

Immersion und Muße im *Theme Park*

Medienlandschaften bei *Ontario Place* (Toronto, 1971–2011)

Themenparks haben einen festen Platz in der Geschichte populärer Unterhaltungs- und Medienkulturen. Eine Besonderheit stellt dabei die 1971 eröffnete Parklandschaft *Ontario Place* in Toronto dar. Mithilfe neuer, immersiver Medien sollte das Publikum zu einer körperlich-sinnlichen Auseinandersetzung mit den sozialen und naturräumlichen Charakteristika Kanadas angeregt werden. Das Teilprojekt untersucht die Konzeption, Gestalt sowie Nutzung des Parks und fragt zugleich nach dem historischen und systematischen Zusammenhang von Immersion und Muße.

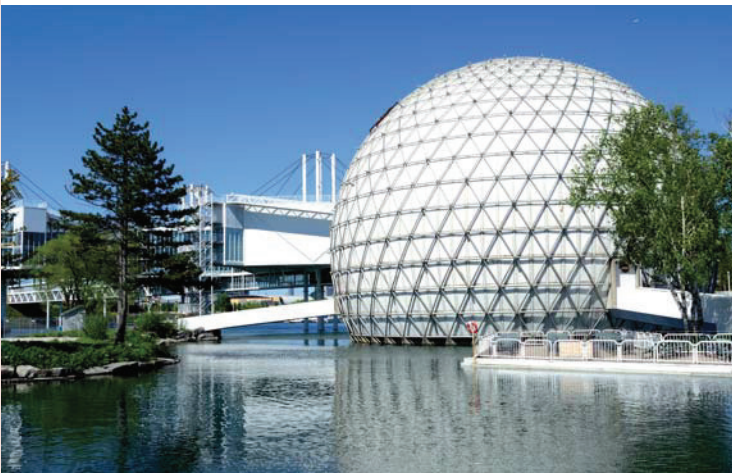
Was gemeinhin als ‚Freizeitpark‘ oder auch ‚Themenpark‘ beschrieben wird, charakterisiert die kanadische Parklandschaft *Ontario Place* nur unzureichend: Diese komplex konzipierte Landschaft aus Gebäuden, Passagen und Parks, errichtet auf drei künstlichen Inseln am Hafen von Toronto, stand ab 1971 bis zur Schließung 2011 als Erlebnis- und Naherholungsraum zur Verfügung und setzte hinsichtlich der Naturerfahrung am Ufer des Ontariosees neue Maßstäbe. *Ontario Place* beherbergte das erste dauerhaft installierte IMAX-Kino der Welt sowie zahlreiche multimediale Ausstellungsräume. Das Gelände als Ganzes kann somit als Erlebnisraum begriffen werden, der Möglichkeiten der realen und virtuellen Raumerfahrungen eröffnet und miteinander kontrastiert. In der Geschichte des Typus ‚Themenpark‘ war *Ontario Place* ein Meilenstein. Dies zeigt ein Vergleich mit *Disneyland*: Während die dort zur Inszenierung von *core American values* eingesetzten Attraktionen und symbolischen Landschaften häufig verallgemeinernd als Installationen bezeichnet wer-

den, waren in *Ontario Place* Installationen im eigentlichen Sinne zu sehen. Gemeinsam mit den IMAX-Filmen waren sie selbst (und sekundär die Inhalte) die Attraktionen. Der Park lud in seinen vielfältigen Formaten zu einer direkten sowie virtuellen Begegnung mit der kanadischen Landschaft ein, d. h. zu einer Auseinandersetzung mit dem spezifischen Standort einer Betrachterin bzw. eines Betrachters im lokalen sowie regionalen landschaftlichen Kontext. Erreicht werden sollte dies nicht durch die für klassische Vergnügungsparks typischen Fahrgeschäfte und die damit einhergehende „energized relaxation“ (Rabinowitz 2012), sondern durch die somatische Involvierung des Publikums und die immersive Wirkung medialer Angebote. *Ontario Place* ist daher eher als *theme park* der Spätmoderne zu betrachten und in diesem Sinne als Muße-Park zu interpretieren.

Sinnliche Erfahrung kanadischer Identität im Themenpark?

Anschaulich lässt sich dies am Beispiel des Films *North of Superior* verdeutlichen, mit dem das IMAX-Kino 1971 eröffnet wurde. Der 18-minütige Film war eigens für das Cinesphere-Kino in *Ontario Place* in Auftrag gegeben worden und präsentiert Bilder der wilden Natur des hohen Nordens sowie des ländlichen Lebens in Ontario jenseits der Großstadt. Er setzt mit Luftaufnahmen ein, die während eines Flugs über *Lake Superior* entstanden, und zeigt im Folgenden u. a. die vielfältige Landschaft des kanadischen Nordens sowie den Kampf gegen Waldbrände einschließlich der anschließenden Wiederaufforstung. Allein im ersten Jahr sahen 1,1 Millionen Zuschauerinnen und Zuschauer den Film im Cinesphere-Kino.

North of Superior im Speziellen und *Ontario Place* im Allgemeinen ermöglichten eine Konfrontation mit dem Nahen (statt dem Fernen) sowie mit der Gegenwart (statt der Vergangenheit oder der Zukunft). Insofern stellen sie eine ‚Antwort‘ auf die *EXPO 67* in Montréal dar, in deren Mittelpunkt v. a. globale Themen und



Ontario Place Cinesphere: Reale und virtuelle Mußelandschaften in Wechselwirkung am Ontario See (Raysonho @ Open Grid Scheduler/ Grid Engine [CCo], via Wikimedia Commons)

Zukunftsfragen standen. In *Ontario Place* wird die Aufmerksamkeit der bzw. des Zuschauenden auf die Frage der Selbstverortung gelenkt: Was bedeutet es, ‚hier‘ und ‚jetzt‘ zu leben? Was teilt man mit den anderen Einwohnerinnen und Einwohnern im hohen Norden des Landes, wenn man im Süden von Kanada lebt? Und welche Rolle spielen die Landschaft und das extreme Klima für das Leben? *Ontario Place* gibt keine abstrakten Antworten auf diese Fragen, etwa in Form einer Vermittlung von *core Canadian values*; vielmehr eröffnet der Park die Möglichkeit, in reale und virtuelle Räume ‚einzutauchen‘ und in ihnen zu erfahren, wie sich eine kanadische Identität in körperlich-sinnlicher Erfahrung beschreiben lassen bzw. anfühlen könnte. Hier wird deutlich, welchen Stellenwert immersive Phänomene in Bezug auf die Gesamtkonzeption des Parks besitzen, und zudem deuten sich die potenziellen Bezüge zur Muße an.

Immersion und Muße in Medienlandschaften

Immersion ist ein zentrales Element der zeitgenössischen Populärkultur. Es vereint in sich die in einem Spannungsverhältnis stehenden Möglichkeiten des konzentrierten Sich-Versenkens einerseits und der Zerstreuung andererseits. Immersion meint die vollkommene (vermeintlich passive) Involvierung einer bzw. eines Zuschauenden etwa bei der Rezeption eines Films oder die fokussierte (vermeintlich aktive) Tätigkeit einer bzw. eines Nutzenden beispielsweise bei einem (Video)Spiel. Diese spezifischen Formen der Involvierung und Tätigkeit werden durch die Erfahrung von ‚räumlicher Präsenz‘ hervorgerufen. In einem solchen immersiven Raum erleben die Rezipierenden mutmaßlich eine ‚Auszeit‘ vom Alltag bzw. dem ‚Hier und Jetzt‘ und eine Entrückung in andere Raum-Zeit-Erfahrungen. Das Teilprojekt geht davon aus, dass Immersion nicht notwendigerweise mit einer nur passiv erlebten Zerstreuung einhergeht, sondern dass durch Immersion auch Reflexions- und Kontemplationszustände ermöglicht werden, welche klassischerweise der Muße zugeschrieben werden.

Muße, Immersion und ihr Verhältnis zueinander lassen sich zum einen systematisch bestimmen, zum anderen in ihren historisch und kulturell variablen Konkretisierungen untersuchen. Ausschlaggebend für immersive Erfahrungen sind nicht nur verschiedene Repräsentationstechniken, sondern auch die Gesamtumgebungen, in die diese Techniken eingebettet sind, und die damit einhergehenden Praktiken der Mediennutzung. Dies gilt in besonderem Maße für die 1960er- bis 1980er-Jahre, als multimediale Installationen und neue filmische Verfahren trotz formal-experimenteller Ausrichtung in der Lage waren, ein Massenpublikum anzusprechen. Immersive Erfahrung ermöglichte

damals ein Oszillieren zwischen somatischer Involvierung (d. h. Nähe) und kritischer Reflexion (d. h. Distanz). Mit Blick auf die heutige Zeit stellt sich die Frage, inwieweit Immersion und Muße hier beispielhaft für die Gestaltung eines urbanen Erholungsraums waren und wie sich diese Charakteristika exemplarisch beschreiben und so möglicherweise für künftige stadtplanerische Unterfangen nutzbar machen lassen.

Komplementäre Methoden

Das Teilprojekt konzentriert sich auf die erste Phase von *Ontario Place* (1971–1983) und untersucht dabei zunächst das Gesamtkonzept der Parkgestaltung, mit einem Fokus auf der (sowohl geografisch als auch konzeptionell) zentralen Position des Cinesphere-IMAX-Kinos. Rekonstruiert werden soll nicht nur das gesamte IMAX-Filmprogramm im Cinesphere-Kino, sondern v. a. auch die somatische und synästhetisch-intermodale Komplexität der Gestaltung des Eröffnungsfilms *North of Superior*.

Im empirisch ausgerichteten Projektteil stehen die individuellen Praktiken der Nutzung des Parks im Mittelpunkt. Diese werden anhand einer Gruppe von 12 Personen untersucht, die *Ontario Place* zwischen 1971 und 1983 besuchten. Diese werden vor Ort in Toronto auf dem ehemaligen Gelände von *Ontario Place* zu ihrem damaligen Verhalten als Besuchende im Park, zum typischen Ablauf eines Aufenthalts sowie zur Bedeutung von *Ontario Place* für sie insgesamt befragt. Eine weitere Ebene der Befragung wird das Verhältnis zwischen realer und virtueller Raumerfahrung im Kontext von *Ontario Place* erkunden: Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Studie werden zunächst den Film *North of Superior* ansehen und anschließend im Rahmen von *walking interviews* über ihre Erfahrung mit dem Parkgelände in der Gegenwart befragt. Die Befunde des empirischen und des medienästhetischen Projektteils ergänzen sich wechselseitig und entwerfen so ein umfassendes Bild von der Konzeption und Nutzung des Parks.



Prof. Dr. Robin Curtis

robin.curtis@sfb1015.uni-freiburg.de

nn

nn@sfb1015.uni-freiburg.de

P 5