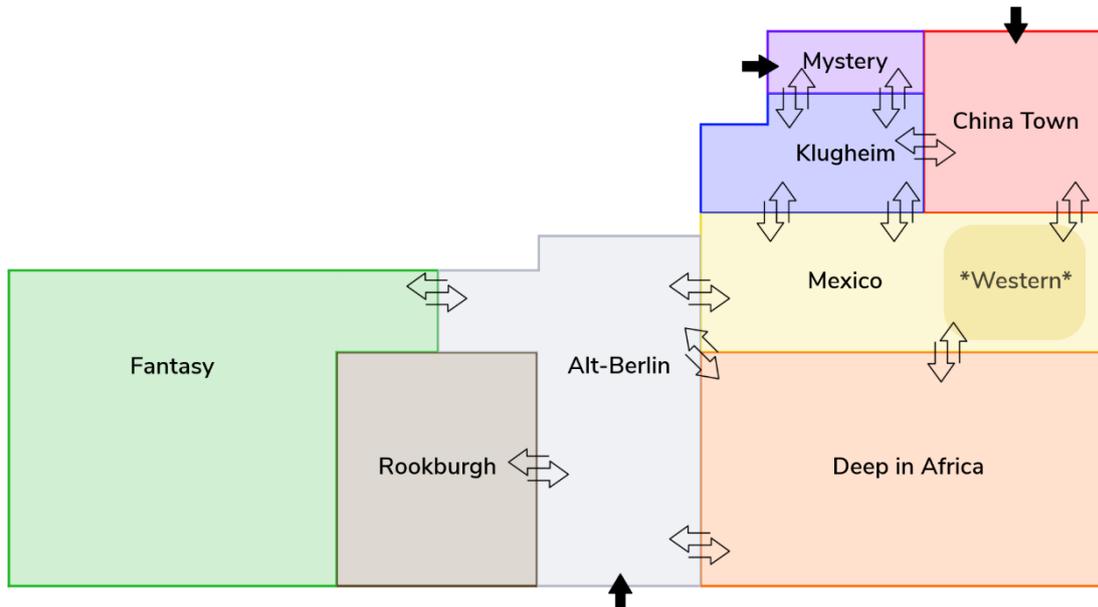


Abb. 1: Syntagmatische Struktur des Phantasialandes mit Durchgängen (Pfeile)

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

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

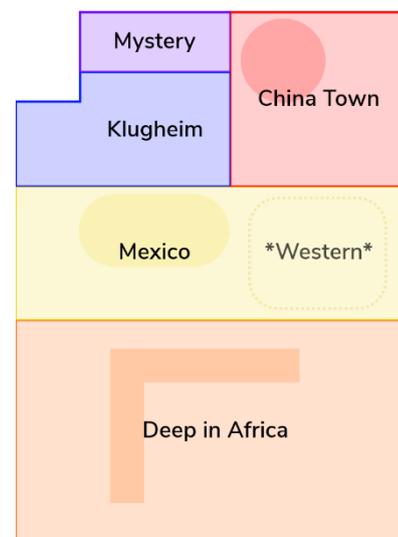


Abb. 2: ‚Kulturalisierte‘ Zentren (markiert) in *China Town*, *Deep in Africa* und *Mexico*

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

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

Paradigmen: Lebensfreude und -bedrohung

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

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

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

Paradigmenbildung: Lebensfreude als Spiritualität vs. Lebensbedrohung als Sinnestäuschung

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Reflexion einer themenparksemiotischen Methodik

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

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

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

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

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

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

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

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

Literarische Texte & andere Quellen

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

Forschungsliteratur

- Baudrillard, Jean (1994): *Simulacra and Simulation*. Übers. v. Sheila Faria Glaser. Ann Arbor.
- Brauckmann, Sarah (2021): *Alienität und Alterität. Raumkonzepte in den Filmen David Leans*. Marburg.
- Bryman, Alan (2004): *The Disneyization of Society*. London.
- Dreyer, Claus (2003): „Semiotische Aspekte der Architekturwissenschaft: Architektursemiotik“. In: Roland Posner, Klaus Robering u. Thomas Sebeok (Hg.): *Semiotik. 3. Teilband*. Berlin, S. 3234-3278.
- Freitag, Florian u. a. (2023): *Key Concepts in Theme Park Studies. Understanding Tourism and Leisure Spaces*. Cham.
- Gottdiener, Mark (1982): „Disneyland. A Utopian Urban Space“. In: *Urban Life* 11(2), S. 139-162.
- Posner, Roland (1991): „Kultur als Zeichensystem. Zur semiotischen Explikation kulturwissenschaftlicher Grundbegriffe“. In: Aleida Assmann u. Dietrich Harth (Hg.): *Kultur als Lebenswelt und Monument*. Frankfurt a. M., S. 37-74.
- Said, Edward W. (2003): *Orientalism. Western Conceptions of the Orient*. London.
- Steinkrüger, Jan-Erik (2013): *Thematisierte Welten. Über Darstellungspraxen in Zoologischen Gärten und Vergnügungsparks*. Bielefeld.
- Titzmann, Michael (1993): *Strukturelle Textanalyse*. München.
- Turk, Horst (1990): „Alienität und Alterität als Schlüsselbegriffe einer Kultursemantik. Zum Fremdbegriff der Übersetzungsforschung“. In: *Jahrbuch für internationale Germanistik* 22(1), S. 8-31.

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

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 Speisen 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-Diegeses‘ 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 Menschevolk, 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.

Immersiv 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.

Nostalgie trifft auf Retro-Futurismus – Eine Zeitreise durch *Alt-Berlin* und *Rookburgh*

Carlotta Aupke, Pauline Peters

Inhalt

Zeitbezogenes ‚Worldmaking‘ im Phantasialand	71
Topografische und semantische Räume	73
Storytelling.....	74
Kultivierte Natur und Musikprofil – Gestaltungsmittel zur Thematisierung.....	75
‚Arbeit‘ als Paradigma.....	76
‚Fortbewegung‘ als Paradigma	77
Erholung und Nervenkitzel – Ein Wechselspiel	79
Immersionshöhepunkt <i>Rookburgh</i>	80
Fazit	81
Verzeichnisse	82

Zeitbezogenes ‚Worldmaking‘ im Phantasialand

Wer das Phantasialand durch seinen Haupteingang betritt, wird von einem blühenden Berlin des frühen 20. Jahrhunderts willkommen geheißen. Pastellfarben, klassische Musik und nostalgische Fahrgeschäfte laden zum Schlendern und Verweilen ein. Damit schafft es das Phantasialand (nachfolgend PL), Besucher*innen mit einer fröhlichen und entspannten Grundstimmung in den Parkbesuch einzuführen. Das PL ist aufgeteilt in sechs Themenbereiche. Zu den historisierenden Bereichen zählen das seit 1970 bestehende *Alt-Berlin* und das 2020 eröffnete *Rookburgh*, ein Ort der Industrie, der sich der Innovation verpflichtet hat. Diese Themenbereiche sollen hier zusammen betrachtet werden, da sie zunächst durch die Streckenführung topografisch miteinander verbunden sind: *Rookburgh* kann nur durch seinen eigenen Hoteleingang oder von *Alt-Berlin* aus betreten werden und ist ansonsten isoliert. Zudem weisen sie durch das gemeinsame Zeitparadigma eine semantische Verbindung auf. Sie ergeben zusammen eine Mesoebene der ‚Zeitbereiche‘.

Während *Alt-Berlin* die Besucher*innen in das Berlin zu Beginn des 20. Jahrhunderts einlädt, finden sie sich in *Rookburgh* in einer Vergangenheit wieder, die von der Zukunft träumt. *Alt-Berlin* ruft Nostalgie hervor, *Rookburgh* ist von einem Retro-Futurismus in Steampunk-Ästhetik geprägt. Auch Younger listet in seiner Einführung zum *Theme Park Design* das Zeitparadigma als beliebte Thematisierung in Themen-

parks auf (vgl. Younger 2016: 52). Dabei kann es sich um Darstellungen der Vergangenheit wie auch der Zukunft handeln. Das Zeitparadigma bietet sich für die Thematisierung von Themenparks besonders an, weil es Besucher*innen immersiv in eine andere Zeit versetzt. Sie erleben eine Auszeit vom Alltag in einem Raum, der zumeist mit Vorstellungen von Vergangenheit und Zukunft operiert. Solche Vorstellungen kommen hier wie in anderen fantastischen Welten als Stereotype zum Einsatz. Dabei stehen bestimmte Räume für bestimmte Zeiten, was eine Bewegung von einem Raum in den nächsten als eine Reise in der Zeit deuten lässt. Sich fortbewegende Besucher*innen im Themenpark erleben dann auf Darstellungsebene realiter eine Reise durch die Zeiten, während sie sich auf nicht-diegetischer Ebene in einem Raum der Zeitlosigkeit befinden, in dem die Zeit außerhalb des Parks für die Dauer des Besuchs an Bedeutung verliert.¹

Bei der erlebten Zeitreise werden die spannende (Retro-)Zukunft in *Rookburgh* und die Sehnsucht nach dem (Alt-)Bekanntem in *Alt-Berlin* oppositionell gegenübergestellt. Dass es Nostalgie ist, worauf in *Alt-Berlin* gesetzt wird, lässt sich auch daraus schließen, dass dort sogenannte ‚carny rides‘² platziert sind, die auf die Zeit vor den ‚großen‘ Achterbahnen hindeuten. So findet sich auf dem ‚Kaiserplatz‘ ein Kettenkarussell, das an den Neptunbrunnen in Berlin angelehnt ist. Weiter verklärt *Alt-Berlin* das Berlin der damaligen Zeit, indem es keine Elemente aufnimmt, die negativ konnotiert sind. Vulgarität und Schmutz wie im städtischen Milieu werden hier ausgespart. Auch historische Konflikte der damaligen Zeit sind ausgeblendet. Bei diesem Prozess handelt es sich um eine für Themenparks typische *Sanitization*, die auch Disneyland umsetzt (vgl. Younger 2016: 12; Bryman 2004: 57).³

Die zwei Themenbereiche bieten die Entdeckung von etwas, das Besucher*innen zwar bekannt vorkommt, jedoch abgewandelt wurde oder schlicht außerhalb des Parks nicht besucht werden kann. Das Berlin des frühen 20. Jahrhunderts wird als Sehnsuchtsort erfahrbar. Mit *Rookburgh* hat der Bereich zwar kein reales Vorbild, ist kein Nostalgieraum, durch sein ‚Worldmaking‘ (vgl. Herman 2009: S. 72) lässt das PL jedoch eine Welt entstehen, die dazu einlädt, besucht zu werden. Das Setting von *Rookburgh* baut darauf auf, den Flying Launch Coaster F.L.Y. als begehbare Attraktion wahrzunehmen.

Weitere Äquivalenzen und Differenzen lassen sich zwischen den Themenbereichen erkennen, die darauf hindeuten, dass eine semiotische Analyse Semantiken

¹ Es handelt sich hierbei um eine Art Eskapismus (vgl. Younger 2016: 7).

² Alcorn führt ‚carny rides‘ in seiner Auflistung der typischen Freizeitparkattraktionen an (vgl. Alcorn 2010: 19).

³ Walt Disney setzte damit ein Konzept um, das sich von dem anderer Freizeitparks abheben sollte. Unter dem Begriff der *Sanitization* kann in dem Kontext der Verzicht der Darstellung dreckiger und unschöner Facetten des Alltags verstanden werden. Damit bleiben auch Aspekte des Konflikts außen vor. Übrig bleibt eine Darstellung von einer ‚sauberen‘ Welt, die so besonders einladend auf Besucher*innen wirkt (vgl. Alcorn 2010: 12).

freilegen kann, die an der Oberfläche von Thematisierung und Storytelling nicht ersichtlich sind. Die Beiträge des Heftes versuchen ein Instrumentarium zu entwickeln, mit dem die Tiefenstruktur der Themenparkmaschine und des Themenparkbesuchs in beiden Bereichen beschrieben werden kann. Es soll außerdem ermittelt werden, welchen Fokus das PL bei einem (idealen) Parkbesuch legt und welche Erfahrungen eines *idealen Besuchers* der Themenparkmaschine inhärent sind. Die Konzepte der Themenparkmaschine und des idealen Besuchers werden im Beitrag zur Themenwelt *Mystery* entwickelt und werden dort ausführlich erklärt (→ *Mystery: Ideale Besucher, Immersion und ‚bewohnbare Diegesen‘*).

Zunächst lassen sich zwei zentrale Thesen aufstellen. Zum einen operieren beide Bereiche mit Storytelling, sie tun dies aber auf unterschiedlichen Ebenen. In *Alt-Berlin* findet es sich primär auf Attraktionsebene, während *Rookburgh* sein Storytelling auf Bereichsebene festmacht. Dies ist unter anderem Schlüssel für ein hohes Level an Immersion, das die Besucher*innen in *Rookburgh* abholt. Zum anderen soll der These nachgegangen werden, dass *Alt-Berlin* und *Rookburgh* sich in ihrer Gestaltung und ihrer Funktion im PL komplementär verhalten. Äquivalent sind sie hauptsächlich durch das gemeinsame Zeitparadigma, beide greifen jedoch auch Paradigmen der Arbeit und Fortbewegung auf, die sich in gegenteiligen Emotionen für den idealen Besucher manifestieren. Das Zeitparadigma kann in dem Sinne als Metaparadigma gesehen werden, denn es ist den anderen Paradigmen übergeordnet.

Topografische und semantische Räume

Für die Thematisierung der topografischen Räume des PL wird via verschiedener Zeichenträger aus einem Paradigma geschöpft, das im Falle *Alt-Berlins* Besucher*innen in eine Welt der Ruhe und Erholung eintauchen lässt und im Falle *Rookburghs* immersiv Nervenkitzel und Spannung erzeugt. Dabei bedient sich der Park aufeinander aufbauender Techniken der Thematisierung und des Storytellings, die gemeinsam ein hohes Level an Immersion für Besucher*innen erreichen. So stehen die Bereiche mit ihrer Thematisierung in einem maximalen Gegensatz und korrelieren sowohl syntagmatisch wie paradigmatisch. *Alt-Berlin* und *Rookburgh* werden damit zu semantisierten Räumen. Die Streckenführung schafft im Park ein Syntagma für die Ereignisse, die Besucher*innen eigenständig erleben. Storytelling ist in der Themenparkmaschine auf Bereichs- und Attraktionsebene gegeben.

Besonders in *Alt-Berlin* wird durch den Empfangsplatz, die Einkaufsstraße und den Kaiserplatz eine ‚doppelte Landschaft‘ (vgl. Steinkrüger 2013: 126) geschaffen: Die Wege und Plätze haben pragmatische Gründe für das PL und sind gleichzeitig Teil der Thematisierung. Die Einkaufsstraße, die real nur Schaufenster, aber keine Geschäfte aufweist, wirkt nur authentisch, wenn sie mit Besucher*innen gefüllt ist. Dies geschieht bei Parköffnung beinahe automatisch, denn die Straße ist der Weg in andere Bereiche des Parks, außerdem ist der Transitionspunkt zum Bereich *Rookburgh* angeschlossen. Die Einkaufsstraße erfüllt eine wesentliche Funktion im

bürgerlichen *Alt-Berlin* und im PL, das seine Besucher*innen so durch den Park leitet. Dass mit *Alt-Berlin* genau wie in Disneyland eine Stadt in einem historischen Setting für den Haupteingang des Parks genutzt wird, scheint beabsichtigt zu sein und stellt das PL so in die Tradition global führender Themenparks. Wie Gottdiener für die *Main Street USA* herausstellt (vgl. Gottdiener 1982: 158), ist es möglich, dass *Alt-Berlin* eine Ikon-Funktion einnimmt und einen syntagmatischen und paradigmatischen Ausgangspunkt für die restlichen Bereiche des Parks bildet. Allerdings wurde *Alt-Berlin* im Gegensatz zur *Main Street USA* nicht als erster Bereich eröffnet, sondern der Bereich *Fantasy*, was die Gleichsetzung der *Main Street USA* und des *Alt-Berlin*-Bereichs relativiert. Im Sinne der Definition eines Ikon als Zeichen, das eine wahrnehmbare Ähnlichkeit zum real existierenden Gegenstand aufweist, kann *Alt-Berlin* diese Funktion dennoch einnehmen, denn der Bezug zum real existierenden Berlin ist eindeutig. Bestätigen lässt sich dies beispielsweise mit den Anspielungen auf den Neptunbrunnen und das Schloss Sanssouci. Eine Straße, die vom Kaiserplatz weggeführt, trägt dazu den Namen ‚Unter den Linden‘. Dass sich *Alt-Berlin* im geografischen Zentrum des Parks befindet und damit zum Transitionsraum des gesamten Parks wird, weist auch auf eine mögliche zentrale Rolle in der Semantik des Parks hin. *Alt-Berlin* kann als syntagmatischer und paradigmatischer Ausgangspunkt für die anderen Welten gesehen werden. So würde es als Ikon nicht nur für ein Berlin des frühen 20. Jahrhunderts stehen, sondern auch den Parkbesuch in konzentrierter Form widerspiegeln, wenn es seinen Fokus auf Freizeit und Merchandising legt.

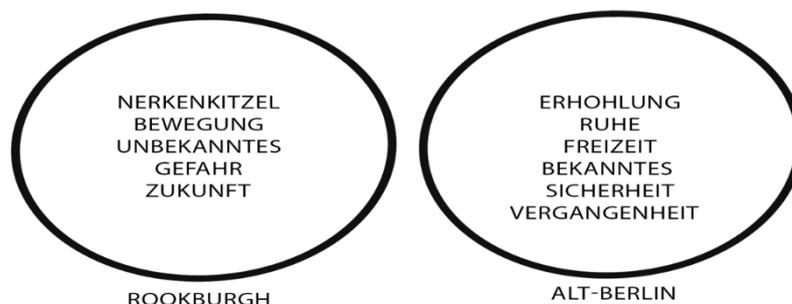


Abb. 1: Paradigmenbildung in *Alt-Berlin* und *Rookburgh*

Storytelling

Storytelling im Themenpark bringt multimedial Narrative hervor, die der Themenparkmaschine inhärent sind. *Alt-Berlin* lässt Besucher*innen als ‚bewohnbare Diegese‘ (vgl. Baßler 2014: 356) selbstständig den Bereich entdecken und in ihm verweilen.

Doch auch wenn der gesamte Bereich damit diverse Narrative hervorbringt, sind diese ebenfalls auf Attraktionsebene in der Themenparkmaschine erkennbar. Bei Das verrückte Hotel Tartüff handelt es sich um ein begehbares Funhouse, es erhält im Gegensatz zum Adventure Trail in *Deep in Africa* aber eine Geschichte. Im Hotel können Besucher*innen versuchen, den verlorenen Verstand des Direktors ausfindig zu

machen. Diese Geschichte scheint recht offen, eine geschlossener Form weist hingegen der 3D-Ride Maus au Chocolat auf. Dort führen Video und Audio in die Geschehnisse ein: Mäuse haben die Bäckerei überfallen, die Besucher*innen müssen mit Hilfe von Sahne- und Schoko-Creme-Pistolen auf die Mäuse schießen und so die Bäckerei von der Mäuseplage befreien. Der einzige interaktive Spielraum besteht darin, wie viele Mäuse die Besucher*innen treffen. Der Ereigniszustand der Mäuseplage wird am Ende des Rides durch den Sieg über die Mäuse aufgehoben. Damit verfolgt die Attraktion Maus au Chocolat eine Geschichte, an der die Besucher*innen teilhaben.

Mit *Rookburgh* hat das PL sein ‚Worldmaking‘ weitergedacht. Hier herrscht ein abgeschlossenes Narrativ auf Bereichsebene. Im Begleitvideo zu *Rookburgh* berichtet ein Gast (in Alltagskleidung des 21. Jahrhunderts, vermutlich Identifikationsfigur der PL-Besucher*innen) von der Faszination, mit der ganz *Rookburgh* auf die neue Flugmaschine F.L.Y. blickt. Wie viele andere auch will der Protagonist dieses Abenteuer erleben (vgl. THE EXPLORER – AUFBRUCH IN EINE NEUE WELT [D 2021, Philipp Stölzl]). Das Narrativ steht den Parkbesucher*innen zur Verfügung. In *Rookburgh* werden die Ebenen von Bereich und Attraktion nicht getrennt, sondern gemeinsam zum ‚Worldmaking‘ genutzt. So geht es auch in der Zeitschrift *Gazette*, die eigens zur Bewerbung des Bereichs dient, um die Attraktion F.L.Y.

In beiden Bereichen, *Alt-Berlin* und *Rookburgh*, ordnet sich das Storytelling in ein Ausflugs- oder Reiseparadigma ein. Besucher*innen schlüpfen in die Rolle von Tourist*innen (s. Hotel Tartüff) oder Aeronaut*innen (in *Rookburgh*). Wie sich diese Einordnung des idealen Besuchers in die weitere Paradigmenbildung der Bereiche einfügt, wird anhand der thematisierenden Gestaltungsmittel deutlich. Durch das Zusammenspiel von Thematisierung und Storytelling stellt sich final die Immersion des idealen Besuchers ein, die ihn, und das ist eine Eigenschaft des Mediums Themenpark, zwischen der doppelten Landschaft, der nicht-diegetischen Landschaft und der Themenparkmaschine zur Figur beider Ebenen macht.

Kultivierte Natur und Musikprofil – Gestaltungsmittel zur Thematisierung

Paradigmenbildung erreicht das PL in *Alt-Berlin* und *Rookburgh* mittels dezidierter Thematisierung, für die es auf verschiedene Zeichenträger zurückgreift. Es werden diverse Gestaltungsmittel genutzt, um die zwei Bereiche in Opposition zueinander zu stellen. Der folgende Abschnitt legt den Fokus auf die Einbindung von kultivierter Natur und Musik in *Alt-Berlin* und *Rookburgh*.

Besucher*innen werden im Themenbereich *Alt-Berlin* nicht nur von nostalgischen Fahrgeschäften und Cafés empfangen, zusätzlich sind hier sehr präsente Naturelemente vorhanden. Der Schlossplatz ist umgeben von einer großen, grünen Liegefläche und Beeten, die saisonal bepflanzt werden. Damit findet sich hier ein Wechselspiel aus künstlicher Kulisse und realer Bepflanzung. Erzeugt wird dadurch zum

einen ein realistisches ‚Gefühl von Stadt‘, zum anderen der positiv konnotierte Eindruck unterstrichen. Dabei fungiert die Rasenfläche als Ort, um Sonnenstrahlen einzufangen, gleichzeitig sorgen Bäume für Beschattung. Die kultivierte Natur nimmt hier einen wesentlichen Teil der Gestaltung eines verklärten Berlins ein.

Dem gegenüber steht *Rookburgh* mit seiner Abwesenheit von Natur. Die gesamte Gestaltung ist dunkel und industriell gehalten. Lediglich Wasser sammelt sich am Boden der Achterbahn F.L.Y., als Fahrgast besteht die Möglichkeit, mit einem Wasserstrahl in Berührung zu kommen. Das Becken mit dem aufgegangenen Wasser erinnert mehr an eine Regenpfütze als an die gepflegten Brunnen in *Alt-Berlin*.

Auch das Musikprofil der Bereiche trägt zur Thematisierung bei. Dabei sind musikalische Untermalungen auf den Bereich sowie speziell auf die Attraktionen ausgelegt. Während in *Alt-Berlin* vor allem ruhige, klassische Musik gespielt wird, weist *Rookburgh* einen deutlich düsteren und herberen Sound auf. Dies wird auch im Transitionsabschnitt deutlich. Begibt man sich von *Alt-Berlin* durch den Bahnhof nach *Rookburgh*, wird die Musik zunächst leiser, dann hören die Besucher*innen eine düstere, spannende Musik, die aber nicht wie im Bereich *Fantasy* an Abenteuergeschichten erinnert, sondern Assoziationen zur Industrie hervorruft. Die Musik begleiten in *Rookburgh* typische Industriegerausche, die Arbeit hörbar werden lassen (vgl. Phantasialand 2023).

Während die Soundgestaltung in *Alt-Berlin* insgesamt klassisch und fast schon elegant wirkt, erleben Besucher*innen in den einzelnen Fahrgeschäften deutlich verspieltere Sounduntermalungen. Ein Beispiel dafür ist das Hotel Tartüff, wo der verrückte Charakter der Attraktion durch eine ebenso abwechslungsreiche und eher kindliche Musik untermalt wird. Ähnliches findet sich auch bei Maus au Chocolat, wobei hier der Aspekt des Fahrens durch einen insgesamt schnelleren Musikstil unterstrichen wird. Auch wird das interaktive Spiel mit passenden Geräuschen belegt. So schafft es die Soundgestaltung, das Schießen hervorzuheben, da das Aufkommen der Geschosse ebenfalls akustisch deutlich gemacht wird. Der insgesamt luxuriöse Klang des Bereichs *Alt-Berlin* verstärkt ein Erholungsgefühl und trägt zur Verklärung der Stadt bei.

Ein Gefühl der Erholung setzt im Bereich *Rookburgh* nicht ein. Die spannungsgeladene Musik und die Industriegerausche sorgen für eine insgesamt eher angespannte Atmosphäre. Die musikalische Untermalung verstärkt das Gefühl von einem von Arbeit geprägten Umfeld. Gleichzeitig sorgt die dadurch entstehende Spannung auch für eine Steigerung der Erwartungshaltung und Vorfreude.

‚Arbeit‘ als Paradigma

Das Paradigma ‚Arbeit‘ erscheint zentral. In *Rookburgh* wird Arbeit großgeschrieben. Der Bereich bedient sich der Steampunk-Ästhetik. Dies wird beispielsweise durch die Verwendung von verrostetem Metall deutlich. Außerdem sind Schrauben sichtbar

und nicht verkleidet, was den industriellen Look verstärkt. Es wird ein Narrativ indiziert, bei dem Arbeiter*innen das neue Fluggerät F.L.Y. erfunden haben. Arbeit ist zunächst einmal Setting und dazu Ursprung der Achterbahn, die sich durch *Rookburgh* zieht. Die Geschichte selbst ist die Erfahrung des Fliegens, jedoch eingebettet in das Gefühl, in die Welt der Arbeiter*innen einzutauchen. In der Warteschlange von F.L.Y. hängen immer wieder Warnschilder, die u. a. darauf hinweisen, auf die Hände zu achten, denn: „you work with your hands“. Arbeit ist der höchste Wert in *Rookburgh*, sie wird idealisiert. Die Besessenheit, mit der gearbeitet wird, wird Besucher*innen gezeigt, wenn sie in der Warteschlange Einblick erhalten in ein Zimmer, das einem F.L.Y.-Entwickler gehört. Dort finden sich Bücher und Pläne wüst verteilt. Wenn zwischen der Arbeit eine kurze Pause von Nöten ist, sind Sandwiches am Food Truck Zum Kohleschipper erhältlich, dessen Name Bezug nimmt auf die Arbeit in der Industrie. Im Restaurant Uhrwerk lässt es sich länger verweilen, aber auch hier erweckt der Name eine weitere Assoziation zum Arbeitskontext, indem er das Gefühl von Zeitdruck vermittelt. Süßigkeiten für die Besucher*innen gibt es zu guter Letzt noch in Emilie's Chocoladen- & Candy-Werkstatt zu kaufen, wobei die Bezeichnung als Werkstatt wieder auf den Arbeitskontext hindeutet. Dort kann die Herstellung der Schokolade mit angesehen werden: Inszeniert wird Arbeit als solche.

In *Alt-Berlin* ist Arbeit ebenfalls durchgängig präsent, allerdings in einem anderen Sinne. Sie findet in *Alt-Berlin* hinter den Kulissen statt. Hier werden sonst vielmehr touristische Besuche unternommen. So finden sich Besucher*innen nicht als Arbeiter*innen in einer Industrie wieder, sondern als bürgerliches Publikum beim Einkaufen. Die Einkaufsstraße setzt Arbeit voraus, Besucher*innen sehen die Geschäfte jedoch nur von außen und sind nicht Teil der Arbeit. Sie sind Teil des Konsums. Der Haupteingangsbereich des PL erfüllt dieselbe Funktion wie die *Main Street USA* in Disneyland, auf der Merchandising-Artikel in diversen Geschäften gekauft werden können. Auch das PL-Merchandising ist im Haus der 6 Drachen in *Alt-Berlin* erhältlich. *Alt-Berlin* präsupponiert eine Arbeit, die in der Freizeit genossen werden kann und bildet so das Gegenstück zum Arbeitsalltag von *Rookburgh*. Die Opposition ‚Freizeit/Entspannung‘ vs. ‚Arbeit‘ und ‚Rastlosigkeit‘ ist an dieser Stelle zentral.

‚Fortbewegung‘ als Paradigma

Die Innovation, die *Rookburgh* innehält, wird unterstrichen durch ein Paradigma der Fortbewegung, das erneut eine Verbindung (und eine Opposition) zwischen den zwei Bereichen liefert. Während in *Alt-Berlin* nur stillgelegte Autos, ehemals noch Kutschen, und ein Karussell in Flugoptik zu sehen sind, was eine Referenz zur frühen Moderne und den Beginn der Motorisierung bildet, geht *Rookburgh* in seinem Futurismus deutlich vom Fahren zum Fliegen über. Damit verschiebt sich die Fortbewegung von der horizontalen Ebene in die vertikale Ebene. Es sind verschiedene Fluggeräte ausgestellt, ein Heißluftballon und ein Zeppelin, und die neue Art des Flie-

gens, die F.L.Y. darstellt, wird im Begleitvideo zu *Rookburgh* als „Wunder der Technik“ (THE EXPLORER – AUFBRUCH IN EINE NEUE WELT: 0:31-0:33) beschrieben. Dass die Achterbahn auch auf nicht-diegetischer Ebene etwas Neuartiges ist und damit zum Extrempunkt des auf Innovation ausgelegten Bereichs wird, vermittelt die Phantasialand-Website:

Selbst weitgereiste Explorer fragen: Was ist ein Flying Coaster? Chef-Maschinist Venturi erklärt: „Aufrecht sitzend beginnt Ihre Reise mit F.L.Y. bis Ihr Pilotensitz sich zum Lift-Off galant unter die Schiene dreht und Sie liegend in den Himmel geschossen werden - und fliegen!“ (Phantasialand 2020)

Dabei ist „[d]ie geschmeidige Drehung der Sitze in die liegende Flugposition [...] speziell für F.L.Y. entwickelt [worden] und [...] weltweit einmalig“ (ebd.). In der Achterbahn liegend werden die Besucher*innen durch das vertikal geordnete *Rookburgh* bewegt. Parkbesucher*innen, die im Hotel Charles Lindbergh übernachten, werden zu Aeronaut*innen. Sie erhalten u. a. ein Aeronaut-Briefing und übernehmen die Identität der Aeronaut*innen, mit deren Namen das Bett in ihrer Hotelkabine beschriftet ist. Die Kabinen selbst erinnern in ihrer Gestaltung an Flugkabinen. Auch die Kulisse der Warteschlange von F.L.Y. nimmt eine Flughafen-Darstellung an. So gibt es eine Art Check-In, einen Security Check, den es nur bei der Attraktion F.L.Y. gibt, unterschiedliche Abfahr- und Ankunftspunkte und final einen Check-Out. Die Schließfächer für lose Gegenstände können in diesem Zusammenhang als Gepäckabgabe und -annahme interpretiert werden. Die Flugthematik füllt auf semantischer wie auch auf rein physikalischer Ebene eine Lücke – die eines neuartigen, futuristischen Fahrgeschäfts.

Währenddessen hat sich *Alt-Berlin* in der Zeit seit seiner Eröffnung kaum weiterentwickelt. So wurde lediglich das Kettenkarussell räumlich verlagert und es wurden vereinzelt Attraktionen wie der 3D-Ride Maus au Chocolat hinzugefügt. Dies ist im Vergleich zu den Veränderungen im Rest des Parks ein marginaler Fortschritt (vgl. Phantasialand 1974).

Eine Möglichkeit, die herausgestellte Paradigmenbildung aufzuschlüsseln, ist folgende: Mit der Streckenführung (dem Syntagma) und dem Paradigma ‚Zeit‘ lässt sich ein Gang durch die Themenbereiche *Alt-Berlin* und *Rookburgh* als eine Art Zeitreise deuten.⁴ ‚Zeit‘ ist dabei das semantische Feld, das die weiteren Paradigmen wie ‚Arbeit‘ und ‚Fortbewegung‘ strukturiert und sie zu einer einzelnen Erfahrung verbindet (vgl. Gottdiener 1982: 155). Diese nehmen Besucher*innen wahr, selbst wenn

⁴ Fortbewegung ist auch in anderen Bereichen des Parks Thema, so stellt die Achterbahn Taron einen Zug dar, der an einem scheinbaren Bahnhof abfährt und an einem anderen Teil der Attraktion ankommt. Die Thematisierung von Fortbewegung in Themenparks ergibt insofern Sinn, als so Bewegung und Geschwindigkeit der Fahrgeschäfte thematisch eingebunden werden kann.

nicht alle Attraktionen besucht werden. Damit entsteht ein Narrativ auf der Ebene des idealen Besuchers, auf das dieser sich im Themenpark einlassen kann. Mit der Verbindung der Räume mit ihren Zeiten und der Möglichkeit der Bewegung von einem Raum in den nächsten entstehen im PL Chronotopoi. Bachtin schreibt zum Chronotopos: „Er bestimmt die künstlerische Einheit des literarischen Werkes in dessen Verhältnis zur realen Wirklichkeit“ (Bachtin 1979: 180). Das Medium Themenpark, in diesem Fall das PL, lässt Besucher*innen mit seinen Welten imaginär durch Zeit und Raum reisen und hebt sich als insgesamt chronotoper Raum vom Alltag ab. Die historisierenden Bereiche legen die Zeitreise damit offen, die starke Einbindung von Fortbewegung jeglicher Art deutet weiter auf eine Reise. Tetzlaff hat Folgendes über den Chronotopos im Film festgehalten: „Der physikalischen Raumzeit der Diegese ist damit die über den Wechsel von Szenen und Schauplätzen veränderliche ästhetisch bedeutsame Raumzeit überlagert“ (Tetzlaff 2021: 331). Die Ähnlichkeit von Themenpark und Film wird durchaus häufiger thematisiert, so tut dies Younger in seinem Beitrag zum *Theme Park Design*, wenn er herausstellt, dass die Ursprünge der Themenparkgestaltung bei Illustrator*innen und nicht Architekt*innen lagen (vgl. 2016: 13). Auch Anton Clavé bemerkt die Ähnlichkeit von Film und Themenparks in dessen Aufbau aus Szenen und Sets (vgl. Anton Clavé 2007: 108).

Verstärkt wird dieser Aspekt in der Gestaltung des Übergangs zwischen den beiden Themenbereichen. Hier arbeitet das PL mit der Darstellung eines alten Bahnhofs. Statt jedoch auf ein Fortbewegungsmittel zu warten, laufen Besucher*innen selbstständig durch den Bahnhof in den neuen Bereich. Dabei stellt der Bahnhof einen Übergang zwischen dem ruhigen und wenig mobilen *Alt-Berlin* und dem schnellen, flug-orientierten *Rookburgh* dar.

Erholung und Nervenkitzel – Ein Wechselspiel

In der Themenparkmaschine scheinen in *Rookburgh* und *Alt-Berlin* Elemente angelegt zu sein, die konträre Gefühle auslösen können. *Alt-Berlin* lädt zum Flanieren und Verweilen ein. Die Freizeitatmosphäre wird u. a. von vielen Sitzgelegenheiten geschaffen. An mehreren Stellen bekommen Besucher*innen die Chance, sich auszuruhen, so z. B. auf dem Platz vor dem Schloss, der in Liegestühlen eingedeckt ist. In *Alt-Berlin* gibt es kein Restaurant wie das Uhrwerk, sondern gemütliche Cafés, die Speisen anbieten, die optional sind, und die nur konsumiert werden, wenn genug Zeit vorhanden ist. Zeit und ihre Wahrnehmung spielen damit auch in Bezug auf die Arbeit und die in der Themenparkmaschine mitgedachten Emotionen eine zentrale Rolle.

In *Rookburgh* verhält es sich mit seiner gewissen Hektik gegenteilig. Es gibt nur wenige Sitzgelegenheiten, obwohl es davon abgesehen schwer möglich ist, sich auszuruhen, wenn konstant Schreie der F.L.Y.-Fahrenden hörbar sind. Sogar eine Vibration, die durch den Coaster entsteht, ist spürbar. Darstellungen in der Warteschlange warnen immer wieder vor der Gefahr des bevorstehenden Abenteuers. Dass bis kurz

vor dem Einstieg der Eingang der Achterbahn nicht sichtbar ist, und ein Security-Check durchlaufen werden muss, trägt zu diesem unsicheren Gefühl bei. *Rookburgh* setzt auf Gefahr, Abenteuer und Nervenkitzel – alles das, was seinen Höhepunkt im Extrempunkt F.L.Y. findet. Hektik, Geschwindigkeit und die mit dem Unbekannten verbundene Gefahr schaffen ein durchdringendes Gefühl von (An-)Spannung.

Das Wechselspiel möglicher Emotionen bildet so wieder ein in der Gestaltung angelegtes, paradigmatisches Feld, in dem Erholung und Nervenkitzel oszillieren und sich via Immersion erfahren lassen.

Immersionshöhepunkt *Rookburgh*

Durch das Zusammenspiel aus Thematisierung, Storytelling und der Instanz des idealen Besuchers wird das immersive Moment in *Rookburgh* auf die Spitze getrieben. Dass Immersion ein Ziel des Parks ist, thematisiert das PL selbst auf seiner Webseite durch den vom fiktiven Reporter Tim Mersion verfassten Artikel, in dem dieser (angeblich) seine immersiven Erfahrungen offenbart (vgl. Phantasialand 2023). Er weist auf die gelungenen Immersionsmomente hin. Dieses Beispiel zeigt jedoch noch nicht die Komplexität auf, mit der *Rookburgh* seine hohe Immersionsleistung erzielt.

Voraussetzung ist die im isolierten *Rookburgh* herrschende 360-Grad-Diegese. Besucher*innen ist es nicht möglich, über die Grenzen des Bereichs hinauszuschauen. In *Rookburgh* wird alles vom Coaster F.L.Y. durchzogen. So sehr, dass selbst Besucher*innen, die nicht die Attraktion begehen, sie durch Schreie, Fahrtwind und Vibration spüren können. Eine Übernachtung im Hotel Charles Lindbergh sorgt für einen vollständigen Parkbesuch, dort weitet sich die immersive Gestaltung auf die Kabinen aus, sodass die Besucher*innen nicht einmal nach Parkschluss aus ihrer Immersion austreten müssen. Bei einem Blick aus dem Kabinenfenster in Optik einer



Abb. 2: Schild, auf dem eine Pfeife abgebildet ist, in der Warteschlange von F.L.Y.

Luke erhalten Hotelbesucher*innen einen Panoramablick. Dass Immersion in *Rookburgh* so gut funktioniert, liegt außerdem daran, dass selbst in Situationen, die einen Immersionsbruch begünstigen, dieser verhindert wird. Warnschilder, die beispielsweise auf ein Rauchverbot in der Warteschlange hinweisen, sind mit in die Zeit *Rookburghs* passenden Pfeifen geschmückt. In Hinweisvideos werden als „lose Gegenstände“ nicht etwa Smartphones gezeigt, sondern Gebrauchsgegenstände des 19. Jahrhunderts. Zwar mag es selbstverständlich erscheinen, dass Immersionsbrüche verhindert werden, umgesetzt ist dies aber längst nicht in allen Bereichen des Parks.

Rookburgh operiert ferner mit Nebel, der als Dunst aus Gullideckeln hochsteigt und den Bereich einhüllt, was einen Eindruck von begrenzter Sichtbarkeit vermittelt. Die Immersion, die *Rookburgh* mit diesen Mitteln hervorruft, schafft es, Parkbesucher*innen in eine fiktive Arbeitswelt eines fantastischen 20.

Jahrhunderts zurückzusetzen und sorgt mit Spannung und einer dunklen Atmosphäre für den gewünschten Nervenkitzel, der auf das Fahrgeschäft F.L.Y. hinführt.

Rookburgh baut zudem eine eigene Semiosphäre auf. Dies geschieht durch Merchandising-Artikel wie auch diegetische, greifbare Medien, wie die über Ereignisse in *Rookburgh* berichtende *Gazette*. In dieser ‚Tageszeitung‘ erfahren die Besucher*innen Wissenswertes über (fiktive) Geschehnisse vor Ort auf Ebene der Themenparkmaschine und können Informationen erhalten, die für den Besuch nützlich sind, wie etwa zur Gastronomie. 2023 brachte das PL zusätzlich einen *Rookburgh*-Comic auf Niederländisch heraus. Dieser ist allerdings nicht Teil des Bereichsnarrativs, sondern entwickelt sein eigenes Narrativ und ist nur im Merchandising-Shop erhältlich. Der Aufbau einer IP und einer Semiosphäre begünstigt auch die Einfindung der Besucher*innen in eine bewohnbare Diegese. Durch eine dichtere Semiosphäre ist für Parkbesucher*innen eine engere Verbindung zur IP möglich und sie empfinden möglicherweise ein größeres Interesse an einem erneuten Parkbesuch.

Fazit

Mit *Alt-Berlin* und *Rookburgh* finden sich im PL zwei semantisierte Räume, in denen Thematisierung unterschiedlich umgesetzt ist. Beide bilden Chronotopoi. Es werden zwei eigenständige und dennoch topografisch und semantisch verbundene Räume erzeugt, die sowohl gemeinsam als auch getrennt funktionieren und so ein synergetisches System schaffen. Die Nutzung von Oppositionen unterstützt dabei das Storytelling im Park. Selbst abgetrennte Räume bilden durch eine gemeinsame Paradigmenbildung eine Einheit und kombinieren verschiedene Komponenten auf differenzierte Weise in ihrer Erzählstruktur.

Unter Anwendung eines semiotischen Instrumentariums und in anderen Beiträgen dieses Heftes entwickelten Konzepten wie denen der Themenparkmaschine oder des idealen Besuchers konnte die Analyse der Themenbereiche unsere einleitenden Thesen bestätigen. Der Gang durch *Alt-Berlin* und *Rookburgh* baut ein Zeitreise-Narrativ auf, das Besucher*innen in eine idealisierte Vorstellung der Geschichte und zu einem Blick in die imaginierte Zukunft einlädt. Die zwei Bereiche bieten also sowohl Vertrautheit als auch die Möglichkeit des Entdeckens. Nostalgie schafft dabei eine Sicherheit für Besucher*innen, während das Träumen von der Zukunft einhergeht mit der Unsicherheit, die sich im Angesicht der immer wieder erwähnten Gefahr als positive Spannung und Vorfreude in den Besucher*innen ansammelt. Die paradigmatische Gestaltung der Themenbereiche hinterlässt insgesamt folgenden Eindruck: Elemente der Entspannung und Erholung stehen in Opposition zu Elementen der Rastlosigkeit und des Nervenkitzels. Es lässt sich mutmaßen, dass die Thematisierungen der Bereiche genau aus dem Grund zugleich in Verbindung und in Opposition gestellt werden, als dass sie Abwechslung bieten, ohne die aufgebaute Immersion zu brechen. Beide Bereiche wirken stärker in ihrer jeweiligen Gestaltung und schaffen gleichzeitig einen Ausgleich für den entgegengesetzten Bereich. Während auf ein

Zeitreise-Narrativ hingedeutet wird, blendet eine vollständige Immersion die real vergehende Zeit für die Dauer des Parkbesuchs weitestgehend aus.

Literarische Texte & andere Quellen

- Phantasialand (1974): „Parkführer“. In: *Skulltronics*.
<https://skulltronics.net/phantasialand-parkfuehrer-1974-und-1975>
(12.10.2023).
- Phantasialand (2020): „F.L.Y.“. In: *Phantasialand*.
<https://www.phantasialand.de/de/rookburgh/fly/> (28.09.2023).
- Phantasialand (2023): „Der Puls von Rookburgh“. In: Dass.: Rookburgh Soundtrack.
Hg. v. Phantasialand Schmidt-Löffelhardt GmbH & Co. KG u. IMAScore.
Brühl.
- Phantasialand (2023): „Tims ‚Blick fürs Detail‘-Route“. In: *Immersion by Phantasialand*.
<https://www.immersion-phantasialand.de/story/tims-blick-fuers-detail-route/> (27.06.2023).

Filme & Serien

THE EXPLORER – AUFBRUCH IN EINE NEUE WELT (D 2021, Philipp Stölzl).

Forschungsliteratur

- Alcorn, Steve (2010): *Theme Park Design. Behind the Scenes with an Engineer*. o.O.
- Anton Clavé, Salvador (2007): *The Global Theme Park Industry*. Wallingford/Cambridge.
- Bachtin, Michail M. (1979): *Chronotopos*. Berlin.
- Baßler, Moritz (2014): „Bewohnbare Strukturen und der Bedeutungsverlust des Narrativs. Überlegungen zur Serialität am Gegenwarts-Tatort“. In: Christian Hißnauer, Stefan Scherer u. Claudia Stockinger (Hg.): *Zwischen Serie und Werk: Fernseh- und Gesellschaftsgeschichte im ‚Tatort‘*. Bielefeld, S. 347–359.
- Bryman, Alan (2004): *The Disneyization of Society*. London.
- Gottdiener, Mark (1982): „Disneyland. A Utopian Urban Space“. In: *Urban Life* 11(2), S. 139-162.
- Herman, David (2009): „Narrative Ways of Worldmaking“. In: Sandra Heinen u. Roy Sommer (Hg.): *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research*. Berlin, S. 71–87.
- Steinkrüger, Jan-Erik (2013): *Thematisierte Welten. Über Darstellungspraxen in Zoologischen Gärten und Vergnügungsparks*. Bielefeld.
- Tetzlaff, Stefan (2021): „Zum Chronotopos der filmischen Zeitreise“. In: Stefanie Kreuzer (Hg.): *Filmzeit – Zeitdimensionen des Films*. Marburg, S. 327–358.
- Younger, David (2016): *Theme Park Design & The Art of Themed Entertainment*. o.O.

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

Lena Hortian, Maren Plottke

Inhalt

<i>Fantasy</i> 2023	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 designt, 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

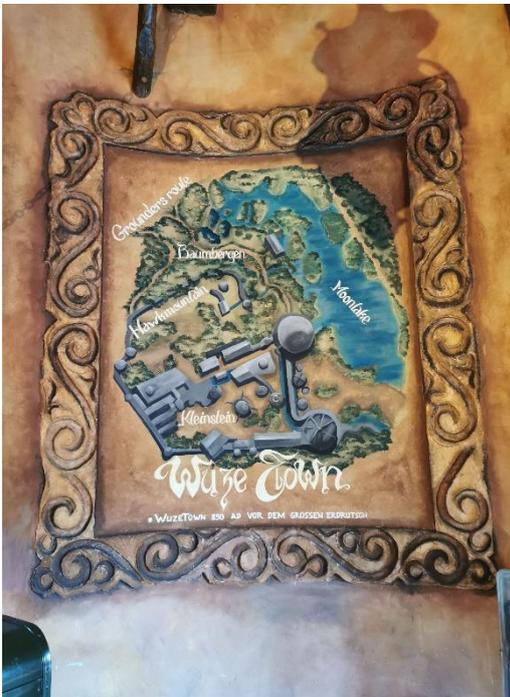


Abb. 1 u. 2: Eine Karte von *Wuze Town*, („580 AD vor dem großen Erdbeben“) und ein Schild mit *Feuer-Bekämpfungsregeln*

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.

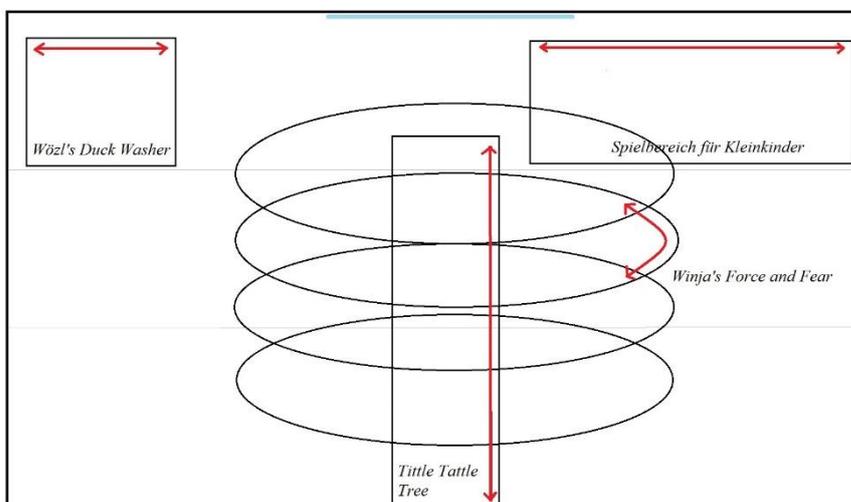


Abb. 4: Schematische Darstellung des Innenbereiches

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

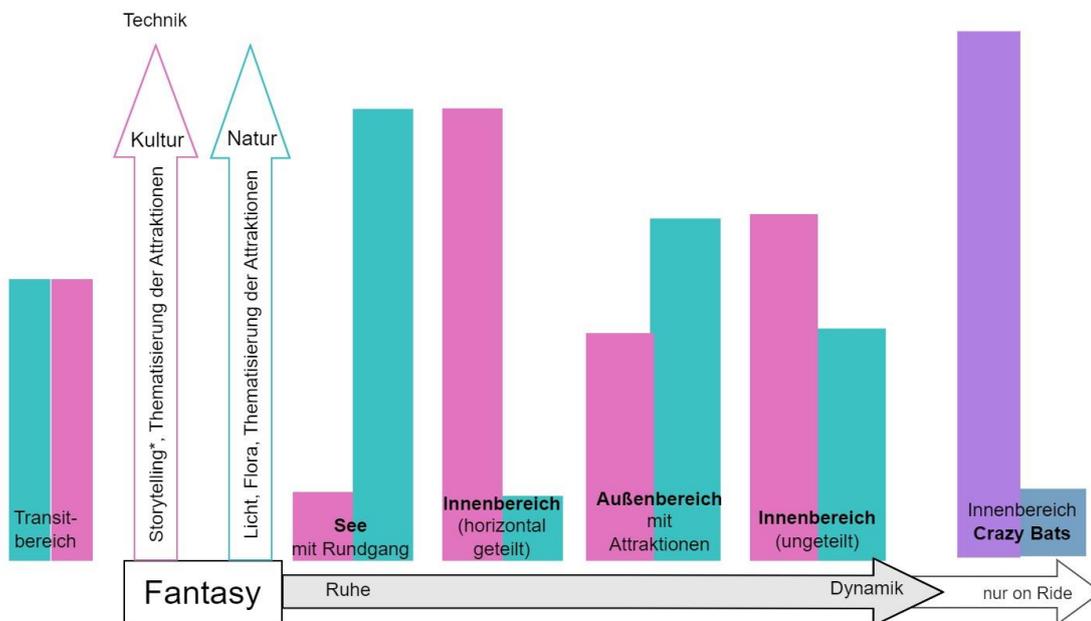
¹⁸ Ein Besucher, der keine VR-Brille trägt (z. B. Personen unter 1,20 Meter Körpergröße), kann während der Fahrt ein Residuum der früheren Space Quest bemerken: Beim Lift zu Fahrtbeginn wird der eigentlich dunkle Tunnel von stroboskopischen Blitzlichtern erhellt, die von dem Besucher mit VR-Brille nicht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

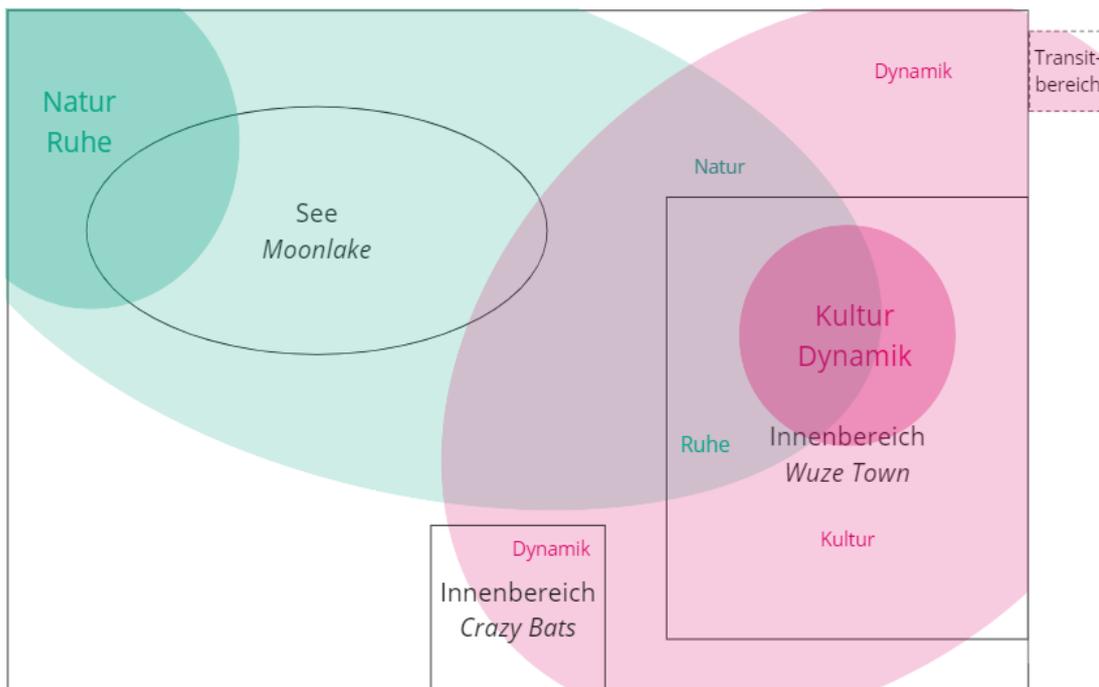


Abb. 9: Raumstruktur mit Semantiken in Fantasy



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 *Wuze* 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 *Wuze* 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 *Wuze* 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.

Rechtlicher Hinweis

Dieses Werk steht unter der Lizenz *Creative Commons Namensnennung 4.0 International*. Die indirekte oder direkte Erwähnung jeglicher Inhalte ist zu kennzeichnen.

Zitationsvorschlag:

Name d. Autor*in/n(en): „Titel“. In: *Das Phantasialand als Zeichenland. Semiotische Aspekte der Theme Park Studies* (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 8/2024), S. x–y.

Impressum

Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film

Prof. Dr. Andreas Blödorn

PD Dr. Stephan Brössel

Universität Münster

Abteilung Neuere deutsche Literaturwissenschaft

- Literatur und Medien -

Germanistisches Institut

Schlossplatz 34

48143 Münster

Redaktion

Stephan Brössel, Niklas Lotz