

# Thematisierte Welten

## Ideen von Alexander Korting

von Alexander Korting [Text, Grafiken und Fotos]



Bild oben:  
Entwurf für den  
CentrO.Park  
Oberhausen.

**Die Thematisierung** von Freizeitparks hat mich seit meinem ersten Parkbesuch als Kind fasziniert. Mit 17 Jahren hatte ich mich nach der Lektüre von „Imagineering“ und den Tutorials der Website Themedattraction.com so weit ins Thema eingelesen, dass ich es einmal selbst versuchen wollte. Der zündende Funke kam auf der Studienfahrt nach Rom bei einer Führung durch die alten Katakomben vor den Stadttoren. Die war zwar interessant, doch schon während ich

mit der Gruppe die Kapelle betrat, die den Weg unter die Erde freigab, dachte ich mir: „Das wäre ein gelungener Eingang“.

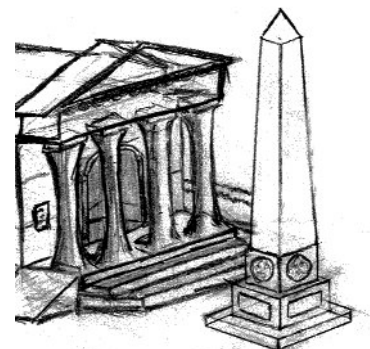
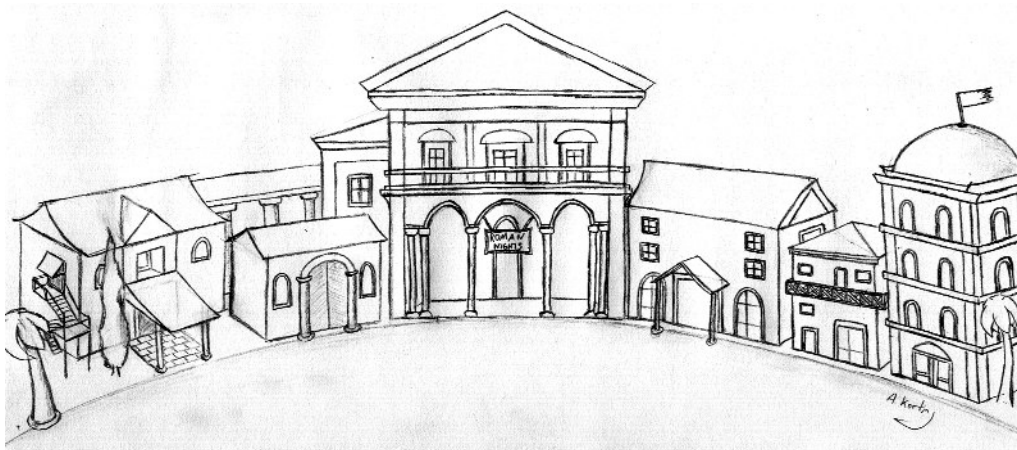
### Der zündende Funke springt auf einer Studienfahrt nach Rom über

Die verzweigten, durch den Untergrund gehauenen Gänge: Die Warteschlange. Wir wurden weiter geführt durch das beklemmende

Labyrinth, aber so interessant es auch war, etwas fehlte. Der große Knaller nach der Preshow.

Wieder zu Hause, verbrachte ich meine Zeit damit, der Katakombenführung den fehlenden Klimax hinzuzufügen. Auf kleinen Zetteln skizzierte ich die zentrale Grünanlage eines römischen Vororts um 80 nach Chr. Südlich der runden Parkanlage zierten zwei Säulengänge den Eingang zum „Oppidum Romanum“. Ging man nach Betreten des Themenbereichs nach links, kam man zunächst am halbkreisförmigen Amphitheater vorbei (für authentische Historienshows) und stand dann neben einem Obelisken vor einem kleinen Tempel, dem Eingang zur ersten Attraktion: den Katakomben. Und diese führten unterirdisch, bzw. durch ein von einer bröckelnden Steinmauer verdecktes Showgebäude zum „Soul Tower“, dem Wahrzeichen des Themenbereichs, nördlich der Parkanlage. Die Idee war, dass die Gäste an einer Grabnischen-Verkaufsführung durch die Katakomben teilnehmen, bei der an der entscheidenden Stelle etwas gründlich schief läuft. Tief unter Tage laufen sie nämlich dem verrückten Architekten in die Arme, der sie zu einem Vertikalgräbertest einlädt, einem Tilted Gyro Drop innerhalb des „Soul Tower“, wo aus dem harmlosen Probeliegen Ernst wird, wenn sich die Bügel schließen und der Wissenschaftler versucht, mit den Besuchern als Versuchskaninchen Unsterblichkeit zu erringen. Hat man dieses Abenteuer überlebt und ver

Bilder unten:  
Römische Ideen.



lässt durch den "Soul Tower" den Untergrund, steht man schließlich vor den Häuserfassaden der römischen Kleinstadt. Durch den großen Torbogen in der Mitte des Dorfs betritt man die Warteschlange zum storylastigen Darkride "Roman Nights", in dem die Besucher durch die Stadtmauern Roms schreiten, als dort gerade Feuer ausbricht. Die Fremden werden verhaftet und fahren in Gefangenentransporten durch das lichterloh brennende Rom, bis sie schließlich in der vorletzten Szene im lodernden Colosseum dem eigentlichen Übeltäter gegenüberstehen: Kaiser Nero.

Abgerundet wurde der Themenbereich noch von dem Restaurant "Taverna Romana" und dem Indoor-Spielplatz "Kid's Empire". Dieses Konzept, ausführlich beschrieben, verschickte ich als Anlage auf der Suche nach einem Praktikum an zahlreiche Designfirmen. Zwar bekam ich nur freundliche Absagen; dennoch war mein Kontakt mit der Themed Entertainment Industrie äußerst positiv, denn oft schrieben die Chefs der Firmen selber zurück oder leiteten meine Suche an passende Unternehmen weiter. Bei der TEA verschickte ein Executive sogar eine Anfrage an die Mitglieder.

Ich zeichnete weiter, eine groß angelegte „Monster AG“ Achterbahn, die sich wegen der Türszene so anbot. Am Ende der iFlyer Fahrt sollte man durch eine der Portaltüren in ein Kinderzimmer - Souvenirgeschäft

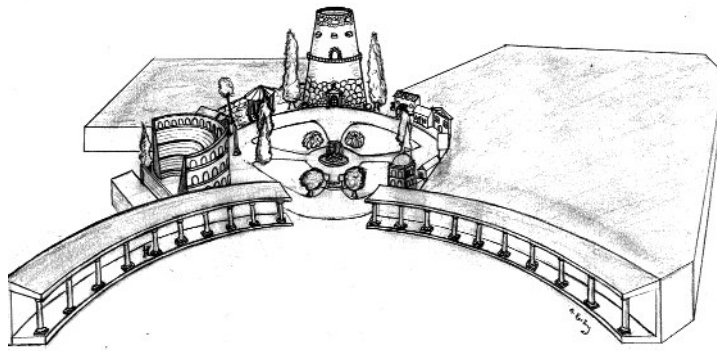


Bild oben links:  
Das "Oppidum Romanum" in der Gesamtansicht.

Bild oben rechts  
und Seitenmitte:  
Szenenentwürfe  
für "Mystery  
Force".

gelangen und sich Zitroneneiscreme beim Yeti-Eisstand kaufen können. Zusätzlich zeichnete ich noch eine günstigere Version, eine Kinderachterbahn mit dem Namen „Scream

ten der Bahn sollte den Schreipunktstand des jeweiligen Zuges anzeigen.

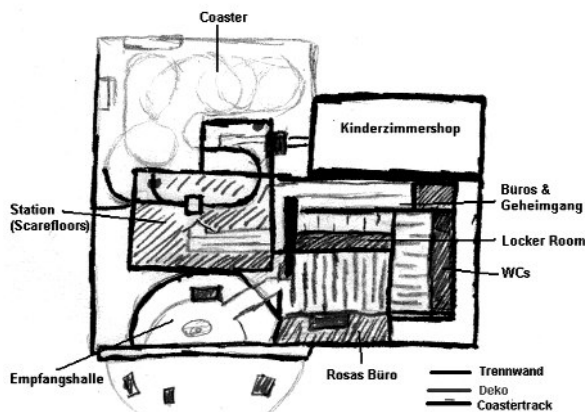
## Trotz Absagen: Der erste Kontakt zur Industrie war positiv

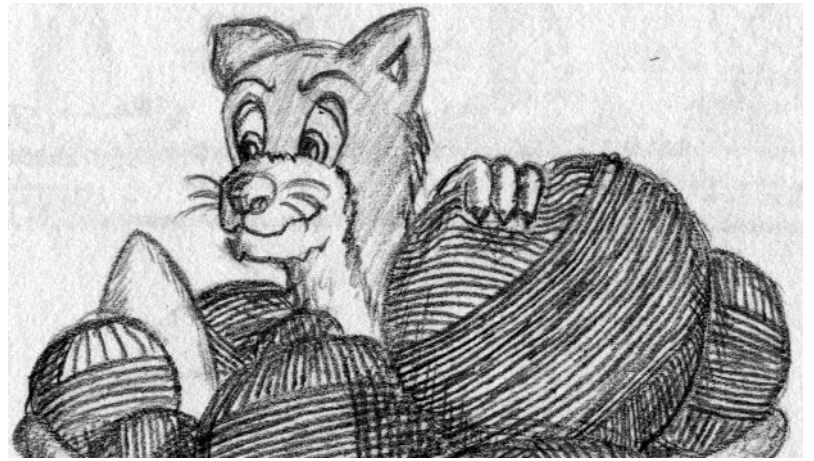
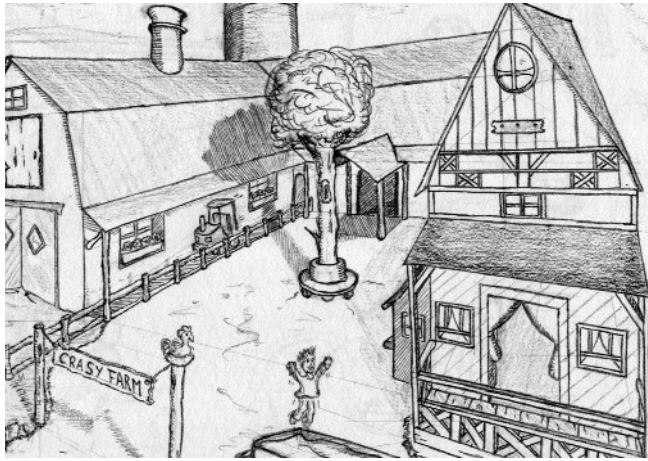
Machine“, auf der die Schreie der Gäste gemessen, aufgefangen und zu Energie verarbeitet werden sollten. Ein großer Schrei-Zylinder inmit-

Als für das „Scary World“ Projekt der Brüder Göttler Ende 2002 Ideen gesucht wurden, zeichnete ich einen günstigen Darkride: „Die Kürbis Invasion“, und einen Walkthrough durch ein Waldgebiet. Letzteren nannte ich „Mystery Force“ und schlug vor, den Besucher in einer Kaserne über einen Flugzeugabsturz in den Wäldern zu briefen und sie auf die Mission zu schicken, nach dem Flugschreiber und Überlebenden zu suchen. Diese, so sollte sich aber heraus stellen, hatten sich durch die im Frachtraum des Flugzeugs geladenen Chemikalien in Zombies verwandelt, die den Besuchern nach dem Leben trachten würden. Zum diesjährigen Halloweenfest, drei Jahre später, hat „Mystery Force“ schließlich seinen Weg in den Dettinger Albraumgarten gefunden. Komplett in eine Militärbasis verlegt, basierte die diesjährige Neuheit



Bilder unten:  
Alexanders Ideen  
zur "Monster AG".





Bilder oben:  
Skizzen zur "Crazy  
Farm"

zumindest in den Grundzügen und der Storyline auf dem alten Konzept.

Begeistert von "Challenge of Tutankhamon" entwarf ich Anfang 2004 einen ersten interaktiven Darkride, familienfreundlich auf einer Farm angesiedelt. Mit einem großen Bauernhaus als Showgebäude sollen die Besucher auf der "Crazy Farm" auf Traktoren steigen und den diebischen Osterhasen verfolgen, der die Hühnereier gestohlen hat. Auf jeder Traktorhaube sitzt den Besuchern zugewandt ein kleiner Hahn (Animatronic), Mr. Cluck, der erste Anleitungen im Umgang mit der Maiskolben-Kanone gibt, die Punktestände der Fahrgäste kommentiert, die Story vorantreibt und nur selten seinen Schnabel hält. Dann beginnt die Fahrt, zunächst langsam durch den Kuhstall. Ziel ist es den Osterhasen zu fangen und alle bereits von ihm versteckten Eier zu finden. Trifft man ein Ei mit einem Maiskorn aus den Laserpistolen, so bricht die Schale und ein kleines

Küken schlüpft. Der erste Teil der Fahrt erfolgt mit einer harmonischen Melodie im Ohr, man sieht den lustigen Alltag der Tiere und greift mal ein, wenn man einer Kuh die Flöhe vom Rücken pustet oder die Katze durch Schüsse auf Blechbüchsen erschreckt, damit sie die Maus nicht frisst. Schießt man auf die Wasserrohre im Schweinestall, können die pinken Faulenzer ein Schlammbad genießen.

### Crazy Farm: Mit Mr. Cluck den Osterhasen jagen.

Der zweite Teil bricht bei der Einfahrt in den zweiten Stall an. Es ist stockduster und man sieht nur, was in den Lichtkegel von Mr. Clucks Taschenlampe kommt. Da! – Der Schatten zweier langer Ohren an der Stallwand! Versehentlich gerät der Traktor ins dunkle Hühnerhaus, und die aufgeregten Damen attackieren die Eindringlinge. Zurück im dunklen Stall gerät man noch an einen wüten-

den Bullen und drängt am Höhepunkt schließlich den Osterhasen in eine Ecke. Doch er bedroht das letzte Ei mit einem Eierschneider. Je nach dem bisherigen Punktestand der Fahrgäste gibt der Motor jetzt entweder seinen Geist auf, oder es folgen noch zusätzliche Szenen, in denen man den Osterhasen überwältigt, das Ei vor einem heranrasenden Fahrzeug rettet und am Ende unter einem überwältigenden Nachthimmel an singenden Tieren vorbeifährt, wo jeder Schuss auf einen Stern eine Sternschnuppe oder ein kleines Feuerwerk auslöst.

Die Entwürfe des "Oppidum Romanum" hatte ich zunächst noch langwierig mit Acrylfarben und Aquarellbuntstiften coloriert, wie ich es in den Bildunterschriften bei den großen Gemälden der Imagineers gesehen hatte. Weil das bei so kleinen Zeichnungen aber äußerst schwierig und nicht zufriedenstellend war, zeichnete ich alle kommenden Konzepte, einschließlich "Crazy

Bild unten links:  
Mr. Cluck, der plappernde Hahn.

Bild unten mitte:  
Der Osterhase als Eierdieb.

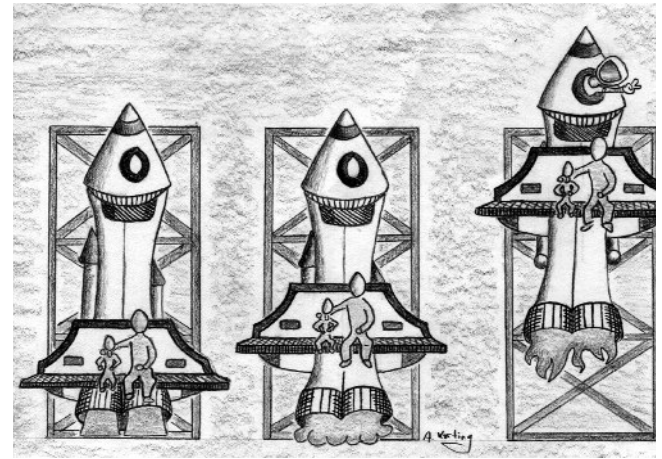
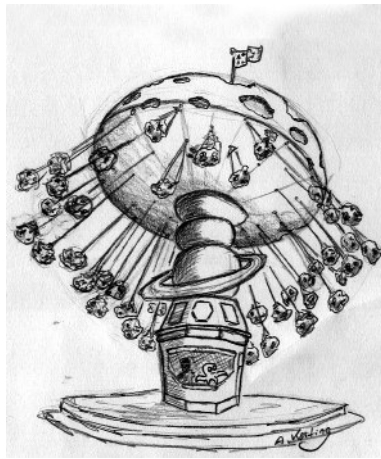
Bild unten rechts:  
Eine Disk'O im Space-Design.



Farm“, nur noch mit dem Bleistift und schattierte lieber in aufwändiger Kleinstarbeit.

Nach einem Besuch im Space Park Bremen war ich der Ansicht, dass es dem Park an Attraktionen mangelte, die man gerne häufiger fährt, und schaffte kurzerhand auf dem Papier Abhilfe. Es sollte eine Art Space-Zirkus sein, mit Kinder- und Familienfahrge­schäften. Da war zunächst einmal ein Disk'O mit dem Namen "Moon Surfer". Ich probierte mich dabei an Aquarellfarben und konnte so einige Lichtspiegelungen der großen gelben Mondverkleidung auf dem Hallenboden darstellen. Einen Frog Hopper zeichnete ich als Spaceshuttle beim Abflug, und ein Kettenkarussell, ähnlich wie die Fliegenpilz-Modelle, aber mit einer Mondoberfläche mit wehender ameri­kanischer Flagge. In groben Skizzen entstanden zudem eine Satelliten-Hochbahn und Moonbuggy-Karts. Highlight sollte ein Madhouse sein, im Stil einer romantisierten Space Station, die sich nach einem Druckabfall durchs leuchtende Weltall dreht.

Ich fuhr im Frühjahr 2004 zur TiLE Konferenz in Maastricht, die Entwürfe von „Crazy Farm“ und dem Space Park Konzept in vielfacher Ausführung unter dem Arm, und ver­teilte sie an den Ständen in der Ausstellung, denn ich suchte wieder einmal eine Praktikumsstelle, diesmal



Bilder oben und Bild unten links: Konzepte für den Space Park.

als Voraussetzung für ein Designstudium. Wie es der Zufall so wollte, fand ein Vortrag zum Space Park statt, im Anschluss an diesen versuchte ich meine Mappe direkt an der richtigen Stelle an den Mann zu bringen und überreichte sie dem Referenten von Pro Fun.

## Eine echte Herausforderung: Ein neuer Eingang für den CentrO.Park

Auf der Ausstellung traf ich FKF Mitglied Christian Ahuis, der mir ein Vierteljahr später anbot, einen neuen Eingang für den CentrO.Park zu entwerfen. Ich könnte es ja mal versuchen.

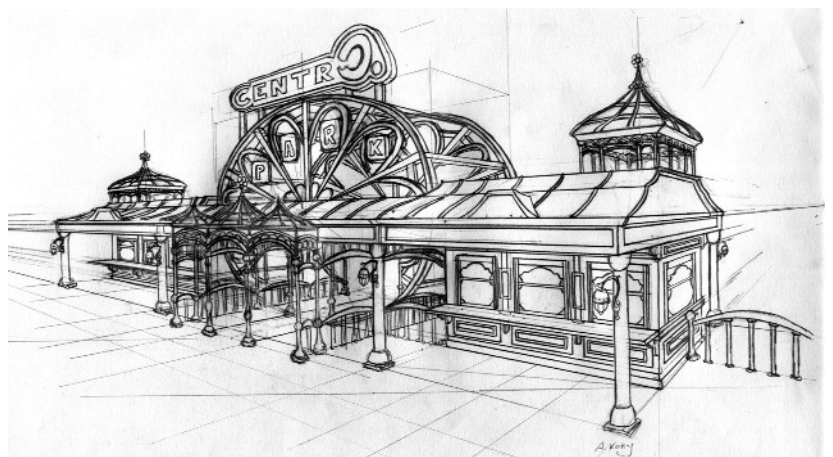
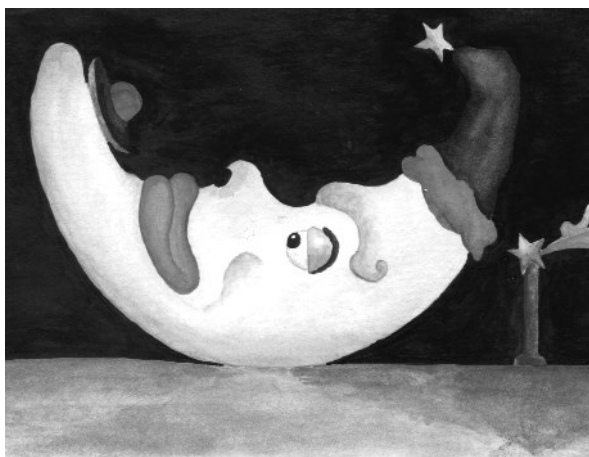
Vorgegeben war eine längliche Form, die mehrere Kassenhäuschen zu einem Gebäude verbinden sollte. Weil kein großer Zeitdruck bestand, ließ ich mir den Sommer über Zeit zur Ideenfindung und Inspiration. Der Eingang sollte den Park nach außen

repräsentieren und anziehend wirken. Ich überlegte, mich an dem Thema des Parks zu orientieren; dieses ließ sich grob als „verschiedene Gärten“ zusammenfassen.

Ich skizzierte eine Version, die von überdimensionalen lachenden Blumen geziert war, alle Kanten von großen Grashalmen verdeckt. Auch ein Zootor, wie bei Benjamin Blümchen, dem Maskottchen des Parks, zog ich kurz in Betracht.

Der Funke kam eines Sommertages, als ich in einem Garten lag und auf ein selbstgebautes Kinderriesenrad, eingewuchert von wilden Ranken, schaute. Dort stand und rostete es schon seit Jahren und träumte von alten Zeiten, als es Kinderherzen höher schlagen ließ. Auf so ein Rad musste der Entwurf aufbauen. Nach und nach setzte sich ein Bild zusammen. Architektonische Merkmale des Jugendstils, die auch mit dem Einkaufszentrum harmonie­ren sollten, und als Eingangstor ein altes Riesenrad. Das Rad sollte fest

Bild unten rechts: Der CentrO.Park Eingang nimmt Formen an.







Bilder oben:  
Der noch nicht ganz fertig ausgestattete Eingang.

er Bestandteil des Gebäudes sein - es sollte das Portal in den Park sein. Ich überlegte, ob es technisch machbar sei, auf irgendeine Weise durch das sich drehende Riesenrad zu schreiten, verwarf den Gedanken aber wieder und konzentrierte mich darauf, trotz der Einengungen des Rads einen möglichst breiten Durchgang zu schaffen. Das Ergebnis davon war ein rücksichtslos ausgeschnittener Durchgang, der Bögen und Streben in der Mitte abtrennen sollte, um so die Wirkung besonders zu betonen.

Was als Skizze noch relativ simpel aussah, begann ich schließlich in einen dreidimensionalen Entwurf umzusetzen, mit Bleistift und Lineal, denn CAD Programme beherrschte ich noch nicht. Mit dieser perspektivischen Herausforderung zeichnete ich tagelang an einer Ansicht von rechts-vorne mit zwei Fluchtpunkten auf ein dickes A3 Papier, wobei der eigentliche Entwurf nicht größer als A4 wurde. Dabei radierte ich so oft die auftretenden Fehler aus und zeichne-

te die Stellen neu, dass sich das Papier schließlich wellte. Ich zeichnete ein doppelt geschwungenes Kupferdach, verschnörkelte Türme und jede Menge Säulen, die den Dachvorbau tragen sollten. An der höchsten Stelle des Rads sollte der CentrO. Schriftzug montiert sein, der Zusatz "Park" sollte in einzelnen Buchstaben wie vier Gondeln in dem Rad hängen. Nach dem übersichtlicheren Entwurf zeichnete ich noch

## Es geht auch ohne Computer - Bleistift und Lineal schaffen Abhilfe

eine Vorderansicht, die den Durchgang besonders gut darstellte. Eine dreifach gebogene Glasdecke sollte durch den Durchgang führen. Die schließlich fertigen Zeichnungen mussten nun in Farbe getaucht werden. Mir war aber klar, dass eine Coloration wie bisher dafür nicht in Frage kam. Durch ein zeitgleiches Praktikum in einem Innenarchitekturbüro stieß ich auf Layout-Marker, die

ich mir dann in großer Anzahl bestellte. Ich stellte also meine Schreibtischlampe unter einen Glastisch, legte darauf die Zeichnung und darüber speziell beschichtetes Markerpapier. Damit konnte ich die wichtigen Linien mit Fineliner auf das Markerpapier übertragen, wobei regelmäßig die Tischplatte zu heiß zum Weiterzeichnen wurde. Die neuen Zeichnungen ließ ich dann in einem Copyshop vielfach kopieren, um die Farbgebung des Eingangs ausgiebig zu testen. Die hatte ich zwar im Kopf, brauchte aber eine Weile, bis sie auf das Papier übertragen war und harmonisch wirkte. Die Farbtöne konzentrierten sich besonders auf grün/gold und pastellbraun. Diese Entwürfe scannte ich ein und arbeitete am Computer Hintergründe und Lichteffekte in die Bilder. Die Vorderansicht erstellte ich außerdem in einer Nachtsicht und in einer Fotomontage, in der ich den Eingang recht simpel auf die leere Erweiterungsfläche kopierte. Das alles brachte ich, in A3 gedruckt und

Bilder unten:  
Vom Entwurf in die Wirklichkeit.



auf schwarze Pappen aufkaschiert, Ende September nach Oberhausen zum Park, wo ich es Christian Ahuis präsentierte. Dieser hing es Parkchef Oscar Bruch Jr. als Überraschung an die Pinnwand zu den vorherigen Entwürfen.

Einige Zeit später kam der Anruf: Der Eingang sollte gebaut werden. Für die Umsetzung wurde der Soester Fahrzeugbau beauftragt. Am Reißbrett der Architekten entstand in einem kreativen Treffen eine völlig überarbeitete Version, größer und günstiger. Diese Aufrisse setzte ich in einer neuen Darstellung um. Diesmal zierten Benjamin Blümchen und sein Freund Otto die Türme. Über den Winter wurde mit Hochdruck gebaut und in den Sommerferien 2005 öffnete der Park sein neues Tor. Direkt nebenan kam als zusätzliche Neuheit "Benjamin Blümchens Wellenflieger", dessen neuen Anstrich ich im Stil des Eingangs entwarf. Für die kommende Saison wird der Eingang noch einmal intensiv herausgeputzt und mit mehr Details versehen.

Einen der ungenutzten früheren Eingänge, der jetzt verloren innerhalb des Parks steht, transformierte ich im Mai als Vorschlag in den „Abenteuer Ausguck“, der Ausgangspunkt für einen theoretischen Abenteuer-Themenbereich.

Am Tag der Eröffnung des Eingangs fuhr ich nach Oberhausen. Es erschien irgendwie surreal: das, was ich stundenlang mit Bleistift und Lineal gezeichnet hatte, plötzlich vor mir stehen zu sehen. Ich stellte mich



Bilder oben:  
"Benjamin Blümchens Wellenflieger" wird Realität.

in einiger Entfernung vor die Kassen, nahm einen Abzug des letzten Konzeptdesigns aus der Tasche, und verglich Zeichnung und Umsetzung. Vom ersten Entwurf an hatte sich viel

### Selten so wie vorgestellt: Das Endergebnis

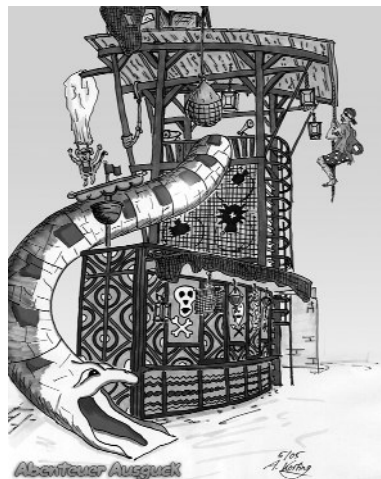
verändert – einiges aus betrieblicher Sicht, einiges aus Kostengründen, und für ein paar Überraschungen zum Schluss sorgten noch die ausführenden Firmen. Aber abgesehen

davon war es fast wie auf dem Papier.

Björn Kemper, ein befreundeter Designer aus den USA, schrieb mir, nachdem er Fotos von den Projekten gesehen hatte: "Selten, dass das Endergebnis zu 100% den Vorstellungen entspricht. Vom Entwurf bis zur Endversion ist es immer so etwas wie bei "Stille Post". Besonders wenn man nicht bei jeder Station selbst dabei ist [...]. Ich denke, Du kannst richtig zufrieden sein. Im Endeffekt musst Du wissen, dass nur Du weisst, was alles hätte sein können, der Betrachter aber sieht das nicht, er kennt die Details nicht und vermisst sie deshalb auch nicht. Der Gesamteindruck stimmt."

Mittlerweile studiere ich Innenarchitektur im ersten Semester. Auf meinem Schreibtisch sammeln sich Skizzen und Ideen für neue Konzepte. Auf dem weißen Blatt Papier vor mir ist der erste Strich vielleicht der Eingang zu einem neuen Abenteuer. <<<

Bild mitte:  
Der "Abenteuer Ausguck" - Alexanders Vorschlag für den nun ungenutzten Eingang in den CentrO.Park.



Bilder unten:  
Weitere Ideen und Skizzen auf Alexanders Schreibtisch.

