

Filippo Carlà-Uhink, Florian Freitag, Sabrina Mittermeier, Ariane Schwarz

„Here You Leave Today“

Ästhetische Eigenzeiten in Themenparks

Themenparks verfügen als kommerzielle, saisonal bis ganzjährig geöffnete touristische Themenorte über eine eigene Zeitstruktur, die sich aus verschiedenen Schichten zusammensetzt, welche sich wiederum zu drei Kategorien zusammenfassen lassen.¹ Diese vielschichtige ‚ästhetische Eigenzeit‘ des Themenparks kann jedoch lediglich analytisch erfasst werden. Denn zum einen lassen sich an einzelnen Themenparkelementen jeweils nur einige Komponenten dieses komplexen Zeitgefüges ablesen; zum anderen können von bestimmten Akteursgruppen (Produzenten, Rezipienten, Forschern) jeweils nur bestimmte Zeitschichten kognitiv beziehungsweise affektiv erfasst werden. In jedem Fall jedoch stellt sich für jeden Akteur und an jedem Ort innerhalb des Themenparks die ästhetische Eigenzeit als eine Rekombination alltäglicher und themenparkspezifischer Zeitkategorien dar. Die dargestellte Zeit in immersiven Räumen erlaubt es beispielsweise, vergangene Epochen zu vergegenwärtigen und damit erlebbar zu machen. In diesem Sinne erfüllen Themenparks auf archetypische Weise das Bedürfnis der Erlebnisgesellschaft,² Vergangenheit subjektiv zu erfahren, was in der Geschichtswissenschaft als ‚affective turn‘ bezeichnet wurde.³

Aus diesen Gründen kann die Erforschung der Zeitlichkeit der Themenparks einerseits nur mit einem breit angelegten, transdisziplinären Ansatz erfolgen; andererseits können Einzelprojekte immer nur Teilbereiche dieser ästhetischen Eigenzeit erfassen. In diesem Sinne war die Forschergruppe bestrebt, über die von ihr vertretenen Disziplinen hinaus (Kulturwissenschaft und -geschichte, Theaterwissenschaft) auch weitere Fachrichtungen (unter anderem Anthropologie, Ethnologie, Geographie, Soziologie, Wirtschaftswissenschaften, Medienwissenschaft, Kunst- und Designtheorie) sowie nicht-akademische Themenparkproduzenten und -rezipienten einzubinden, was sich auch in einem entsprechenden Tagungsband niederschlägt.⁴ Aus dem Gesamtprojekt entstehen darüber hinaus vier Monographien, die sich exemplarisch verschiedenen Aspekten der Produktion und

¹ Vgl. Filippo Carlà u.a.: Zur Formierung der komplexen Zeitlichkeit von Themenparks, in Michael Gamper u.a. (Hrsg.): *Zeit der Form – Formen der Zeit*, Hannover 2016, 317–341, hier: 320 f.

² Vgl. Gerhard Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*, Frankfurt a.M. 1992.

³ Vanessa Agnew: *History’s Affective Turn. Historical Reenactment and Its Work in the Present*, in: *Rethinking History* 11/3 (2007), 299–312.

⁴ Vgl. Filippo Carlà-Uhink u.a. (Hrsg.): *Time and Temporality in Theme Parks*, Hannover 2017.

Rezeption der ästhetischen Eigenzeit von Themenparks widmen. Diese Teilprojekte werden im Folgenden vorgestellt.

I. Zur Darstellung des antiken Griechenlands in Themenparks (Filippo Carlà-Uhink)

In der komplexen Zeitstruktur von Themenparks und immersiven Räumen, die aus der Verflechtung verschiedener Komponenten entsteht, spielt die ‚dargestellte Zeit‘ – die zeitliche Verortung des Themas, das für den Themenpark oder einen Bereich davon ausgewählt worden ist – eine herausragende Rolle.⁵ Letztlich bedürfen alle Themen einer zeitlichen Verortung: Nicht nur werden spezifische geographische Themen (etwa die europäischen Länder im Europa-Park oder New Orleans in New Orleans Square, Disneyland) immer auch in einer bestimmten Phase ihrer historischen Entwicklung dargestellt.⁶ Ebenso werden Phantasiewelten so konstruiert, dass sie gewisse Zeitschichten evozieren oder nachahmen. Als Beispiel kann Fantasyland in den Disneyparks dienen: Die Konstruktion eines Märchen-Themenbereichs führt hier zur Auswahl historisierender mitteleuropäischer Architekturformen, die in der populären Wahrnehmung als Setting für Märchen besonders geeignet sind. Dies gilt selbstverständlich ebenfalls, wenn es sich bei dem ausgewählten Thema um eine Epoche, oder besser gesagt: eine ‚historische Kultur‘ handelt, etwa die alten Römer, die Mayas oder das Mittelalter in Europa.

Da es um die ‚Darstellung‘ von Zeit geht, wird diese Ebene der themenparkspezifischen Zeitlichkeit zuerst durch Formelemente konstruiert, die die ausgewählte ‚Kultur‘ evozieren: durch Architektur, Dekorationen wie Statuen und Malereien, aber auch durch Landschaftsgestaltung. Diese systematische formale Konstruktion einer Welt erzeugt unter den Besuchern Immersion und ermöglicht, was als ‚time travel‘ definiert worden ist.⁷ Es handelt sich dabei prinzipiell um Top-down-Dynamiken: Letztlich entscheidet der Park selbst, wie immersiv diese ‚Zeitreisen‘ gestaltet werden, wobei sich zeigen lässt, dass Themenparks mit einer konsequenten und durchdachten Thematisierung wirtschaftlich erfolgreicher sind.⁸

⁵ Vgl. Carlà u.a. (Anm. 1), 320. Vgl. Carlà-Uhink u.a.: Introduction. The Complex Temporalities of Theme Parks, in: dies. (Hrsg.), Time and Temporality in Theme Parks (Anm. 4), 9–16, hier: 11 f.

⁶ Zu New Orleans siehe Florian Freitag: The Frenchness of New Orleans. Explorations in Popular Culture, 1875–2015 (in Vorbereitung).

⁷ Cornelius Holtorf: On the Possibility of Time Travel, in: Lund Archaeological Review 15 (2009), 31–41.

⁸ Vgl. Pieter C.M. Cornelis: Time and Temporality in Theme Parks. The Economic Impact of Immersion, in: Carlà-Uhink u.a. (Hrsg.), Time and Temporality in Theme Parks (Anm. 4), 223–239.

Themenparks, die mit (Re-)Konstruktionen anderer Kulturen arbeiten, sind teilweise als ‚kulturell‘ bezeichnet worden.⁹ Diese Definition ist jedoch insofern problematisch, als sie alle Parks ausschließt, die eine Kultur in einer remediatisierten Form darstellen – Parc Astérix in Plailly, Frankreich etwa, wo verschiedene antike Kulturen des Mittelmeerraumes dargestellt werden, die aber durch die berühmten Comics gefiltert worden sind. Daher hat dieses Teilprojekt den Begriff des ‚historischen Themenparks‘ geprägt. ‚Historische Themenparks‘ bezeichnen Parks (und andere *themed environments*), die eine Zeitschicht darstellen, die von keinem lebenden Menschen persönlich erlebt wurde.¹⁰ Themenparks stellen somit, ebenso wie historische Romane, Spielfilme usw., eine Form der historischen Rezeption oder ‚Geschichtstransformation‘ dar.¹¹

Historische Themen können entweder ‚lokal‘ oder ‚exotisch‘ sein – je nachdem, ob sie sich auf die Vergangenheit der Region beziehen, in der sich der Themenpark befindet, oder aber auf die Vergangenheit anderer Länder und anderer Kontinente. Insofern müssen die von Fichtner und Michna vorgeschlagenen Kategorien zur Klassifizierung von Themenparks als zu rigide erachtet werden: Nach einer ersten Teilung zwischen Fremdwelten, unrealen Welten und Spielwelten unterteilten die Autoren die erste Gruppe weiter nach der Art der ‚Fremdheit‘: chronologisch, geographisch oder sozial.¹² Die chronologische Fremdheit könne sich als Vergangenheit oder Zukunft materialisieren, die geographische Fremdheit in fremden Völkern oder auch einer Naturwelt Gestalt annehmen, die soziale Fremdheit nur in der ‚Folklore‘ anderer Kulturen dargestellt werden. Jedoch sind etwa die Mayas, wie sie im Themenbereich ‚Mexiko‘ im Phantasialand dargestellt werden, von Deutschland aus gesehen sowohl geographisch als auch chronologisch und sozial fremd; Darstellungen des antiken Roms in Cinecittà World im heutigen Rom¹³ dagegen sind chronologisch fremd, geographisch und in gewissem Maße sozial aber sehr nah (wenn man bedenkt, dass auch die moderne italienische Identität zum Teil auf der antiken Vergangenheit fußt). Während Fichtner und Michna von der weitverbreiteten Idee ausgehen, dass Themenparks notwendigerweise eine komplette Alterität darstellen müssen, argumentiert dieses Teilprojekt, dass sich die

⁹ Judith Schlehe, Michiko Uike-Bormann: Staging the Past in Cultural Theme Parks. Representations of Self and Other in Asia and Europe, in: Judith Schlehe u.a. (Hrsg.): Staging the Past. Themed Environments in Transcultural Perspectives, Bielefeld 2010, 57–91, hier: 57.

¹⁰ Vgl. Filippo Carlà: The Uses of History in Themed Spaces, in: Scott Lukas (Hrsg.): A Reader in Themed and Immersive Spaces, Pittsburgh 2016, 19–29, hier: 19 f.

¹¹ Vgl. Filippo Carlà, Florian Freitag: Strategien der Geschichtstransformationen in Themenparks, in: Sonja Georgi u.a. (Hrsg.): Geschichtstransformationen. Medien, Verfahren und Funktionalisierungen historischer Rezeption, Bielefeld 2015, 131–149.

¹² Vgl. Uwe Fichtner, Rudolf Michna: Freizeitparks. Allgemeine Züge eines modernen Freizeitangebotes, vertieft am Beispiel des Europa-Park in Rust/Baden, Freiburg i.Br. 1987, 26 f.

¹³ Siehe Marxiano Melotti: Gladiator for a Day. Tourism, Archaeology, and Theme Parks in Rome, in: Carlà-Uhink u.a. (Hrsg.), Time and Temporality in Theme Parks (Anm. 4), 131–153, hier: 147 f.

heterotope Natur des Themenparks, seine komplette Abtrennung von der Außenwelt, nicht nur durch exotische, sondern auch durch lokale, identitätsstiftende Themen ergeben kann. Themenparks konstruieren ihre Themen generell über das Prinzip der „externality“ (Externalität) oder gar der „opposition“ (im Widerspruch) zur Außenwelt:¹⁴ In diesem Sinne handelt es sich bei Thematisierung („theming“) um eine „representation of difference“ (Darstellung des Anderen).¹⁵ Die Voraussetzung für „externality“ ist jedoch nicht der Exotismus der Themen, sondern die Immersion, die eine Abtrennung vom ‚Alltag‘ verursacht. Im Rahmen dieses Teilprojekts wurden Darstellungen einer spezifischen Kultur – der altgriechischen – in sieben verschiedenen Themenparks weltweit systematisch untersucht. Hierdurch sollte gezeigt werden, dass das klassische Griechenland ein festes Repertoire an Motiven und Bildern anbietet (etwa das Trojanische Pferd oder den Parthenon), die auf populärkultureller Ebene überall erkennbar sind, von den USA bis nach China, die aber gleichzeitig in verschiedenen kulturellen Kontexten mit sehr unterschiedlichen Identifikationsangeboten, identitätsstiftenden Bedeutungen und Werten aufgeladen sind.

Die Strategien der Geschichtsdarstellung in Themenparks implizieren die Konstruktion sorgfältig ausgewählter, schnell wiedererkennbarer Symbole, die bei einem großen Publikum sofort die erzielten Eindrücke zu erregen vermögen – Erkennbarkeit ist die Voraussetzung für Immersion und Rezeption.¹⁶ In diesem Sinne können bestimmte Bilder, die etwa durch Filme, Schulbücher, Dokumentationen, Spielzeuge, Comics, Reiseführer und Postkarten in einer globalisierten Welt einem immer breiteren Publikum bestens bekannt sind, als ‚Piktogramme‘ für eine spezifische Kultur (in diesem Fall die altgriechische) fungieren. Dies gilt zum Beispiel für die athenische Akropolis mit dem Parthenon oder für antike Statuen wie den Doryphoros des Polikletos, aber auch generell für weiße, quadratische Strukturen mit Säulen und Giebeln, die als ‚griechischer Tempel‘ gelten (Abb. 1), oder für weiße Statuen von jungen, sehr schönen und häufig nackten Männern und Frauen – und dies, obwohl solche Gebäude und Skulpturen in der Antike keinesfalls weiß waren. Die historische ‚Realität‘ spielt tatsächlich kaum eine Rolle – vielmehr geht es um die erwarteten, bekannten Bilder der Vergangenheit, also um ‚Pastness‘ statt ‚Past‘.¹⁷

Zusammenfassend zeigt dieses Teilprojekt, dass Geschichtsdarstellungen in Themenparks auf bereits vorhandenen Kenntnissen der Besucher basieren, die eine Erkennbarkeit der

¹⁴ Alan Bryman: *The Disneyization of Society*, London 2005, 15; David Younger: *Theme Park Design and the Art of Themed Entertainment*, Milton Keynes 2016, 164 f.

¹⁵ Jan-Erik Steinkrüger: *Other Times and Other Spaces. Themed Places and the Doubling of Landscape*, in: Carlà-Uhink u.a. (Hrsg.), *Time and Temporality in Theme Parks* (Anm. 4), 83–95, hier: 85–88.

¹⁶ Vgl. Carlà/Freitag (Anm. 11).

¹⁷ Vgl. Cornelius Holtorf: *The Presence of Pastness. Themed Environments and Beyond*, in: Schlehe u.a. (Hrsg.), *Staging the Past* (Anm. 9), 23–40.

dargestellten Kultur erlauben. Auch wenn diese ‚Piktogramme‘ weltweit teilweise dieselben sind, hängen ihre ‚Funktion‘ im Narrativ des Themenparks und ihre Bedeutung in seiner ideologischen Positionierung immer vom kulturellen Kontext ab. Dies gilt ebenfalls für den Grad des Exotismus, den Grad des Identifikationsangebots sowie die zentralen Aussagen über die Rolle dieser Kultur in der Menschheitsgeschichte. Ein trojanisches Pferd ist nicht immer einfach ein trojanisches Pferd.

Für die Untersuchung wurden sieben Themenparks in Deutschland, Spanien, Frankreich, USA, China und Taiwan ausgewählt. Die sieben untersuchten Parks sind unserer Kenntnis nach die einzigen, die Griechenland einen ganzen Themenbereich und nicht nur einzelne Attraktionen oder Events widmen; zudem erlauben sie durch ihre geographische Distribution eine diversifizierte Untersuchung der Darstellungen Griechenlands in verschiedenen kulturellen Kontexten – Westeuropa, Amerika und Ostasien.

Im Europa-Park in Rust zum Beispiel fungiert Griechenland (Eröffnung im Jahre 2000) als ein Teil Europas, ein Stück im Mosaik der europäischen Länder, das im Themenpark gespiegelt wird. Die Perspektive auf Griechenland ist aber eine rein deutsche: Die Antike und das touristische Angebot der ägäischen Insel prägen diesen Themenbereich, der nach dem Modell der Insel Mykonos realisiert wurde. Der weiße Tempel der Wasserbahn Poseidon steht so zwischen einer orthodoxen Kirche, in der die Attraktion „Fluch der Cassandra“ zu finden ist, und einer archäologischen Ausgrabung, durch die die Achterbahn „Pegasus“ fährt. Es handelt sich hier um ein Bild Griechenlands, das zugleich dem deutschen Philhellenismus, der Wahrnehmung Griechenlands als Touristenziel und der Dekoration griechischer Restaurants in Deutschland entspringt. Die (überwiegend deutschen und französischen) Besucher finden hier ein Griechenland, mit dem sie bestens vertraut sind.

In den USA gibt es dagegen keine direkte identitätsstiftende Funktion der altgriechischen Kultur. Bereits seit der Amerikanischen Revolution wird diese jedoch als *cradle of democracy* und als Hochkultur angesehen. Der Parthenon in Nashville, erbaut 1897, reflektiert, welche Rolle dem klassischen Griechenland als Geburtsort der Demokratie zugeschrieben wurde; er zeigt aber auch, dass der athenische Tempel, exakt wie in Europa, als Symbol dieser historischen Phase schlechthin gilt. Im Mt. Olympus Water and Theme Park in Wisconsin Dells im Bundesstaat Wisconsin jedoch ist das altgriechische Thema, das den ganzen Park prägt, aus einem anderen Grund ausgewählt worden: Der Gründer des Parks war ein emigrierter Grieche, der zuerst eine kleine Go-Kart-Anlage betrieb, die dann von seinem Sohn zu einem großen, aus vier Teilen bestehenden Themenpark ausgebaut wurde. Den Namen Mt. Olympus erhielt der Komplex, früher „Big Chief Karts and Coasters“, im Jahre 2004. Der

Parthenon, der die Fassade eines der vier Parkbereiche ziert, verweist hier deshalb nicht auf die Ursprünge der Demokratie oder auf das klassische Bildungsideal der Ivy-League-Universitäten und noch weniger auf bekannte Urlaubsorte, wie dies in Deutschland der Fall ist. Er dient vielmehr als Symbol der Multikulturalität und Multiethnizität Amerikas, feiert dessen Offenheit und den *American Dream*, der es einem Migranten aus Griechenland ermöglichte, zum reichen Magnaten einer touristischen Stadt in Wisconsin zu werden. Die Formen dieser ganz anderen Mitteilung sind aber wiederum, unter anderem, ein Holzpferd und weiße Tempel mit Säulen (Abb. 2).

II. Palimpseste der Zukunft: Zur Darstellung der Zukunft in Disney-Themenparks (Florian Freitag)

Auch das zweite Teilprojekt beschäftigte sich mit der Darstellung einer Zeit im Themenpark, die – naturgemäß – kein Mensch persönlich erlebt hat: die Zukunft. Hier wurden insgesamt sechs Themenparks in Europa, Nordamerika und Asien untersucht, die jedoch alle von demselben Unternehmen (Walt Disney Imagineering als Tochterfirma der Walt Disney Company) gestaltet wurden. Seit der Eröffnung von Disneyland in Anaheim, Kalifornien 1955 zählt die Zukunft zum festen Themenrepertoire der Disney-Parks. In der Tat verfügt jeder der mittlerweile sechs „Castle Parks“ weltweit (in Anaheim, Orlando, Tokio, Paris, Hong Kong und Shanghai) mit Tomorrowland über einen Teilbereich, der sich der Darstellung der Zukunft widmet.¹⁸ Dabei stellt Tomorrowland einerseits das einzige ‚Land‘ in den Disneylands dar, das sich primär und bereits in seinem Namen explizit auf eine bestimmte Zeitschicht bezieht; zwar sind auch andere Bereiche wie Main Street, U.S.A., Adventureland oder New Orleans Square an mehr oder weniger exakt definierten Zeitpunkten angesiedelt (in den genannten Beispielen etwa die Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert, die 1930er Jahre und 1850), doch sind sie anders als Tomorrowland thematisch immer auch an bestimmte Orte gebunden (hier die amerikanische Kleinstadt, die Tropen, New Orleans). Andererseits handelt es sich bei Tomorrowland um denjenigen Bereich, der bei einem Vergleich der einzelnen Disney-Themenparks sowohl visuell als auch konzeptionell am heterogensten wirkt: Während es etwa den Besuchern im Falle von Main Street, U.S.A. oftmals gar nicht möglich ist, zu sagen, in welchem der verschiedenen Disneylands sie sich gerade befinden, lassen sich die insgesamt sechs Tomorrowlands relativ leicht ‚ihrem‘ jeweiligen Park zuordnen. Von Park zu Park stellt sich die Zukunft immer wieder anders dar.

¹⁸ In Paris wird dieser Themenbereich abweichend als Discoveryland bezeichnet.

Diese Heterogenität lässt sich rein synchron – etwa aus dem geographischen Standort der jeweiligen Parks und dessen kultureller Prägung – nicht erklären; hierzu bedarf es eines historischen Ansatzes. Themenparks stellen, wie bereits Bryman angemerkt hat, keine fixen, stabilen ‚Texte‘ dar,¹⁹ sondern unterliegen einem ständigen Wandel, der einer Vielzahl unterschiedlicher Faktoren geschuldet ist. Hierzu zählen wechselnde wirtschaftliche Rahmenbedingungen und Managementstrategien, aber auch die ständige technische Weiterentwicklung von Fahrgeschäften und Spezialeffekten sowie kulturelle Veränderungen auf allgemeinerer Ebene. Vor allem diese Veränderungen führten im Fall der Tomorrowlands zu einem mehrfachen paradigmatischen Wechsel der Strategien, mit denen sich die Parkgestalter dem Thema ‚Zukunft‘ näherten. Grob gesprochen lassen sich drei historische Phasen der Zukunftsdarstellung in Disney-Themenparks unterscheiden.

(1) Zunächst gab es eine Phase der technologischen Prognostik (von 1955 bis etwa zur Mitte der 1980er Jahre), in der Tomorrowland – ganz im Stile einer Messe oder Weltausstellung – im Wesentlichen dazu diente, dem Publikum auf unterhaltsame Weise technische Innovationen vorzustellen, insbesondere im Transportwesen, die entweder von Disney selbst (wie beispielsweise der „Monorail“) oder in Zusammenarbeit mit amerikanischen Unternehmen (wie etwa das „Monsanto House of the Future“) entwickelt wurden.

(2) Es folgte eine Phase der Retro-Zukünfte in den 1990er Jahren, in der sich Tomorrowland vor allem der Darstellung vergangener Zukunftsvorstellungen etwa aus den 1890er, 1930er und 1950er Jahren widmete, wobei die Auswahl stark vom Standort des jeweiligen Tomorrowlands abhing (so finden sich zum Beispiel in Disneyland Paris insbesondere Referenzen auf europäische Science-Fiction wie die Werke Jules Vernes oder H.G. Wells’).

(3) Die letzte Phase (etwa seit der Jahrtausendwende) zeichnet sich durch einen immer stärkeren intermedialen Rekurs auf Medienerzeugnisse (vor allem Filme) aus, die in der einen oder anderen Weise den Weltraum und die Raumfahrt thematisieren (darunter *Lilo & Stitch*, die Figur ‚Buzz Lightyear‘ aus der *Toy Story*-Serie und jüngst verstärkt *Star Wars*).

Der Fokus auf technische Innovationen während der ersten Phase muss im Zusammenhang mit dem für die Postmoderne charakteristischen ‚Ende der Utopie‘ gesehen werden kann,²⁰ das Vorstellungen einer (etwa gesellschaftlich) radikal anderen Zukunft verhinderte. Dagegen vollzog sich der paradigmatische Wechsel von den aktuellen Zukunftsvorstellungen der ersten zu den Retro-Zukünften der zweiten Phase unter den Vorzeichen einer „auffallenden Armut an positiven zukunftsweisenden Utopien“, wie sie Lucian Hölscher für den Zeitraum seit den

¹⁹ Alan Bryman: *Disney and His Worlds*, London 1995, 83.

²⁰ Fredric Jameson: *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, N.C. 1991, 154.

1970er Jahren festgestellt hat.²¹ Im Laufe der dritten Phase fanden dann jene „apokalyptische[n] Endzeitvisionen“ Eingang in die Disney’schen Zukunftsdarstellungen, in die das Abklingen der Zukunftseuphorie der 1960er Jahre, so Hölscher, gegen Ende des 20. Jahrhunderts mehr und mehr kippte,²² wenn auch nur in Form von Verweisen auf die spezifischen Phantasiewelten von Spielfilmen.

Je nachdem, zu welchem Zeitpunkt die einzelnen Tomorrowlands jeweils errichtet beziehungsweise neu gestaltet wurden, lassen sie sich mehr oder weniger eindeutig einer der drei genannten Phasen zuordnen: So steht etwa das japanische Tomorrowland, das seit seiner Eröffnung 1983 in seinen wesentlichen Grundzügen unverändert geblieben ist, für die erste Phase, wohingegen sich die Tomorrowlands in Paris (Eröffnung 1992), Orlando (Neugestaltung 1995) und Anaheim (Neugestaltung 1998) der Darstellung vergangener Zukunftsvorstellungen widmen und die neueren Tomorrowlands in Hong Kong und Shanghai (Eröffnung 2005 und 2016) ganz im Zeichen Hollywoods stehen. Zusammengenommen stellt die „Disneyzone“,²³ also die Gesamtheit aller Tomorrowlands in den von Disney gestalteten beziehungsweise betriebenen Themenparks, ein Palimpsest der Zukunft dar, an dem sich die schrittweise Weiterentwicklung der konzeptionellen und visuellen Strategien der Disney’schen Zukunftsdarstellung ablesen lässt.

Allerdings lassen sich auch die einzelnen Tomorrowlands als Zukunftspalimpseste betrachten – zum einen, weil sie sich seit ihrer Eröffnung beziehungsweise letztmaligen Neugestaltung weiterentwickelten und die Gestalter Elemente aus späteren Phasen der Zukunftsdarstellung in die bestehenden Grundstrukturen einfügten. Dies gilt insbesondere für das Tomorrowland in Tokio, dem ältesten der hier betrachteten ‚Länder‘. Hier lenken die streng symmetrisch angelegte Hauptallee sowie die sich rechtwinklig anschließende Verbindungsstraße nach Fantasyland die Blicke der Besucher auf Fahrgeschäfte, die sich ganz im Stile der ersten Phase mit technischen Innovationen aus dem Transportwesen befassen: Space Mountain und StarJets (beide 1983). Im hinteren Bereich des ‚Landes‘ jedoch finden sich später hinzugefügte Elemente, die eindeutig auf die zweite und die dritte Phase der Geschichte der Disney-Zukunft verweisen. Die Landschaftsgestaltung rund um die „Showbase“-Bühne und das Restaurant „Pan Galactic Pizza Port“ (1989) mit seinem „Space Port“-Thema und der von überdimensionalen Schrauben und Muttern dominierten Innengestaltung etwa erinnern stark an die von der Comic-Reihe *Flash Gordon* inspirierte Retro-Zukunft des Tomorrowlands in

²¹ Lucian Hölscher: *Die Entdeckung der Zukunft*, Frankfurt a.M. 1999, 221.

²² Ebd.

²³ Aldo Legnaro: *Subjektivität im Zeitalter ihrer simulativen Reproduzierbarkeit. Das Beispiel des Disney-Kontinents*, in: Ulrich Bröckling, Susanne Krasman, Thomas Lemke (Hrsg.): *Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*, Frankfurt a.M. 2000, 286–314.

Orlando. Direkt gegenüber referieren der Flugsimulator *Star Tours* (Neugestaltung 2012) und die interaktive Themenfahrt „Monsters Inc. Ride & Go Seek“ (2009) auf die *Star Wars*-Filme, respektive auf die Disney-Produktion *Monsters, Inc.* (wobei deren Bezug zum Thema Weltraum beziehungsweise Zukunft gänzlich unklar bleibt).

Gleichzeitig gibt es jedoch auch Tomorrowlands sowie einzelne Elemente (Fahrgeschäfte, Restaurants, Shops), die von den Designern von Beginn an bewusst als Zusammenstellungen verschiedener vergangener Zukunftsvorstellungen gestaltet wurden. Eine solche Kombination unterschiedlicher Retro-Zukünfte findet sich etwa im Pariser Tomorrowland: Bei dessen Eröffnung 1992 verwiesen die meisten Elemente zwar, wie bereits erwähnt, auf europäische Science-Fiction-Werke aus der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts, darunter der von H. G. Wells' *The Time Machine* (1895) inspirierte Film *From Time to Time* (1992) oder die an Jules Vernes *De la terre à la lune* (1865) angelehnte Achterbahn „Space Mountain: De la Terre à la Lune“ (1995). Die Station und die Landschaftsgestaltung der benachbarten Attraktion „Autopia“ (1992) dagegen waren von den Zukunftsvorstellungen und der Populuxe-Ästhetik der 1950er und 1960er Jahre inspiriert. Im Zentrum des Tomorrowlands schließlich diente das den Planetenmodellen der Renaissance nachempfundene Karussell „Orbitron – Machines Volantes“ (1992) als Blickfang; weitere Verweise zum Beispiel auf Leonardo da Vincis Ornithopter fanden sich auch in dem Souvenirgeschäft „Constellations“ (1992).

Zweifelsohne das bekannteste Beispiel für eine palimpsestartige Zusammenstellung vergangener Zukunftsvorstellungen stellt jedoch das „Carousel of Progress“ dar. Diese Attraktion wurde ursprünglich von Disney für den Pavillon des Elektrogeräteherstellers General Electric bei der Weltausstellung 1964/1965 in New York entwickelt und nach dem Ende der *World's Fair* nach Disneyland in Anaheim und 1975 schließlich nach Walt Disney World in Orlando verfrachtet. Im „Carousel of Progress“ werden den Besuchern auf kreisförmig angeordneten Bühnen, um die sich die Zuschauerräume unaufhörlich drehen, insgesamt vier ‚häusliche‘ Szenarien einer amerikanischen Durchschnittsfamilie dargeboten, die jeweils um 1900, in den 1920er Jahren, in den 1940er Jahren und im 21. Jahrhundert angesiedelt sind. In jeder Szene betonen die Familienmitglieder (allesamt ‚gespielt‘ von sogenannten Audio-Animatronics), wie sehr der technische Fortschritt allgemein und die Elektrizität im Besonderen ihr alltägliches Leben bereits vereinfacht habe, aber dass ein „great big beautiful tomorrow“ (so das Titellied der Attraktion) bereits vor der Tür stehe – woraufhin sich das Karussell eine Bühne weiter dreht, auf der dank noch zahlreicherer und modernerer Küchengeräte und Unterhaltungselektronik denn auch tatsächlich ein noch angenehmeres Leben auf sie wartet. Mit seiner Zusammenstellung vergangener und

gegenwärtiger Zukunftsvorstellungen sowie als Überbleibsel der technologie- und fortschrittsgläubigen Frühphase der Disney'schen Zukunftsdarstellung symbolisiert das „Carousel of Progress“ gleich auf doppelte Weise die palimpsestartige Struktur von Disneys Tomorrowlands.

III. Disneyland: Eine Kulturgeschichte des Parks und seiner Variationen 1955–2016 (Sabrina Mittermeier)

Wie bereits die Untersuchung von Disney's Tomorrowlands gezeigt hat, ist es notwendig, die Methoden der historischen und kulturwissenschaftlichen Forschung anzuwenden, um den stetigen Wandel, dem Themenparks unterliegen, untersuchen zu können. Diese historische Aufarbeitung einzelner Themenparks umfasst sowohl diachrone als auch synchrone Betrachtungen. Sie stellt damit einen wesentlichen, bislang jedoch eher vernachlässigten Aspekt der Themenparkforschung dar. Selbst im Falle des wohl bekanntesten und gleichzeitig ersten Themenparks der Welt, Disneyland in Anaheim, Kalifornien ist eine solche Aufarbeitung bisher fast ausschließlich von nicht-akademischen Autoren²⁴ sowie in von Disney selbst herausgegebenen Werbeerzeugnissen geleistet worden, die unter anderem zu Parkjubiläen produziert wurden.²⁵ Das Teilprojekt „Disneyland: A Cultural History of the Park and Its Variations 1955–2016“ widmete sich daher der Aufgabe, eine vorhandene Lücke durch eine exemplarische Untersuchung zu schließen und damit einen Beitrag zur (kultur-)historischen Themenparkforschung zu leisten.

Hierfür betrachtet das Teilprojekt nicht nur das ursprüngliche, 1955 in Anaheim, Kalifornien eröffnete Disneyland, sondern auch die weiteren Ableger dieser ‚Form‘, die sogenannten „Castle Parks“, die während der letzten 60 Jahre entstanden sind. Dazu zählen das Magic Kingdom, Teil des Walt Disney World Resorts in Orlando, Florida (eröffnet 1971), Tokyo Disneyland (1983), Disneyland Paris (ursprünglich EuroDisney, 1992), Hong Kong Disneyland (2005) und das erst kürzlich eröffnete Shanghai Disneyland (2016). Das Projekt fokussiert auf die jeweiligen Eröffnungsjahre der Themenparks und setzt sich so zu einem fixen Zeitpunkt mit der jeweiligen Kultur der Länder auseinander, in denen diese verortet sind – und im Falle der internationalen Parks mit deren Beziehungen zu den USA. Hieraus ergibt

²⁴ Vgl. Sam Gennaway: *The Disneyland Story. The Unofficial Guide to the Evolution of Walt Disney's Dream*, Birmingham 2014.

²⁵ Zusätzlich zu diesem narrativ angelegten Werk existieren noch Versuche in lexikaler Form, die Geschichte des Parks zu fassen. Vgl. Chris Strodder: *The Disneyland Encyclopedia. The Unofficial, Unauthorized and Unprecedented History of Every Land, Attraction, Restaurant, Shop and Major Event in the Original Magic Kingdom*, Solana Beach, Cal. 2012.

sich eine Geschichte von Disneyland, die nachzeichnet, welche Entwicklung diese ‚Form‘ in den vergangenen 60 Jahren und in sechs distinkten kulturellen Umfeldern vollzogen hat. Diese Art der Vorgehensweise ermöglicht es, die jüngere Geschichte der USA und ihrer transnationalen Beziehungen anhand eines populärkulturellen Erzeugnisses näher zu betrachten sowie zu zeigen, wie Themenparks als Produkte sowohl ihrer Zeit als auch ihrer jeweiligen Heimat- und Gastkultur entstehen.

Temporalität wird somit zu einer Analysekategorie: Die Linse der Gegenwart eines Themenparks zu einem bestimmten Zeitpunkt erlaubt es, Schlüsse über die dort dargestellten Zeiten zu ziehen; gleichzeitig kann die polychrone Darstellung auf Designebene für eine Entwicklungsgeschichte aufgeschlüsselt werden. Im Fall von Disneyland 1955 ergibt sich beispielsweise eine Lesart von idealisierter Vergangenheit als patriotischer Ideologie des Kalten Kriegs oder von optimistischer Zukunftsdarstellung als progressivistischem Geschichtsverständnis.

Die kulturhistorische Perspektive ermöglicht folglich einen Zugang zu Themenparks, der so bislang kaum – und wenn, dann nur in sehr verkürzter Form – praktiziert worden ist. Dies kann wiederum anhand von Disneyland in Kalifornien gezeigt werden, das als der erste Themenpark überhaupt gilt. Dieser Park hob sich in der Tat formell bewusst von seinen Vorgängern, den um die Jahrhundertwende gebauten Vergnügungsparks (*amusement parks*), ab und zielte auf konsequent thematisierte Gestaltung, Sauberkeit und Familienfreundlichkeit. Die Art der hier angewandten Thematisierung (*theming*) nutzte erstmals Designstrategien des Films und setzte diese im dreidimensionalen Raum um – ob in der direkten Umsetzung filmischen Materials (in Form von Fahrgeschäften, die Animationsfilme remediativieren), indirekter Evozierung (wie beispielsweise die Inspiration der *Jungle Cruise*-Attraktion durch den Film *African Queen* von 1951) oder der aktiven Anwendung von Filmtechniken in der Gestaltung (zum Beispiel die Skalierung von Gebäuden).

Während diese Verbindungen zum Film bereits akademische Beachtung gefunden haben,²⁶ wurde die Bedeutung der kulturhistorischen Umstände dieser Entwicklung bislang eher vernachlässigt. Die 1950er Jahre in den USA waren in der Tat eine Zeit des medialen Umbruchs; das Fernsehen entwickelte sich in rasanter Geschwindigkeit zum wichtigsten Medium (besaßen noch 1947 nur vereinzelte Haushalte einen Fernseher, waren es 1955 schon

²⁶ Siehe Florian Freitag: „Like Walking into a Movie“. *Intermedial Relations between Disney Theme Parks and Movies*, in: *Journal of Popular Culture* (im Druck); Jay D. Bolter, Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, Mass. 2000; Robert Neuman: *Disneyland's Main Street, USA, and Its Sources in Hollywood, USA*, in: *The Journal of American Culture* 31/1 (2008), 83–97.

66 Prozent).²⁷ Disneyland baute seinen Erfolg in vielfältiger Weise auf diesen Aufschwung visueller Kulturen auf, nicht nur in seinen Designstrategien,²⁸ sondern auch in seiner Finanzierung und Vermarktung: Durch einen Deal zwischen Disney und dem damals noch eher unwichtigen dritten Sender ABC lief ab 1954 wöchentlich die TV-Serie *Disneyland*, die trotz ihres ‚Infomercial‘-Charakters zu einem riesigen Erfolg wurde.²⁹ *Disneyland* folgte der Strukturierung des gleichnamigen Themenparks in die Bereiche Adventureland, Frontierland, Fantasyland und Tomorrowland (nur der Eingangsbereich Main Street U.S.A. blieb außen vor) und präsentierte vielfältiges Material, darunter die eigens gedrehte Filmreihe *Davy Crockett* (1954/1955), die Frontierland repräsentierte und zum sogenannten ‚Crockett craze‘ führte: Zum Ende des Jahres 1955 waren in den USA über 300 Millionen US-Dollar³⁰ für Davy Crockett-Merchandise ausgegeben worden,³¹ und unzählige Kinder trugen die Waschbärmütze des titelgebenden Helden.

Dieser Erfolg, der sich auch auf Disneyland auswirkte, kann auf drei entscheidende Faktoren zurückgeführt werden: den massiven Wirtschaftsaufschwung der Nachkriegsjahre und den daraus resultierenden Konsum, den sogenannten ‚Babyboom‘, der Kinder zunehmend in den Fokus der Familien rückte, sowie die Popularität des Westerngenres. Dieses erlebte einen Boom in den 1950er Jahren, der nicht zuletzt den gesellschaftlichen Umständen des Kalten Kriegs geschuldet war. Westernhelden wie Davy Crockett verkörperten die amerikanischen Ideale von Freiheit und Individualität und triumphierten stets über die Gefahren, die diese von außen zu unterdrücken und zu übermannen drohten. Der Frontier-Gedanke, der auch in diesen Filmen zunehmend eine Rolle spielte, da er durch den Kalten Krieg erneut ideologisch aufgeladen worden war, wurde dann in Disneyland mit Frontierland zu einem begehbaren, dreidimensionalen Raum – dass dies das Publikum der 1950er Jahre ansprach, scheint so kaum verwunderlich.

Dies ist nur eines von vielen Beispielen, anhand derer man die Relevanz des kulturhistorischen Kontexts für den Erfolg Disneylands, aber auch die Grundlagen der Designstrategien des Parks festmachen kann. Während es bereits Ansätze in der Forschung für diese Methode in Bezug auf eine Lesart Disneylands als Kulturprodukt des Kalten Kriegs

²⁷ Vgl. William H. Chafe: *The Unfinished Journey. America Since World War II*, 4. Aufl., Oxford 1999, 128.

²⁸ Vgl. Karal A. Marling: *Disneyland, 1955. Just Take the Santa Ana Freeway to the American Dream*, in: *American Art* 5.1/2 (1991), 168–207.

²⁹ Vgl. Jay P. Telotte: *Disney TV*, Detroit 2004.

³⁰ Dies entspricht heute (Februar 2017) etwa 2,7 Milliarden US-Dollar.

³¹ Vgl. James S. Olson, Randy Roberts: *A Line in the Sand. The Alamo in Blood and Memory*, New York 2001, 241.

gegeben hat,³² so fehlte bisher eine detaillierte Analyse. Dies ist vor allem vor dem Hintergrund verwunderlich, dass dem kalifornischen Park wohl die größte akademische Aufmerksamkeit aller Themenparks zuteilwurde, was seiner Popularität, aber auch seiner über sechzigjährigen Geschichte geschuldet ist. Eine vergleichbare Lesart für die späten 1960er und frühen 1970er Jahre für Walt Disney World, Florida (und insbesondere das Magic Kingdom), das ebenso vielfältig bearbeitet wurde, blieb bisher ebenfalls aus. Die internationalen Disneylands, denen in diesem Teilprojekt viel Raum gewidmet wurde, sind von der Forschung bisher nur ansatzweise beachtet worden. Ein Exkurs zum kontroversen und letztlich nie gebauten Disney's America Themenpark wurde bereits durch die Autorin mithilfe dieser Methode erarbeitet; das Projekt konnte so als Teil der sogenannten *Culture Wars* in den USA der 1990er Jahre erschlossen werden.³³ Die hier entwickelte Methode ermöglicht es so, Themenparks für kulturgeschichtliche Forschung fruchtbar zu machen.

IV. Jenseits der Partizipation: Über Strategien der Involvierung (Ariane Schwarz)

Man betritt eine Achterbahn. Nachdem dem Besucher eine Geschichte erzählt wurde – von einem Geisterhotel, in das ein Blitz eingeschlagen hat, oder von Poseidon und seinen Heldentaten –, wird dieser in einen Sitz gebeten, festgeschnallt und bekommt während der bevorstehenden Fahrt die Geschichte am eigenen Leib zu spüren.³⁴ Ein anderes Mal betritt man einen Büroraum und setzt sich in den Sessel hinter dem Schreibtisch. Über die Kopfhörer am jeweiligen Tablet wird dem Besucher die Geschichte des Bankdirektors erzählt, in dessen Sessel man sitzt. Dann – während die Erzählung weiterläuft – steht der Besucher auf, betritt einen vermeintlichen Fahrstuhl und fährt nach unten in die Produktionshalle und in einen Besprechungsraum, wo der Besucher die Rolle wechselt und die Geschichte und den Raum aus einer anderen Perspektive erlebt.³⁵

Diese beiden sehr unterschiedlichen Ereignisse – die Fahrt in einem Themenpark und der Besuch einer szenischen Theaterinstallation rund um das Thema Waffenhandel – sind zwei

³² Siehe Eric Avila: *Popular Culture in the Age of White Flight. Fear and Fantasy in Suburban Los Angeles*, Berkeley 2004; Emma Lambert: „Don't Fight It. You can't whip Mickey Mouse“. *Disneyland's America 1955–59*, in: Nathan Abrams, Julie Hughes (Hrsg.): *Containing America. Cultural Production and Consumption in 50s America*, Birmingham 2000, 29–49.

³³ Vgl. Sabrina Mittermeier: *Disney's America, the Culture Wars, and the Question of Edutainment*, in: *Polish Journal for American Studies* 10 (2016), 127–146.

³⁴ Die Beschreibung bezieht sich auf den „The Twilight Zone Tower of Terror“ in den Walt Disney-Studios in Paris und auf die Wasserachterbahn „Poseidon“ im Europa-Park/Rust.

³⁵ Die Beschreibung bezieht sich auf einen kurzen Ausschnitt der Produktion „Situation Rooms“ der Gruppe Rimini Protokoll. Dabei handelt es sich um eine szenische Installation, die sich multiperspektivisch um das Thema Waffenhandel dreht, und bei der der Besucher mithilfe eines Tablets mit Videos und Kopfhörern in unterschiedliche Rollen, die mit diesem Thema verbunden sind, schlüpft.

Erlebnisse ästhetischer Erfahrung, die sich aus einer kunst- und theaterwissenschaftlichen Perspektive mit bisherigen Konzepten nur schwer beschreiben lassen. Trotz aller thematischer Unterschiede benutzen diese Inszenierungen ähnliche Mechanismen: Sie verräumlichen beide in einer bestimmten Weise ein Thema, das der Besucher durchschreiten, benutzen und in dem er sich zu der Umgebung verhalten muss. Das jeweilige Thema wird also anders für den Besucher aufbereitet, denn es wird von ihm nicht nur rein kognitiv nachvollzogen, sondern auch physisch erfahren, wodurch es für ihn eine andere Dringlichkeit und Unmittelbarkeit erhält. Dabei sind sogar die eingesetzten Motive und räumlichen Gegebenheiten ähnlich: Der Fahrstuhl, der in der Installation von Rimini Protokoll natürlich nicht fährt, sondern nur auf Knopfdruck die Anzeige verändert, bewegt sich auch in den sogenannten Preshows der Themenparks nicht, sondern ruckelt zusätzlich zur Veränderung der Anzeige kräftig und täuscht relativ haptisch eine Fahrt vor.³⁶

Für diese Elemente und narrativen Strategien, in denen es Überlappungen zwischen künstlerischen Arbeiten und Ereignissen im Themenpark gibt, stellt der Fahrstuhl nur ein Beispiel dar. Gemeinsam ist ihnen das physische Erlebnis und die körperliche Unmittelbarkeit der gemachten, zumeist immersiven Erfahrung. Diese Unmittelbarkeit ist im Kontext der kunst- und theaterwissenschaftlichen Forschung oft mit Begriffen von ‚Partizipation‘ belegt worden, wobei dieser Begriff hier weit definiert wird und für eine nähere Untersuchung der beschriebenen Phänomene ungeeignet erscheint. Zwar müssen die Besucher mit den Gegebenheiten der beschriebenen immersiven Settings umgehen – sowohl im Themenpark als auch in den künstlerischen Arbeiten –, doch handelt es sich dabei nicht um Interaktion oder Partizipation im eigentlichen Sinn: Die „Möglichkeit der Kollaboration und der Mitgestaltung“,³⁷ über die sich Partizipation definiert, ist hier nicht gegeben.

Um solche Artefakte adäquat begrifflich fassen zu können, wurde in diesem Teilprojekt ausgehend von bestehenden Partizipationsbegriffen das Konzept der Involvierung eingeführt. Mit diesem Begriff werden solche, bisher als partizipatorisch verstandenen Projekte näher beschrieben, die den Besuchern eine körperliche Erfahrung im Rahmen eines feststehenden Endprodukts ermöglichen und die reine Erzählung einer Geschichte um diesen Aspekt erweitern. In einem Theorieteil des Teilprojekts wurde dafür zunächst über die Auseinandersetzung mit Konzepten von Partizipation die strukturelle Beschaffenheit des Begriffs der Involvierung näher beschrieben, wobei durch die vorgenommene Eingrenzung

³⁶ So beispielsweise zu erleben in der Attraktion „Haunted Mansion“ in Disneyland Paris oder in der Attraktion „The Lost Temple“ im Movie Park Böttrop.

³⁷ Adam Czihak: Partizipation, in: Erika Fischer-Lichte, Doris Kolesch, Matthias Warstat (Hrsg.): Metzler Lexikon Theatertheorie, Stuttgart 2014, 242–248, hier: 243.

ebenso ein Vorschlag erarbeitet wurde, wie der Begriff der Partizipation spezifischer definiert werden kann. An konkreten Beispielen wurde anschließend in vier Praxiskapiteln ausgeführt, welche Facetten, Strategien und theoretischen Konzepte sich unter den Begriff der Involvierung subsumieren lassen und welche Spielarten es innerhalb dieses Konzepts gibt. Indem diese einzelnen Fallstudien jeweils eine Themenparkattraktion und eine künstlerische Arbeit gegenüberstellen, leisten sie einen wichtigen Beitrag zu Theaterwissenschaften und Themenparkforschung und machen die strukturelle und formale Nähe dieser scheinbar so unterschiedlichen Bereiche produktiv. Dabei hat in der Theaterwissenschaft die Reflexion über den Umgang mit solchen Dramaturgien – beispielsweise unter dem Begriff der Immersion als neuem „Zauberwort“³⁸ – gerade erst begonnen, während dieser Begriff in der Diskussion über thematisierte Umgebungen schon länger verwendet wird. Betrachtet man diese Formen der Erfahrungsgestaltung aus einer breiteren Perspektive, so kann man beide Formen unter einer bestimmten Denkrichtung subsumieren, die Vanessa Agnew für die Geschichtswissenschaft als ‚affective turn‘ beschrieben hat. Durch diese Art der Einordnung werden die beschriebenen Phänomene nicht als divergierende Einzelereignisse betrachtet, sondern als Teil einer übergreifenden Entwicklung, die ihren Niederschlag nur in unterschiedlichen thematischen, nicht aber formalen Ausformungen findet. Diese Art der (historischen) Repräsentation im Rahmen des ‚affective turns‘ wird durch bestimmte Merkmale bestimmt, die Agnew im Abstract ihres Artikels wie folgt benennt: „conjectural interpretations of the past, the collapsing of temporalities and an emphasis on affect, individual experience and daily life rather than historical events, structures and processes.“³⁹ Diese Charakteristiken passen auch auf die eingangs erwähnten Ereignisse. Selbst wenn beispielsweise die Arbeit von Rimini Protokoll auf einem auf realen Fakten basierenden Rechercheprozess basiert, so stellt sie doch diese Fakten in einem künstlerischen Endprodukt in einer spezifischen Auswahl nebeneinander, die dem Besucher zwar Interpretationsspielräume lässt, in ihrer Zusammenstellung aber weiterhin selektiv ist. Es kommt hier zu einem Gegeneinander der Zeiten und Orte, die lose miteinander verknüpft sind und Ausschnitte aus dem Alltag der jeweiligen, im Video auf dem Tablet vorgestellten Protagonisten zeigen. Durch die Installation werden diese Begebenheiten verräumlicht und zu einer affektiven, individuellen Erfahrung für den einzelnen Besucher umgesetzt. Was Agnew für die Geschichtswissenschaft beschreibt, scheint also auch auf bestimmte künstlerische Arbeiten und nicht zuletzt auf Themenparkattraktionen zuzutreffen, so dass sich diese Ereignisse und ihr jeweiliger Umgang mit und ihre Umsetzungen von Themen in einen

³⁸ Theresa Schütz: Unter Hundschén, in: Theater der Zeit 11 (2016), 24–26.

³⁹ Agnew (Anm. 3), 299.

weiteren Kontext eines *turn* einordnen lassen. Dieser *turn* zeigt, dass eine Umsetzung in erlebbare Formen in der Erzählung von Geschichten und Geschichtlichkeit eine immer größere Popularität erfährt.

Interessant sind hier auch die veränderten temporalen Strukturen der jeweiligen Phänomene: In den theatralen Arbeiten kommt es zu einer Auflösung einer sukzessiven Zeitlichkeit. Die stringente Abfolge einer für jeden Besucher einheitlichen Zeitlichkeit, wie sie beispielsweise im Guckkasten-Theater vorhanden ist, wird in den behandelten künstlerischen Arbeiten in ein Nebeneinander von Bausteinen aufgelöst, die von jedem Besucher in einer anderen Reihenfolge individuell erlebt werden und unterschiedliche zeitliche Gegebenheiten miteinander kontrastieren. Auch der Themenpark stellt mit seiner Gegenüberstellung von unterschiedlichen Themenbereichen eine kollabierende Zeitlichkeit dar – diese erlaubt etwa im Phantasialand in kürzester Zeit ein physisches Durchschreiten so unterschiedlicher Bereiche wie Berlin zu Beginn des 19. Jahrhunderts, die Mittelalterwelt *Klugheim*, die phantastische Welt der *Wuze* oder des im Kolonialstil angelegte *Mexiko*. Dabei handelt es sich bei der dargestellten Zeit des jeweiligen Themenbereichs nur um eine Ebene der komplexen Zeitlichkeit im Themenpark. Durch die Vorreiterfunktion des Themenparks, in dem solche Zeitstrukturen schon länger vorhanden sind und in dessen Kontext Diskussionen über bestimmte theoretische Konzepte wie Immersion schon seit geraumer Zeit verhandelt werden, kann die Auseinandersetzung mit thematisierten Umgebungen (und in diesem Fall speziell mit Themenparks) außerdem als Präzedenzfall betrachtet werden: Die Umsetzung solcher, beispielsweise immersiver, Strukturen findet sich (neuerdings) auch in künstlerischen Formen, wobei sich beide Formen – die der künstlerischen, theatralen Umsetzung und die des Themenparks – ihrer oft vorhandenen Nähe innerhalb einer breiter zu betrachtenden Wende nicht bewusst sind. Der Fahrstuhl als formales Element ist dabei nur ein Beispiel, in dem sich Themenparks und künstlerische Arbeiten überlappen und begegnen.

Abbildungen:



Abb. 1: Wasserbahn Poseidon, Europa-Park, Rust (Deutschland). Bild: Filippo Carlà-Uhink. – Die Station der Wasserbahn Poseidon in Europa-Park stellt einen griechischen Tempel dar, den es in dieser Form nie gegeben hat, und ist deshalb ein gutes Beispiel eines ‚Piktogramms‘, das die altgriechische Kultur evoziert. Dazu illustriert der anachronistische Kontrast zwischen der antiken Tempelarchitektur und den Stahlschienen der Wasserbahn die komplexe Zeitlichkeit in Themenparks.



Abb. 2: Mt. Olympus Water and Theme Parks, Wisconsin Dells (USA). Bild: Filippo Carlà-Uhink. – Das trojanische Pferd von Mt. Olympus kann von Weitem gesehen werden und zieht den potentiellen Besuchern zum Parkplatz und zum Parkeingang. Während häufig behauptet wird, dass Themenparks sich als Heterotopien auch visuell scharf von der Umwelt abgrenzen, ist Mount Olympus jedoch als ‚roadside attraction‘ auch auf spontane Kundschaft angewiesen und richtet seine Thematisierung daher bewusst zur Straße hin aus, wobei die in das Pferd integrierte Go-Kart-Bahn auch eine thematische Verbindung zwischen Umwelt (Straße) und Themenpark herstellt. Damit verweist das Bild auch auf die Entstehungsgeschichte von Themenparks, die eng mit der ‚car culture‘ der 1950er Jahre verbunden ist.