

Einblicke und Tiefblicke aus Efteling

Teil 1 der Reihe über Gestaltung und Psychologie von Freizeitparks

Ein kühner aber grausamer Kapitän, Stürme am Kap der Guten Hoffnung, ein verhängnisvoller Schwur gegen Gott und Teufel, ein Fluch zum ewigen Kreuzen auf dem Meer, Briefe an längst Verstorbene. Das sind die Kernelemente der Sage vom Fliegenden Holländer, die der niederländische Freizeitpark Efteling als Thema für seine vielleicht beeindruckendste Attraktion ausgewählt hat. Auch wenn uns dieses Thema bereits eine visuell überaus reizvolle Kulisse beschert hat, so steckt doch viel mehr dahinter.

von Harald Molina-Tillmann

Geisterschiff oder Komplex?

Während wir im Wartebereich durch nautische Gemälde und Rumfässer auf die Fahrt eingestimmt werden, oder im Eingangsbereich von einer schummrigen Hafenszene überrascht werden, zieht uns eine Geschichte in den Bann. Diese Geschichte wiederum ist nicht nur die eines vielleicht nie existiert habenden Schiffes, sondern gleichzeitig auch Ausdruck eines Vorgangs in uns selbst, ganz unabhängig von Seefahrt, Skorbut und Meeresgeistern.

Das Thema ist hervorragend gewählt, denn die Sage vom Fliegenden Holländer ist nicht das Produkt eines einzelnen Autors, sondern über Jahrhunderte von unzähligen Seeleuten tradiert und variiert worden. Dadurch werden in der Geschichte die Hoffnungen, Emotionen und Ängste vieler ausgedrückt. Sie ist kollektiv und betrifft

damit auch uns selbst. Außerdem lässt der Stoff viel Raum für Interpretation und Gestaltung, was wir nicht nur in Richard Wagners Oper und in den Blockbustern aus der "Fluch der Karibik"-Reihe, sondern eben auch im Fahrgeschäft in Efteling sehen können.

Eine geniale Idee der Unterstreichung der Geschichte erfolgt auf technischer Ebene. Die Attraktion ist eine Kombination aus Geisterbahn, Achterbahn und Wasserbahn. Nimmt man den Wartebereich und den Ausgang als erste und fünfte Etappe hinzu, so hat man einen klassischen Fünfaktor aus der Theorie des Dramas. Im Wartebereich werden Charakter und Thema eingeführt, was man im Drama als "Exposition" bezeichnet. Der zweite Akt enthält gemäß Theorie ein "erregendes Moment" und die "steigende Handlung". Ersteres wird durch die schaurige

Projektion eines Geisterschiffs erreicht, letzteres durch die Auffahrt des Wagens im Dunklen als Abschluss des Geisterbahnteils. Im dritten Akt erreicht die Attraktion mit der Achterbahnfahrt ihren "Höhepunkt". Die für den vierten Akt des Dramas typische "Verlangsamung der Handlung" wird durch Abbremsen des Wagens im Wasser buchstäblich umgesetzt. Die "Konfliktlösung" des fünften Aktes des Dramas wird durch die Einfahrt in den Hafen und den Erwerb des Fotos abgebildet.

Gemäß der Sage kann das Geisterschiff übrigens ohne Wind, in der Luft schwebend, unter Wasser und rückwärts segeln. Hier hätte man sich vielleicht noch für einige fahrtechnische Überraschungen inspirieren lassen können.

Auf der Ebene der Gestaltung hat sich Efteling mit Kapitän Willem van der Decken auf eine der vielen möglichen

historischen Vorbilder festgelegt. Die daraus resultierende Kulisse einer holländischen Hafenstadt aus dem 17. Jahrhundert ist atmosphärisch. Für mich als Erstbesucher hat sie im morgendlichen Novembernebel einen ganz besonderen Reiz ausgeübt. Es gibt auch eine Reihe von kreativ gestalteten Bezugspunkten zwischen Kulisse und Geschichte zu entdecken. Zur noch besseren Verzahnung dieser beiden Aspekte würde die Sage reichlich weiteres Material bereitstellen. Als Inspiration für gestalterische Elemente würden sich zum Beispiel Herausforderung und Lohn der Ostindienfahrten, die für ihre Grausamkeit bekannten holländischen Kapitäne, der Tafelberg am Kap der Guten Hoffnung oder die Träume und das Leiden der Schiffsjungen anbieten.

Doch wozu das Alles? Warum überhaupt wirkt die Sage vom Fliegenden Holländer auch auf uns emotional, obwohl wir Jahrhunderte später und ohne die Ängste und Sorgen der Seeleute leben? Psychologisch kann man das verfluchte Schiff im Ozean als Komplex innerhalb des Unbewussten deuten. Ist man in solch einer Situation, so dreht man sich im Kreise und kommt immer wieder zum gleichen Gedankengang oder Handlungsmuster zurück, ohne sich dessen bewusst zu sein oder zumindest ohne zu wissen warum. Dadurch wird die Sage zu einer persönlichen Geschichte und die Attraktion zur Projektionsfläche der Psyche des individuellen Parkbesuchers. Dies kann als Identifikation mit dem Kapitän erlebt werden, was durch die geschilderten fahrtechnischen und gestalterischen Konzepte unterstrichen wird. Durch die direkte Integration des Nutzers in eine Attraktion können solche Vorgänge noch weiter intensiviert werden. Bei nichtinteraktiven Attraktionen wie Eftelings Fliegendem Holländer ist dies naturgemäß begrenzt. Der Untertitel zum Fahrgeschäft immerhin spricht direkt den Fahrer an:

"Entkomme dem Fluch des Geisterschiffs!"



Das Namensschild des von den Gestaltern ausgewählten-Kapitäns fällt fast nur auf, wenn man vor Parköffnung vor dem geschlossenen Eingang steht



Der des Niederländischen Mächtige kann die Geschichte von van der Decken an der Außenwand des Bistros lesen



Der Text des Kapitäns an seine geliebte Catharina erinnert eher an einen Vertrag mit Mephisto: "Mein Wille ist Gesetz. Ich werde segeln!"



Die einseitige und unverbundene Ausrichtung des Kapitäns auf Wille und Erfolg wird im Wartebereich durch den Riss und die leere rechte Bildhälfte dargestellt



Beim Auftrennen der Warteschlangen sind die Wappen der Achterbahnen in Form und Zeichnung identisch gestaltet. Umso stärker wirkt der Unterschied der beiden an den Enden des Farbspektrums gelegenen Farben blau und rot

Wasser und Feuer

Statt sich für die Geschichte einer Attraktion bei Sagen, Mythen oder Märchen zu bedienen, kann man auch direkt mit der archetypischen Kraft und Bedeutung von Symbolen arbeiten. In Efteling wird dies in beeindruckender Weise mit einer Doppel-Holzachterbahn gemacht. Eigentlich heißt die Attraktion "Joris en de Draak" und verweist damit auf die Legende vom Drachentöter Sankt Georg. Doch die Verwendung der beiden Elemente Wasser und Feuer als Symbole der beiden im "Wettstreit" gegeneinander antretenden Achterbahnen ist so prominent und überzeugend, dass man auf die Bemühung der Legende sogar hätte verzichten können.

Im Vergleich zu den beiden anderen Elementen Erde und Luft gelten Wasser und Feuer beide als "sich ausbreitend", was bei einer Achterbahn wohl angemessen ist. Bei den sogenannten Qualitäten der Elemente stehen sich beide dagegen genau gegenüber. Feuer gilt als trocken und heiß, Wasser als feucht und kalt. All diese Kriterien beeinflussen die Stimmung und Emotionen der Achterbahnfahrer bewusst oder unbewusst, ganz unabhängig davon, ob oder was sie von der Vier-Elemente-Theorie gehört haben. Die Assoziationen kommen wie von selbst auf, vermutlich schon, wenn sie zwischen den übergroßen blauen und roten Drachenköpfen vor dem Eingang hindurchgehen, spätestens jedoch, wenn sie in der Warteschlange gezwungen werden, sich für eine der beiden Seiten zu entscheiden. Wie ist die eigene Stimmung? Was spricht mich an? Welche Kraft soll in mir die Oberhand haben? Nicht von ungefähr wird dann der Wettkampf der Achterbahnen von den Mitfahrern irgendwie als der eigene empfunden und mit Siegesjubel oder leichter Enttäuschung bedacht, obwohl man gar nicht aktiv zum Sieg beigetragen hat. Bei mir hat es noch nicht einmal geschadet, dass auf meinen vier Fahrten aus unerklärlichen Gründen stets "Wasser" gewonnen hat.

Der Berg ruft

Auch eine dritte Attraktion, Eftelings Bobbahn, hat eine tolle Idee hinsichtlich des Fahrerlebnisses. Die Bobs sind nicht aneinandergeschlossen und laufen nicht auf Schienen. Im Prinzip sind sie frei beweglich, werden aber vom simulierten Eiskanal sicher dirigiert. Freiheit und Geborgenheit zur gleichen Zeit. Den daraus erblühenden Gefühls-Cocktail gibt es in der Realität eher selten. So schön, dass wir ihn im Freizeitpark erleben können.

Hinsichtlich der Integration einer Geschichte und sogar hinsichtlich der Gestaltung ist es dagegen etwas mau. Dies erstaunt umso mehr, da das "Setting" mit drei großen Chancen lockt. Zum Ersten ist die Schweiz an sich kurios liebenswert. Neutralität, Bankgeheimnis, Käsefondue, Edelweiß und vieles mehr könnte für Geschichten und gestalterische Elemente motivieren. Zum Zweiten ist der "Berg" Symbol und Paradebeispiel für das sogenannte Numinose: Erschreckend und attraktiv in gleichem Maße. Zum Dritten bietet die Bobbahn auch die Chance auf Identifikation und Projektion, denn Kinder fahren Schlitten, aber träumen vom Bob.

Pappierrr – Hierrrr !

Auf die Frage nach Hintergrundinformationen bietet Efteling in den "FAQs" seiner Webseite eine knappe aber markante Antwort:

"Efteling gibt grundsätzlich keine technischen Hintergrundinformationen heraus, denn in einer Welt der Wunder sind neue Attraktionen einfach da... ;-)."

Auch wenn dies für interessierte Fans etwas enttäuschend ist, so wird doch ein wichtiger Aspekt von Freizeitparks angesprochen: Besucher sollen die Attraktionen nicht erobern, sondern umgekehrt sollen die Attraktionen zum Besucher kommen. Irrational. Wie Träume. Die Attraktionen sollen nicht in Einzelteile zerlegt, sondern ganzheitlich erlebt werden. Für Erlebnisse solcher Art sind der "Thrill" einer rasanten Achter-



Der gestalterische Einsatz der Farben blau und rot inmitten des dominanten Holzes ist dezent und ästhetisch



Der Wartebereich der Bobbahn sieht edel aus. Er würde aber noch viel Raum für Gestaltung und Erzählung bieten



Im Zieleinlauf werden die Kräfte im farblichen Karo grafisch vereint



Trotzdem kommt dem Sieger angemessene Ehre zuteil



Im Wartebereich wurde beim Erfrischungsautomat eine kommerzielle Chance vergeben. Sind Eis und Cola nicht blau und rot wie Wasser und Feuer?

bahnfahrt oder der visuelle Eindruck einer Themenfahrt zwar wichtig, aber sie machen eben nur einen Teil des Erlebnisses aus. Neben Äußerem wie Spaß, Erholung und Geselligkeit ist die Umsetzung von inneren Prozessen auf die Attraktion wesentlich. Nur dann berühren die Eindrücke emotional und bleiben auch langfristig erhalten.

Eine solche Umsetzung kann wie gesehen technisch, gestalterisch, erzählerisch und den Parkbesucher integrierend erfolgen. Mit der Kombinationsfahrt des Fliegenden Holländers, der freien Bewegung in der Bobbahn und der Verdopplung der Achterbahn bei Joris en den Draak glänzt Efteling insbesondere auf technischer Ebene mit drei außergewöhnlichen Ideen. Mit der Sage vom Kapitän van der Decken und der Symbolkraft von Feuer und Wasser wurden auf der erzählerischen Ebene zwei starke Themen überzeugend umgesetzt.

Auf eine Fülle von weiteren Themen stoßen wir im Märchenwald, für den Efteling seit seinen Anfängen bekannt ist. Märchen sind das klassische Beispiel für die Umsetzung von Geschichten und inneren Prozessen in Freizeitparks. Sie sind Abenteuergeschichten, können aber auch als symbolischer zeitloser Ausdruck einer inneren Entwicklung verstanden werden. Eftelings Märchenwald funktioniert daher auch mit der neuen Generation, obwohl auf moderne Technik und moderne Erzählformen weitgehend verzichtet wird. Auch das einzige parkübergreifende Element hat sich, dem Naturschutz sei Dank, vom Märchenwald in den gesamten Park ausgebreitet. Es sind die unablässig "Pappierrr - Hierrr!" rufenden Mülleimerfiguren "Holle Bolle Gijs".



Ein Miniaturalphorn in der Ecke reicht nicht, um alpine Gefühle aufkommen zu lassen



Der vom Drachen bewachte Schatz, nach dem die jungen Besucher von Efteling zaghaft aber mutig greifen, ist einer der interaktiven Elemente des Parks

k



Noch ist viel zu tun für die neue Attraktion in Efteling. Doch der thematisch angepasste neue „Holle Bolle Gijs“ steht schon