



Universität Münster

AUTORINNEN

Carlotta Aupke u. Pauline Peters

TITEL

Eine Zeitreise durch *Alt-Berlin* und *Rookburgh*

ERSCHIENEN IN

Das Phantasialand als Zeichenland. Semiotische Aspekte der Theme Park Studies (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 8/2024), S. 71–82.

EMPFOHLENE ZITIERWEISE

Aupke, Carlotta u. Pauline Peters: „Eine Zeitreise durch *Alt-Berlin* und *Rookburgh*“. In: *Das Phantasialand als Zeichenland. Semiotische Aspekte der Theme Park Studies* (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 8/2024), S. 71–82.

IMPRESSUM

Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film
ISSN 2567-1162

Universität Münster
Abteilung Neuere deutsche Literatur
- Literatur und Medien -
Germanistisches Institut
Schlossplatz 34
48143 Münster

Herausgeber: Andreas Blödorn, Stephan Brössel
Redaktion: Stephan Brössel, Niklas Lotz

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-)Bekannten 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 Ikons 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.

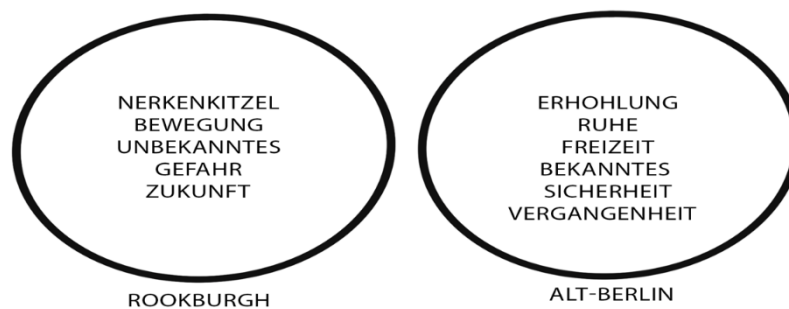


Abb. 1: Paradigmenbildung in Alt-Berlin und Rookburgh

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 Industriegeräusche, 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 Industriegeräusche 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* presupponiert 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.