

3.2. Visuelle Zeichen

Die Wiener Prater-Geisterbahn weist weder humoristische, sexuelle, blutige, noch perverse Motive auf (vgl. Kap. 2.3.). Bei neueren Geisterbahnen ist dies anders: „Zu den Geistern, Teufeln und tierähnlichen Ungetümen gesellten sich im Laufe der Zeit bekannte Horrorgestalten aus der Film- und Comicwelt wie Frankenstein und King Kong“¹.



„Horror-Trip“ auf dem Hamburger Winter-Don 2000
mit Porträt von Christopher Lee.
(Aus: www.gruselseiten.de)

Als Vorbilder für visuelle Zeichen dienen neueren Geisterbahnen dementsprechend vor allem der (US-amerikanische) Horror-Film, der Comic-Strip, spezielle Richtungen der moderneren Malerei wie der Phantastische Realismus sowie teilweise die Science Fiction-Literatur. So hat etwa O. Pilz für sein im Airbrush-Verfahren gestaltetes „Grusel-Schiff“ Motive aus einem Roman von Sinclair Lewis vergrößert und nachgespritzt.² Während semiotische Untersuchungen zur Fairground Art fehlen, ist der Comic-Strip recht gut untersucht worden.³ Von den bei Nöth⁴ unterschiedenen semiotischen Ebenen des Comics fallen der Sprachkode und die narrativen Strukturen bei

Geisterbahnen ausser Betracht, einerseits, weil sprachliche Elemente fast völlig fehlen⁵ und andererseits, weil die Bilder der Geisterbahnen im Gegensatz zu Comic Strips kaum je kohärente Handlungen in zeitlicher Abfolge repräsentieren. Für die drei übrigen Ebenen visueller Zeichen, den ikonischen, kinemischen und proxemischen Kode, sind hingegen reichlich Beispiele vorhanden, wie wir in diesem und den nächsten Kapitel zeigen werden.

Farben werden in Comics und in visuellen Darstellungen auf Geisterbahnen „nicht nur in ikonischer Funktion abgebildet. Einige Comics verwenden Farben systematisch als arbiträres Symbol für Emotionen oder atmosphärische Stimmungen (z.B. Schwarz/Grau für ‚düster‘, Grünlich/Blau für ‚höchstgefährliche Bosheit‘)“⁶. Ferner überstzen visuelle Metaphern sprachliche, „zumeist solche für Gemütsbewegungen, in ein Bild. Sie implizieren somit eine zweifach indirekte Ikonizität. Wenn etwa Sterne ‚Schmerz‘ und ‚Bewusstlosigkeit‘ bedeuten, so dürfte dies durch die sprachliche Metapher ‚Sterne sehen‘ motiviert sein, und die sprachliche Metapher ‚jemandem geht ein Licht auf‘ wird in der Form einer Glühbirne oder Kerze zur visuellen Metapher“⁷.

Zum kinemischen Kode gehören Gestik, Mimik, Physiognomie und Körperhaltung, welche in Comics ebenso wie in Geisterbahnen durch Hyperbolik, Simplifikation und Reduktion transformiert sind. Die Hyperbolik der Kineme ist sowohl quantitativ als auch qualitativ: „quantitativ, da sich kaum ein Panel ohne expressive Kineme findet; qualitativ, da Kineme in Comics im Vergleich zu alltäglichen Handlungskonventionen in ihrer Expressivität bis ins Übermenschliche bzw. extrem Lächerliche gesteigert sind. Die Hypertrophie der ikonisch abgebildeten Gesten wird durch zusätzliche zeichnerische Elemente (Schweisstropfen, zittrige Umrisse, Strahlenkranz um den Kopf) gesteigert“⁸. Die Reduktion eines kulturellen Kineminventars „besteht unter anderem in einer Beschränkung auf typische Kineme für elementare Gefühle (wie Angst, Zorn, Trotz) auf wenige, zum Teil universell verständliche Kineme für zwischenmenschliche Beziehungen (Aggression, Liebe usw.), auf einige gruppenspezifische

Verhaltensstereotype sowie auf Kineme trivialer Alltagshandlungen (Gehen, Laufen, Schwimmen)⁹.

Innerhalb des proxemischen Kodes können der akustische, der visuelle und der taktile Raum unterschieden werden. Während der akustische Raum wegen des Fehlens von Sprechblasen und Graphemen bei Geisterbahnen nicht von Bedeutung ist, finden der visuelle und der taktile Raum mannigfache Anwendungen. Der visuelle Raum ist „durch verschiedene Mittel der Perspektivierung bestimmt. Der Einfluss des modernen Films (Kameraeinstellung, Blickwinkel) ist erkennbar. Blickkontakte zwischen den Protagonisten werden nicht nur innerhalb einzelner Panels abgebildet; sie können auch, besonders im Dialog, auf die Bildsequenz verteilt sein, wodurch die Einheit des Raums aufgehoben wird“¹⁰. Der taktile Raum „umfasst die Zonen der direkten oder durch Waffen vermittelten Körperkontakte. Die Inhaltsform dieses Raumes ist von den Themen Gewalt und Liebe bestimmt. Ausdrucksform zum Beispiel für Schläge oder Küsse sind verschiedene Mittel des ikonischen Kodes, von action lines bis zu visuellen Metaphern“¹¹.

Bei den folgenden Abbildungen stammen die ersten 9 vom „Horror-Trip“ von Ernst Buser, jr., die Themen sind hier vorwiegend Horror und Sex. Die folgenden 6 Bilder stammen vom „Grusel-Schiff“ von Othmar Pilz, das Leitthema ist der Phantastische Realismus. Die nächsten 6 Bilder illustrieren die „Geister-Burg“, ehem. Karl Lang (†), heute Paul Odermatt (Siebten) gehörend, ein zur Geisterbahn umgebautes ehemaliges Wanderkino mit märchenhaften Geisterszenen. Es folgen 3 Bilder von „L’Enfer“ von Paolo Galimberti, welche eine Brücke schlägt zu stärker am Comic Strip orientierten Geisterbahnen, nämlich dem „Train fantôme“ von Christian Walder (11 Bilder) sowie der Geisterbahn von Bruno Hersche (7 Bilder).



Horror-Trip von Ernst Buser, jr. (Basler Herbstmesse 1992).



Horror-Trip von Ernst Buser, jr. (Basler Herbstmesse 1992).







Horror-Trip von Ernst Buser, jr. (Basler Herbstmesse 1992).

Nächste Seiten:

Grusel-Schiff von Othmar Pilz (Zibele-Märit Oensingen, Herbst 1991).

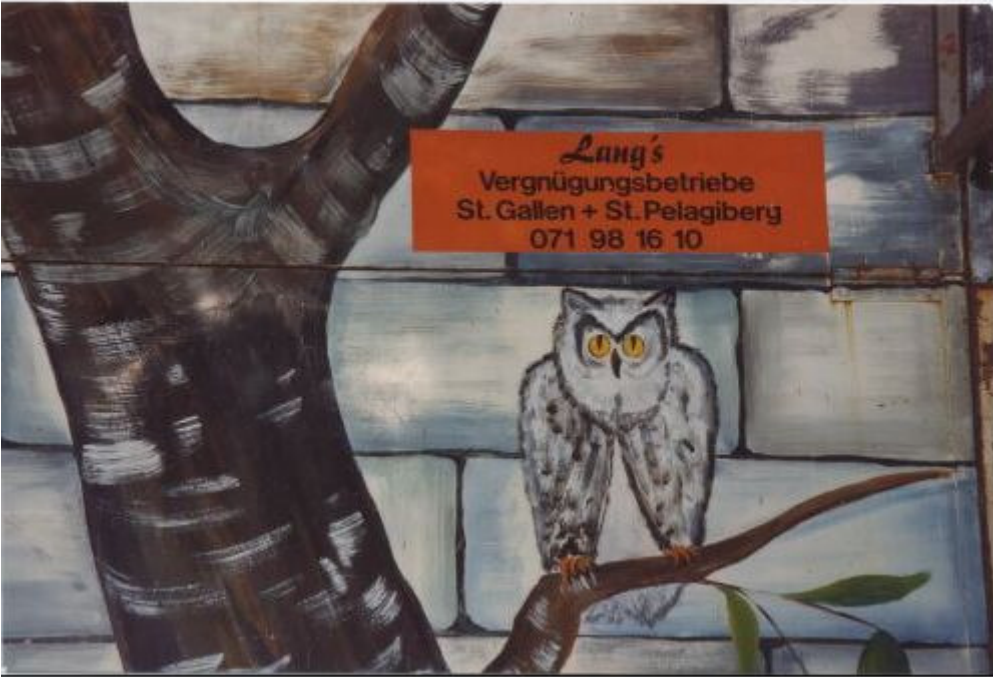






Grusel-Schiff von Othmar Pilz (Zibele-Märit Oensingen, Herbst 1991), die wohl kunstvollste aller Geisterbahnen.

Nächste Seiten: Geister-Burg, ehem. Karl Lang (†), heute Paul Odermatt (Siebnen).







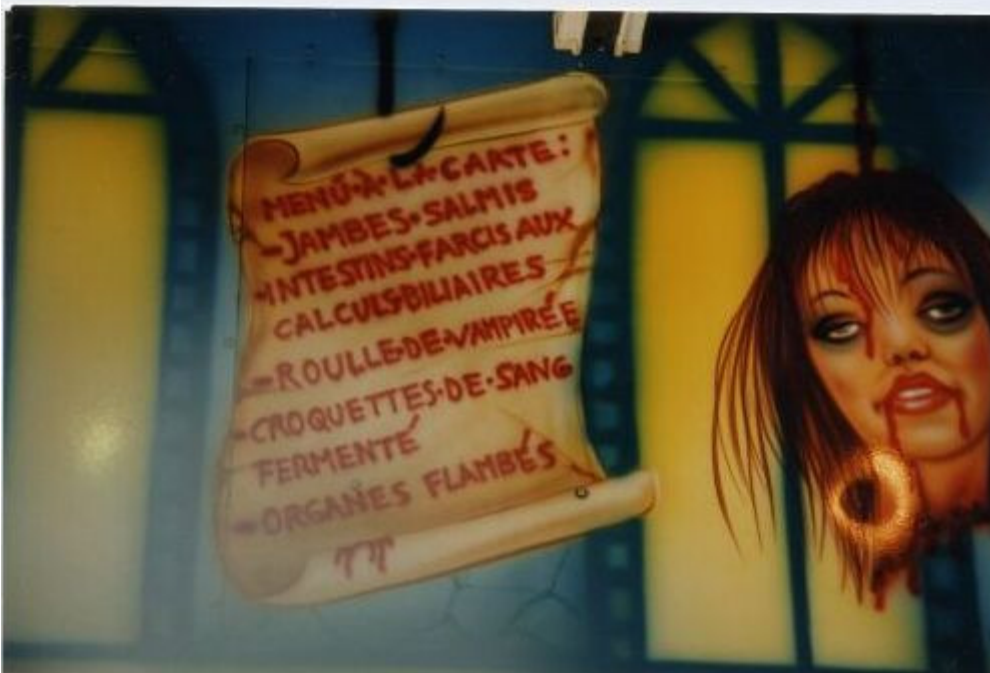


(Forts.:) L'Enfer von Paolo Galimberti, Plaine de Plainpalais, Genf, Dezember 1991, ebenso das folgende Bild:



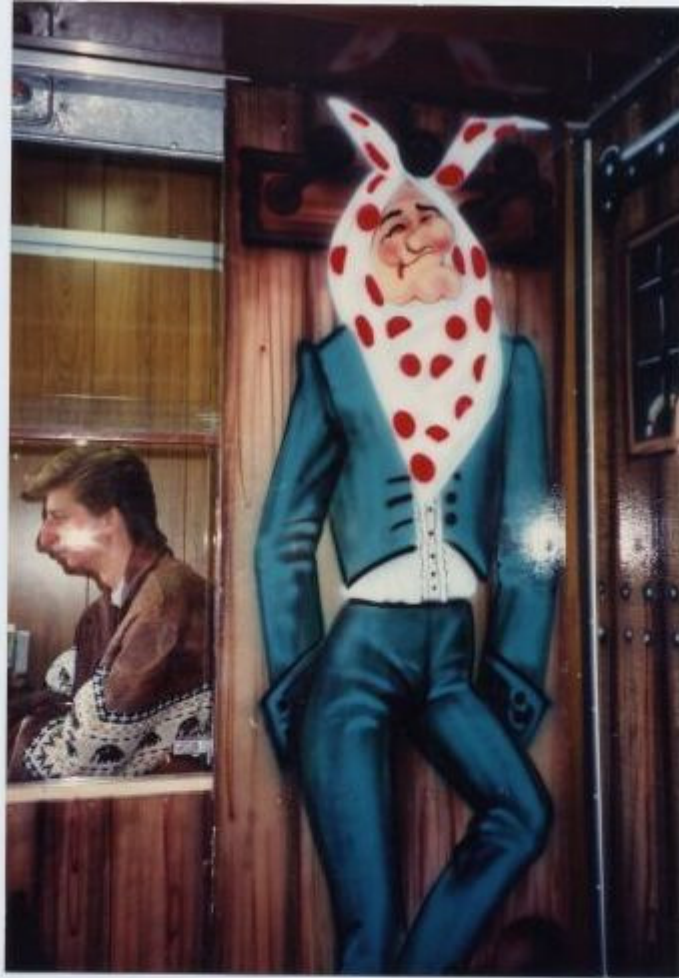
Nächste Seiten: Train fantôme von Christian Walder, Plaine de Plainpalais in Genf, Dezember 1991.

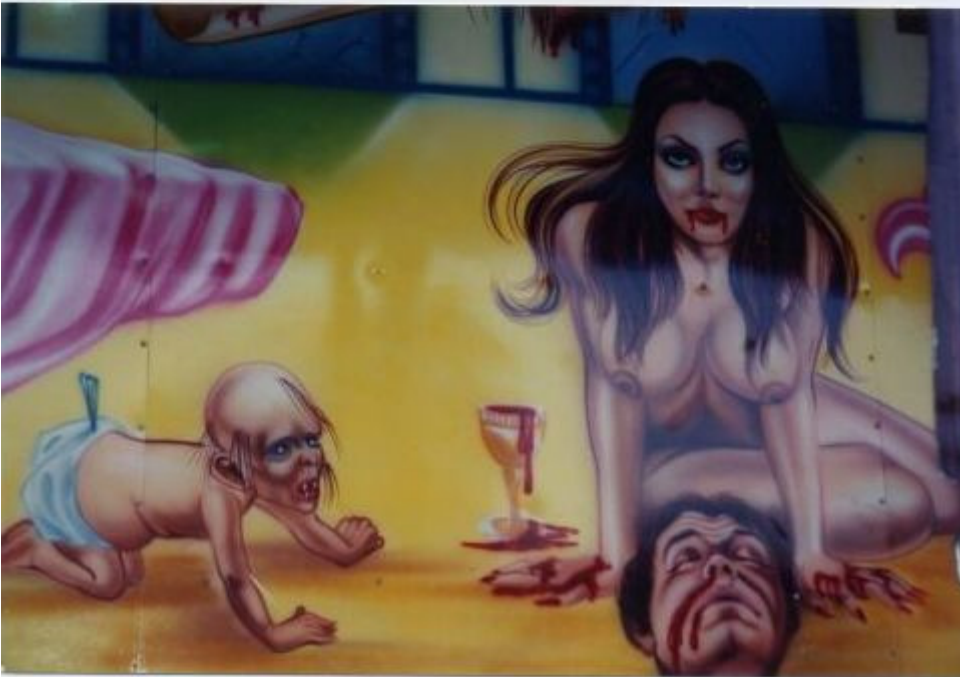
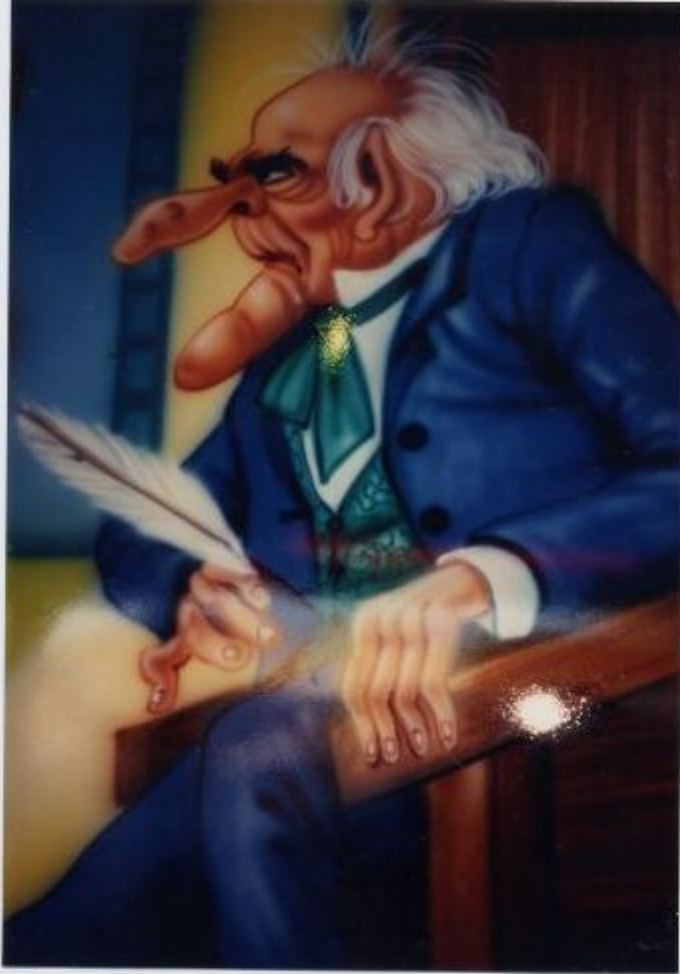




Train fantôme von Christian Walder, Plaine de Plainpalais, Genf, Dezember 1991. Die „Menükarte für Vampire“.

Wie die folgenden Bilder zeigen, ist die Bemalung dieser Bahn trotz gelegentlichem „Sex und Horror“ eher märchenhaft.







Sex, Pseudo-Horror und der Geist aus der Flasche: Train fantôme von Christian Walder, Plaine de Plainpalais, Genf, Dezember 1991.



... und eine märchenhafte Ritterburg auf einem Vulkankrater.



Geisterbahn von Bruno Hersche (ehem.), Steinhausen ZG 1991. Man beachte die äusserst billige „Bemalung“ der Tür.





Abnormitäten (oben links), Comic-Figur (oben rechts) und völlig unklare Szene(n?) unten. Geisterbahn von Bruno Hersche (ehem.), Steinhausen ZG 1991.



Geisterbahn von Bruno Hersche (ehem.), Steinhausen ZG 1991.

Da sich akustische Zeichen naturgemäss nicht gut photographieren lassen, werden wir im nächsten Kapitel als Intermezzo zwischen den vielen Bilder vor allem Text bringen.

-
- 1 Florian Dering, Volksbelustigungen. Nördlingen 1986, S. 134.
 - 2 O. Pilz, mdl., 26.10.1991
 - 3 Vgl. Wolfgang K. Hünig, Strukturen des Comic Strip. Hildesheim 1974.
 - 4 Winfried Nöth, Handbuch der Semiotik. Stuttgart 1985 (2. Aufl. 1999), S. 381 ff.
 - 5 Ausnahmen sind etwa Menukarten für Vampire an der Fassade des „Train fantôme“ von Chr. Walder und an gewissen amerikanischen Dark Rides sowie Beschriftungen wie „Tunnel à Moitié-Mort“ und „Gare S. Tombeau. Indicateur unique. Seulement aller“ an der Fassade der Geisterbahn von B. Hersche, usw.
 - 6 Nöth, a.a.O., S. 443.
 - 7 Nöth, a.a.O., S. 443.
 - 8 Nöth, a.a.O., S. 444.
 - 9 Nöth, a.a.O., S. 445.
 - 10 Nöth, a.a.O., S. 445.
 - 11 Nöth, a.a.O., S. 445 f.