



# Immersie in *The Walking Dead Breakout*

De onderdompeling in *The Walking Dead* vanuit cultureel en economisch perspectief

Joyce Dijkstra (5911508)  
Werkgroep 12 (Eggo Müller)  
13 juni 2019  
7667 woorden

BA-eindwerkstuk Media en  
Cultuur (ME3V15026)  
Verdiepingspakket Televisie  
Blok 4, 2018-2019  
Universiteit Utrecht

## Samenvatting

In onze hedendaagse *convergence culture* worden ook pretparkattracties onderdeel van transmediale *franchises*. In 2016 werd in Movie Park Germany *The Walking Dead Breakout* geopend. In deze pretparkattractie worden bezoekers ondergedompeld in de verhaalwereld van de eerste zes seizoenen van *The Walking Dead*. Deze adaptatie focust op het vertonen van herkenbare motieven en op schrikeffecten in plaats van op het vertellen van een verhaal zoals in *The Walking Dead*.

Op *transmedia storytelling* fenomenen zoals deze bestaan twee verschillende perspectieven. Zo kan *The Walking Dead Breakout* beschouwd worden door *political economists* als een nieuwe inkomstenbron welke fans nog verder kan exploiteren. *Culturalists* zullen daarentegen *The Walking Dead Breakout* beschouwen als nieuwe vorm van participatie, waarin fans zich in kunnen leven in de verhaalwereld van *The Walking Dead* en hier een beter begrip van krijgen. Dit onderzoek beargumenteert daarentegen dat zowel theorieën van *culturalists* als *political economists* noodzakelijk zijn voor een betekenisvolle analyse. In *The Walking Dead Breakout* kan namelijk immersie ontstaan voor zowel fans als leken in de verhaalwereld van *The Walking Dead*.

Dit is onderzocht aan de hand van het raamwerk van Alke Gröppel-Wegener en Jenny Kidd waarin vier oriëntaties besproken worden die gezamenlijk immersie construeren. Dit zijn de participatie-oriëntatie, procesoriëntatie, creatie-oriëntatie en de verhaaloriëntatie. De verhaaloriëntatie ontstaat hierbij op het kruispunt van de andere drie oriëntaties. De verhaaloriëntatie is in dit onderzoek vanwege de ruimtelijke vertelling in *The Walking Dead Breakout* vervangen door *environmental storytelling*. Belangrijke aspecten die immersie construeren bestaan uit het centraal stellen van de bezoeker, zintuiglijke prikkelingen, affectieve reacties, detailrijke ruimtes en het implementeren van de herkenning van genre en thema's in een speciaal geconstrueerde ruimte.

Economische strategieën fungeren hierbij als randvoorwaarden voor een immersieve ervaring in de verhaalwereld van *TWD* voor fans. Dit is het geval omdat *The Walking Dead Breakout* door het gebruik van *branding* en *franchising* een sterk overeenkomende verhouding met *The Walking Dead* kent en hierdoor een aantrekkelijke ervaring voor fans faciliteert. Daarbij was *The Walking Dead Breakout* niet ontstaan zonder het economische succes van *The Walking Dead*. Economische strategieën kunnen tevens ook immersie versterken door fans onderling te verbinden. Hoewel de theorieën van *culturalists* op een

efficiënte manier de constructie van immersie kunnen beschrijven, staat cultuur nooit los van economische strategieën.

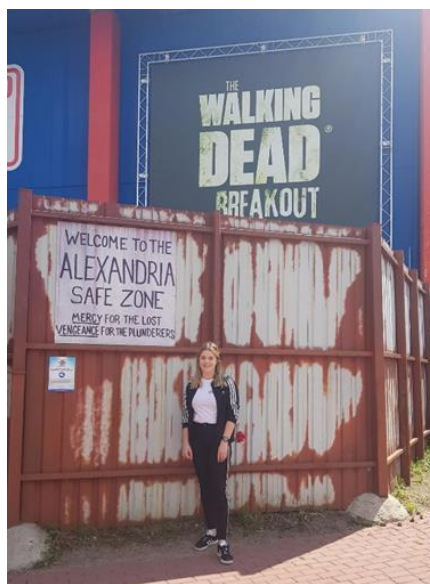
## **Woord van dank**

Voor de totstandkoming van dit bachelor eindwerkstuk wil ik twee mensen in het bijzonder bedanken. In de eerste plaats mijn begeleider Eggo Müller die mij van de benodigde feedback en hulp voorzag en mij het vertrouwen gaf om tot een succesvol eindproduct te komen.

Verder wil ik Jannie van Asselt bedanken die dit bachelor eindwerkstuk heeft nagelezen en aan een beter gebruik van taal en zinsbouw heeft bijgedragen.

## Inhoudsopgave

Samenvatting .....	1
Woord van dank .....	3
Een onderdompeling in <i>The Walking Dead</i> .....	5
<i>Political economists versus culturalists</i> , een debat? .....	7
Perspectieven op <i>transmedia storytelling</i> .....	7
(Pretpark)attracties, <i>transmedia storytelling</i> en immersie .....	9
Immersie in <i>The Walking Dead Breakout</i> .....	11
Methode.....	12
1. De verhouding tussen <i>The Walking Dead</i> en <i>The Walking Dead Breakout</i> .....	15
2. <i>Culturalists</i> perspectief: immersieve aspecten in <i>The Walking Dead Breakout</i> .....	23
3. <i>Political economists</i> perspectief: rol <i>branding</i> en <i>franchising</i> bij immersie .....	31
Conclusie.....	34
Literatuur- en bronnenlijst.....	36
Bijlage 1 .....	41
Bijlage 2 .....	41
Bijlage 3 .....	51
Bijlage 4 .....	52
Verklaring kennisneming regels m.b.t. plagiaat.....	66



## Een onderdompeling in *The Walking Dead*

*The Walking Dead* (hierna: *TWD*) werd in 2003 gepubliceerd als stripboekenserie waarna het in 2010 geadapteerd werd naar een televisieserie. Inmiddels telt de televisieserie negen seizoenen.<sup>1</sup> Tegenwoordig bestaan er onder andere ook games, boeken, *webisodes*, merchandise en een spin-off.<sup>2</sup> De verhaalwereld van *TWD* is daarom een transmediale *franchise* te noemen.<sup>3</sup> Andere soorten transmediale extensies bestaan in de vorm van zogenaamde *experiences*. Zo staat in het pretpark Universal Studios Hollywood de attractie *The Walking Dead Attraction* en in het Madrid Amusement Park *The Walking Dead Experience*.<sup>4</sup>

Vlakbij de Nederlandse grens in het pretpark Movie Park Germany in Bottrop (Duitsland) is ook een *experience* te vinden, namelijk *The Walking Dead Breakout* (hierna: *TWDB*).<sup>5</sup> Deze pretparkattractie opende in 2016 na een samenwerking tussen AMC in de Verenigde Staten en FOX in Duitsland en past perfect in Movie Park Germany. Movie Park Germany focust zich namelijk op televisie en film, maar organiseert ook Halloweenevenementen. Zo bestaan er bijvoorbeeld attracties met als thema *SpongeBob* of *Star Trek*.<sup>6</sup> *TWDB* is een betaalde *walkthrough* langs verschillende sets van de eerste zes seizoenen van *TWD*. In deze sets lopen Walkers rond die de bezoekers angst aan moeten jagen.<sup>7</sup> Movie Park Germany beschrijft *TWDB* als authentieke en immersieve ervaring.<sup>8</sup> Hierdoor zouden bezoekers ondergedompeld moeten raken in de verhaalwereld van *TWD*.

---

<sup>1</sup> *The Walking Dead*, eerste uitzending 31 oktober, 2010, AMC.

Wikipedia-bijdragers, “*The Walking Dead* (TV series),” *Wikipedia, de vrije encyclopedie*, geraadpleegd op 11 juni, 2019, [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Walking\\_Dead\\_\(TV\\_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead_(TV_series)).

<sup>2</sup> Wikipedia-bijdragers, “*The Walking Dead* (franchise),” *Wikipedia, de vrije encyclopedie*, geraadpleegd op 11 juni, 2019, [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Walking\\_Dead\\_\(franchise\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead_(franchise)).

<sup>3</sup> Transmedia houdt in dat verschillende media samen een verhaal vertellen waarbij elk medium een unieke bijdrage levert, maar de context hetzelfde blijft.

Henry Jenkins, “Transmedia Storytelling 101,” geüpload op 21 maart, 2007, [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html).

<sup>4</sup> “The Walking Dead Attraction,” Universal Studios Hollywood, geraadpleegd op 11 juni, 2019, <https://www.universalstudioshollywood.com/things-to-do/rides-and-attractions/the-walking-dead-attraction/>.

“The Walking Dead Experience,” Parque de Atracciones de Madrid, geraadpleegd op 11 juni, 2019, <https://www.parquedeatracciones.es/en/shows/the-walking-dead-experience>.

<sup>5</sup> Movie Park Germany, Fox Channel, en AMC, *The Walking Dead Breakout*, Bottrop, Duitsland, geopend sinds 19 juni, 2016, <https://www.movieparkgermany.de/en/in-the-park/attractions/the-walking-dead-breakout>.

<sup>6</sup> Wikipedia-bijdragers, “Movie Park Germany,” *Wikipedia, de vrije encyclopedie*, geraadpleegd op 11 juni, 2019, [https://nl.wikipedia.org/wiki/Movie\\_Park\\_Germany](https://nl.wikipedia.org/wiki/Movie_Park_Germany).

<sup>7</sup> Walkers is de benaming die in *TWD* gebruikt wordt voor zombies.

“Walkers,” THE WALKING DEAD (TV SERIES) wikia, geraadpleegd op 11 juni, 2019, <https://the-walking-dead-tvseries.fandom.com/wiki/Walkers>.

<sup>8</sup> “The Walking Dead Breakout,” Movie Park Germany, geraadpleegd op 13 maart, 2019, <https://www.movieparkgermany.de/en/in-the-park/attractions/the-walking-dead-breakout>.

Tegenwoordig is er sprake van een *convergence culture* waarin media overal zijn. Entertainmentbedrijven focussen zich daarom op de gehele entertainmentindustrie en niet meer op een specifiek object, zo stelt Henry Jenkins.<sup>9</sup> Jenkins verwijst hierbij onder andere naar pretparkattracties.<sup>10</sup> Pretparkattracties omtrent populaire verhaalwerelden uit televisieseries en films worden steeds gangbaarder zoals *The Wizarding World of Harry Potter* in Universal Studios Hollywood.<sup>11</sup> Tevens ontstaan er ook op zichzelf staande attracties/experiences zoals *Game of Thrones The Touring Exhibition* in Belfast (Noord-Ierland).<sup>12</sup> Dit zijn soortgelijke fenomenen als *TWDB*. Er ontstaat hierdoor een nieuw soort toerisme, namelijk *media tourism*, waarbij mensen attracties bezoeken waarin zij zich lichamelijk kunnen verbinden aan hun favoriete verhaalwereld.<sup>13</sup> Het is relevant om te onderzoeken hoe dit precies gebeurt en hoe immersie hierbij kan ontstaan. Het zou namelijk mogelijk kunnen zijn dat een belichaamde ervaring in een bekende verhaalwereld het begrip en inlevingsvermogen van fans zal vergroten. Aan de andere kant kan dit ook voor producenten als nieuwe inkomstenbron fungeren.

Er bestaan twee perspectieven op *transmedia storytelling* die hierbij van toepassing zijn. Zo stellen *political economists* dat winst maken het doel is van *transmedia storytelling* en fans geëxploiteerd worden, terwijl *culturalists* stellen dat *transmedia storytelling* nieuwe vormen van participatie, zelfexpressie en sociale communicatie kan creëren.<sup>14</sup> Deze perspectieven beschouwen beide *transmedia storytelling* op een andere manier, maar zijn beide van belang voor dit onderzoek omdat zij samen immersie vorm zouden kunnen geven. Zo zal een attractie van een bekende verhaalwereld meer bezoekers trekken dan een onbekende en is *TWDB* waarschijnlijk ontstaan door het grote aantal fans. Daarbij zouden bezoekers een immersieve ervaring kunnen beleven in de verhaalwereld van *TWD* als nieuwe vorm van participatie, maar hebben fans hierbij herkenningspunten nodig welke gefaciliteerd

---

<sup>9</sup> Henry Jenkins, "Introduction: "Worship at the Altar of Convergence," in *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: NYU Press, 2006), 16.

<sup>10</sup> Jenkins, "Introduction," 16.

<sup>11</sup> "The Wizarding World of Harry Potter," Universal Studios Hollywood, geraadpleegd op 11 juni, 2019, <https://www.universalorlando.com/webcontent/en/us/universal-orlando-resort/the-wizarding-world-of-harry-potter/hub?v=a6>.

<sup>12</sup> Game of Thrones The Touring Exhibition, geraadpleegd op 11 juni, 2019, <http://gameofthronesexhibition.com/>.

<sup>13</sup> Matt Hills, "The Enchantment of Visiting Imaginary Worlds and 'Being There': Brand Fandom and the Tertiary World of Media Tourism," in *Revisiting Imaginary Worlds A Subcreation Studies Anthology*, red. Mark J.P. Wolf (New York: Routledge, 2017), 244.

<sup>14</sup> Jonathan Hardy, "Mapping Commercial Intertextuality: HBO's True Blood," *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 17, nr. 1 (februari 2011): 7-8, <https://doi.org/10.1177/1354856510383359>.

kunnen worden door bepaalde economische strategieën. Ook zouden economische strategieën mogelijk immersie kunnen versterken.

### ***Political economists versus culturalists, een debat?***

De ideeën van *political economists* en *culturalists* werden vaak beschouwd als “antagonisme”.<sup>15</sup> Oscar H. Gandy en Nicholas Garnham beargumenteren daarentegen dat hiertussen een brug geslagen moet worden.<sup>16</sup> Daarbij zijn “beide kampen” nodig voor een betekenisvolle analyse, zo stelt Natalie Fenton.<sup>17</sup> Waar Gandy en Garnham en Fenton spreken over een debat stelt Eggo Müller dat er sprake is van twee uiteenlopende perspectieven.<sup>18</sup> Deze uiteenlopende perspectieven construeren een ander object van analyse en zijn hierdoor beide nodig in analyses.<sup>19</sup> Ik ben het eens met Müller en spreek daarom in dit onderzoek van perspectieven. Door beide perspectieven te betrekken is er ook een raakvlak met de argumenten van Gandy en Garnham en Fenton.

### **Perspectieven op *transmedia storytelling***

*Transmedia storytelling* is een proces waarbij integrale elementen van fictie worden verspreid over meerdere mediakanalen die ieder in de ideale zin een unieke bijdrage geven aan het verhaal, zo stelt Jenkins.<sup>20</sup> Een adaptatie kan hierbij een nieuwe interpretatie geven aan een verhaalwereld.<sup>21</sup> De adaptatie van televisieserie naar pretparkattractie in *TWDB* kan daarom als unieke bijdrage beschouwd worden. Daarbij is volgens Jenkins *transmedia storytelling* niet hetzelfde als *franchising*, omdat *franchising* reproductief zou zijn.<sup>22</sup> *TWDB* toont bekende

---

<sup>15</sup> Oscar H. Gandy en Nicholas Garnham, “Political Economy and Cultural Studies: Reconciliation or Divorce?,” *Critical Studies in Mass Communication* 12, nr. 1 (maart 1995): 62, <https://doi.org/10.1080/15295039509366919>.

<sup>16</sup> Ibidem.

<sup>17</sup> Natalie Fenton, “Political Economy and Cultural Studies Approaches to the Analysis of the Media,” in *Media Studies: Key Issues and Debates*, red. Eoin Devereux (Londen: Sage, 2007), 8.

<sup>18</sup> Eggo Müller, “Formatted spaces of participation: interactive television and the changing relationship between production and consumption,” in *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, red. Marianne van den Boomen, Sybille Lammes, Ann-Sophie Lehmann, Joost Raessens en Mirko Tobias Schäfer (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009), 50-52.

<sup>19</sup> Ibidem.

<sup>20</sup> Jenkins, “Transmedia Storytelling 101.”

<sup>21</sup> Henry Jenkins, “Transmedia 202: Further Reflections,” geüpload op 31 juli, 2011, [http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html).

<sup>22</sup> Ibidem.



motieven uit *TWD*, welke mogelijk door herkenning mensen dieper in de verhaalwereld van *TWD* zouden kunnen trekken. Jenkins maakt bij zijn argumentatie uitsluitend gebruik van het *culturalists* perspectief, waarbij hij volgens Müller zonder empirische onderbouwing te optimistisch is over participatie.<sup>23</sup>

In tegenstelling tot Jenkins zou streven naar winst *show business* sturen en niet cultuur, zoals Eileen R. Meehan stelt en daarmee uitsluitend het *political economists* perspectief gebruikt.<sup>24</sup> Winst zal een doel zijn van *TWDB* sinds het een betaalde attractie is en doordat de bekendheid van *TWD* fans zou kunnen trekken. Zonder fans zou er tevens geen *TWD* attractie ontstaan zijn.

*Branding* is niet het focuspunt van Jenkins, terwijl Burghardt Tenderich zich hier juist voor interesseert.<sup>25</sup> *Transmedia branding* is een communicatieproces waarin informatie over een merk wordt verpakt in een allesomvattend narratief welke wordt verspreid over meerdere mediakanalen, die allen een unieke bijdrage leveren om een aantrekkelijke merkervaring te creëren.<sup>26</sup> Hierbij verwijst Tenderich naar designelementen, namelijk narratief, participatie en merk. Narratief houdt in dat een verhaal aantrekkelijk is om te verspreiden over verschillende mediakanalen, bij participatie ontstaat er een *brand community* die is georganiseerd omtrent de lifestyle van een bepaald merk en merk is de belofte dat een product zich zal gedragen zoals verwacht.<sup>27</sup> Deze designelementen zullen in dit onderzoek als kader worden gebruikt om te analyseren of *transmedia branding* in *TWDB* aanwezig is en een rol kan spelen voor een immersieve ervaring in de verhaalwereld van *TWD*.

Daarentegen zijn er ook auteurs die *transmedia storytelling* zowel vanuit het *culturalists* als het *political economists* perspectief beschouwen en daarmee een middenpositie innemen. Zo stelt Jason Mittell enerzijds dat transmediale extensies mensen terugsturen naar de televisieserie en daardoor een economisch doeleind hebben.<sup>28</sup> Anderzijds

---

<sup>23</sup> Müller, "Formatted spaces," 51.

<sup>24</sup> Eileen R. Meehan, "'Holy commodity fetish, Batman!' The political economy of a commercial intertext," in *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media*, red. Roberta E. Pearson en William Uricchio (New York: Routledge, 1991), 48.

<sup>25</sup> Jenkins, "Transmedia 202."

Burghardt Tenderich, *Transmedia Branding* (Nierstein: European Institute for Media Optimization, 2013).

<sup>26</sup> Tenderich, *Transmedia Branding*, 16.

<sup>27</sup> Ibidem, 22-30.

<sup>28</sup> Jason Mittell, "Strategies of Storytelling on Transmedia Television," in *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, red. Marie-Laure Ryan en Jan-Noel Thon (Lincoln: University of Nebraska Press, 2014), 255.

focust hij zich op hoe fans door transmediale extensies dieper in de verhaalwereld kunnen duiken.<sup>29</sup>

Transmediale extensies zijn op te delen in twee categorieën, namelijk “What Is” en “What If” *transmedia*, zo stelt Mittell.<sup>30</sup> Hierbij wordt “What If” *transmedia* als uitgangspunt genomen voor dit onderzoek, omdat het hierbij draait om hypothetische mogelijkheden en alternatieve verhalen.<sup>31</sup> “What If” *transmedia* is volgens Marie-Laure Ryan ook wel *modification* te noemen.<sup>32</sup> Een *modification* is een constructie van een essentieel andere versie van de “protoworld”, die het verhaal en de structuur opnieuw uitvindt.<sup>33</sup> Hoewel de focus bij Mittell en Ryan ligt bij bekende personages, ligt de focus in dit onderzoek op de bezoeker als protagonist.<sup>34</sup>

### **(Pretpark)attracties, *transmedia storytelling* en immersie**

Immersie betekent volgens Martin Lister et al. in het boek *New Media: A Critical Introduction* letterlijk “being under the surface of” of “in a body of liquid”. Tegenwoordig wordt gerefereerd aan een onderdompeling in een virtuele wereld waarbinnen men zelfbesef verliest.<sup>35</sup>

Immersie kan ontstaan wanneer er een “toovercirkel” [sic] gevormd wordt die een wereld schept die losstaat van de alledaagse wereld.<sup>36</sup> Een “toovercirkel” is namelijk een tijdelijk “omheind terrein” met eigen regels, zo stelt Johan Huizinga.<sup>37</sup> In pretparken vervagen volgens Matthew Freeman de grenzen tussen de echte en denkbeeldige wereld, wat maakt dat

---

<sup>29</sup> Mittell, “Strategies of Storytelling,” 264.

<sup>30</sup> Ibidem, 273-276.

<sup>31</sup> “What Is” *transmedia* wordt niet gebruikt, maar houdt in dat de verhaalwereld wordt uitgebreid, waarbij de verhaalwereld met precisie wordt uitgelegd wat het inzicht en de waardering ervan moet vergroten. Ibidem, 273.

<sup>32</sup> Marie-Laure Ryan, “Transmedial Storytelling and Transfictionality,” *Poetics Today* 34, nr. 3 (september 2013): 366, <https://doi.org/10.1215/03335372-2325250>.

<sup>33</sup> Ibidem, 366.

<sup>34</sup> Mittell, “Strategies of Storytelling,” 273-276. Ryan, “Transmedial,” 366.

<sup>35</sup> Martin Lister et al., *New Media: A Critical Introduction* (Londen en New York: Routledge, 2009), 424.

<sup>36</sup> Holin Lin en Chuen-Tsai Sun, “Cash Trade Within the Magic Circle,” in *Situated Play, Proceedings of DiGRA Conference* (2007), 336.

Johan Huizinga, “Aard en betekenis van het spel als cultuurverschijnsel,” in *Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2008), 37-38.

<sup>37</sup> Huizinga, “Aard en betekenis,” 37-38.

een “toovercirkel” in pretparken kan ontstaan.<sup>38</sup> Er zou daarom gesteld kunnen worden dat bezoekers van *TWDB* zich in een “toovercirkel” bevinden.

Pretparken maken tevens gebruik van ruimtelijke vertellingen welke ook immersie kunnen construeren. Don Carson refereert hierbij aan het begrip *environmental storytelling*, waarbinnen de aspecten verhaal, herkenning, causaliteit, “het Bekende”, aandacht voor de bezoeker en contrast van belang zijn.<sup>39</sup> Een ruimtelijke vertelling speelt ook in *TWDB* een belangrijke rol. Om te onderzoeken hoe immersie geconstrueerd wordt in *TWD* zullen deze aspecten daarom geanalyseerd worden in relatie tot *TWDB*.

Immersie kan verder een fictieve wereld echter laten voelen en fans nauwer verbinden aan de verhaalwereld, zo stellen Abby Waysdorf en Stijn Reijnders.<sup>40</sup> Hierbij verbinden zij zich ook aan elkaar wat *fellowship* genoemd wordt.<sup>41</sup> *Embodiment*, waarbij mensen zintuiglijk geprikkeld worden zien zij daarbij als een belangrijk aspect voor immersie.<sup>42</sup> Dit wordt onderzocht, eveneens omdat het horrorgenre van *TWDB* dit wellicht kan versterken. Ook kan authenticiteit immersie creëren, door bijvoorbeeld schrijvers van het bekende verhaal of specifieke details te betrekken.<sup>43</sup>

De authenticiteit die Waysdorf en Reijnders beschrijven, wordt door Matt Hills aangeduid met *branded authenticity*.<sup>44</sup> Waar Waysdorf en Reijnders niet ingaan op economische aspecten stelt Hills dat immersie kan ontstaan door economische strategieën.<sup>45</sup> Zo houdt *branded authenticity* in dat de essentie van een *franchise* duidelijk wordt gemaakt door bijvoorbeeld de *commodity-identity* te verspreiden welke herinneringen kan opwekken.<sup>46</sup> De *commodity-identity* houdt de herkenbare narratieve, visuele en verbale motieven in.<sup>47</sup> Dit kan immersie creëren mits er ook sprake is van *embodiment*.<sup>48</sup> Daarnaast kan immersie niet ontstaan als er een overvloed aan informatie over de verhaalwereld tegelijkertijd zichtbaar

---

<sup>38</sup> Matthew Freeman, “A world of Disney: building a transmedia storyworld for Mickey and his friends,” in *World building: transmedia, fans, industries*, red. Marta Boni (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017), 101-103.

<sup>39</sup> Don Carson, “Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park industry,” *Gamasutra* (maart 2000): 2-5.

<sup>40</sup> Abby Waysdorf en Stijn Reijnders, “Immersion, Authenticity and the Theme Park as Social Space: Experiencing the Wizarding World of Harry Potter,” *International Journal of Cultural Studies* 21, nr. 2 (maart 2018): 173–188, <https://doi.org/10.1177/1367877916674751>.

<sup>41</sup> Ibidem, 184.

<sup>42</sup> Ibidem, 180-183

<sup>43</sup> Ibidem, 185.

<sup>44</sup> Hills, “The Enchantment,” 247.

<sup>45</sup> Waysdorf en Reijnders, “Immersion.”  
Hills, “The Enchantment.”

<sup>46</sup> Hills, “The Enchantment,” 247.

<sup>47</sup> Ibidem.

<sup>48</sup> Ibidem, 249.

is.<sup>49</sup> *Branded authenticity* en *commodity-identity* zullen worden onderzocht in *TWDB* in relatie tot immersie, waarbij rekening gehouden wordt met *embodiment* en overvloedigheid.

### **Immersie in *The Walking Dead Breakout***

Immersie door de pretparkattractie *TWDB* kan beschouwd worden als een effect, waarbij bezoekers door lichamelijke onderdompeling het vermogen krijgen om zich in te kunnen leven in de verhaalwereld van *TWD* waarin zij als protagonist fungeren. Hierbij is *embodiment* van groot belang. Dit soort attracties zullen uitsluitend ontstaan wanneer een bepaalde verhaalwereld economisch succesvol is en hierdoor publiek zal trekken. De investering om een betaalde pretparkattractie te ontwikkelen kan daarom tot een extra inkomstenbron leiden. Dit vanwege de entreprijs en het op een nieuwe manier aantrekkelijk maken van het merk. Economische strategieën zouden ook immersie in de hand kunnen werken. Zo ligt bij *branding* en *franchising* de focus op het merk zelf. Het regelmatig tonen van het merk zal fans juist onder kunnen dompelen in de verhaalwereld van *TWD*. Daarbij zouden economische strategieën ook immersie kunnen versterken. In dit onderzoek staat daarom de volgende hoofdvraag centraal:

*Hoe wordt een immersieve ervaring in de verhaalwereld van de *The Walking Dead* door de pretparkattractie *The Walking Dead Breakout* geconstrueerd?*

Dit onderzoek wordt door middel van drie deelvragen gestructureerd die de hoofdvraag specificeren en elk in een apart hoofdstuk besproken worden:

1. *Hoe verhoudt *The Walking Dead Breakout* zich tot *The Walking Dead*?*
2. *Hoe zorgen aspecten in *The Walking Dead Breakout* ervoor dat de bezoeker zich onderdeel voelt van de verhaalwereld van *The Walking Dead*?*
3. *Hoe spelen franchising en branding een rol bij het creëren van een immersieve ervaring?*

---

<sup>49</sup> Hills, "The Enchantment," 260.

## Methode

Over het algemeen heb ik *TWDB* onderzocht uitgaande van mijn eigen twee ervaringen en aan de hand van twee YouTube video's. Deze video's zijn geselecteerd omdat zij op een rustige wijze duidelijk de verschillende ruimtes weergeven.<sup>50</sup> In deze vier versies is de bezetting van acteurs telkens verschillend. Om deze reden ga ik in dit onderzoek uit van de aanwezigheid van elke acteur uit de verschillende versies.<sup>51</sup> Verder zal ik in dit onderzoek onderscheid maken tussen fans en leken. Hierbij refereer ik aan fans als de ingewijden in de verhaalwereld van *TWD* en aan leken wanneer mensen niet of weinig bekend zijn met *TWD*.

In het eerste hoofdstuk zal centraal staan hoe *TWDB* zich verhoudt tot *TWD*. Dit geeft inzicht in de werking van de attractie en vormt een basis voor de andere twee hoofdstukken. De plattegrond van *TWDB* heb ik daarom ook getekend.<sup>52</sup> Tevens is het van belang voor fans dat zij *TWD* in *TWDB* herkennen om zich onder te kunnen dompelen in de verhaalwereld van *TWD*. De verhouding tussen *TWD* en *TWDB* is onderzocht door de ruimtes in *TWDB* te vergelijken met *TWD*. Het onderscheid in ruimtes is gebaseerd op momenten dat de bezoeker door een "deur" gaat of duidelijk een andere ruimte betreedt die een andere setting heeft. Ik heb hiervoor de eerste zes seizoenen van *TWD* geraadpleegd. Hierbij heb ik aspecten gevonden die terug te vinden zijn in zowel *TWDB* als in *TWD*. Deze aspecten noem ik motieven, welke ik definieer als kleine verhaalelementen.<sup>53</sup> Deze motieven zullen in het eerste hoofdstuk opgedeeld worden in letterlijke motieven en sfeermotieven. Ik heb hierbij gebruikgemaakt van het volgende schema:

Ruimte	Beschrijving <i>TWDB</i>	Herkenbare motieven <i>TWD</i>	Aflevering en seizoen <i>TWD</i>

---

<sup>50</sup> World of Parks TV, "Movie Park Neuheit 2016 - The Walking Dead Breakout Maze – Presserundgang," gefilmd [15 juni 2016], YouTube video, 10:07, geüpload [15 juni 2016], <https://www.youtube.com/watch?v=R8qb7VodpK0&t=2s>.

Freizeitparkinfos.de, "The Walking Dead Breakout Maze - Halloween Horror Festival - Movie Park Germany," YouTube video, 06:03, geüpload [8 oktober 2018], <https://www.youtube.com/watch?v=tpboSVwRKTY&t=271s>.

<sup>51</sup> Zo zijn er soms meer acteurs aanwezig dan op andere momenten. Bepaalde interacties zijn standaard aanwezig, terwijl soms een ruimte meer of minder acteurs bevat. Ik ga uit van de aanwezigheid van alle acteurs die ik in elke ervaring en video heb gezien.

<sup>52</sup> Bij de plattegrond heb ik ook kort een uitleg van de locaties vermeld zodat de ruimtes beter te begrijpen zijn.

<sup>53</sup> "Wat is de betekenis van motief?," Ensie, geraadpleegd op 11 juni, 2019, <https://www.ensie.nl/betekenis/motief>.

In het tweede hoofdstuk wordt geanalyseerd vanuit het *culturalists* perspectief, omdat ik hierbij onderzocht heb hoe bezoekers ondergedompeld raken in de verhaalwereld van *TWD*. Dit kan gezien worden als een nieuwe vorm van participatie, waar *culturalists* zich in interesseren.<sup>54</sup> Om dit te onderzoeken heb ik gebruikgemaakt van het raamwerk van Alke Gröppel-Wegener en Jenny Kidd. Dit raamwerk focust op lagen van ervaring van waaruit een verhalende *experience* is opgebouwd.<sup>55</sup> Met dit raamwerk kan onderzocht worden hoe het geheel in elkaar zit en waarom het beschouwd kan worden als immersieve ervaring.<sup>56</sup> Dit raamwerk heeft vier oriëntaties waarin deze lagen bestaan. Dit zijn de participatie-oriëntatie waarbij het gaat om de rol/identiteit en het handelingsvermogen die deelnemers krijgen, de procesoriëntatie waarin de ontwikkeling van het verhaal en de ervaring en rol van de (oorspronkelijke) ontwikkelaars centraal staat en de creatie-oriëntatie welke draait om hoe het verhaal wordt verteld, onder meer door de ruimte en de zintuigen. Deze drie oriëntaties overlappen elkaar deels terwijl de verhaaloriëntatie op het kruispunt van deze drie oriëntaties ontstaat. Bij de verhaaloriëntatie gaat het om de eigenschappen van hoe het verhaal verteld en ervaren wordt. Immersie kan vervolgens ontstaan als de lagen samenvallen, al hoeven niet alle lagen per se aanwezig te zijn.<sup>57</sup>

In het eerste hoofdstuk zullen de lagen van ervaring van de verhaaloriëntatie toegepast worden, omdat deze de relatie tussen *TWD* en *TWDB* verduidelijken. De verhaaloriëntatie is daarom in het tweede hoofdstuk vervangen door *environmental storytelling*.<sup>58</sup> Ik heb hiervoor gekozen, omdat de vertelling in *TWDB* ruimtelijk is en *environmental storytelling* hierdoor de relatie tussen de verhaal-, participatie-, proces- en creatie-oriëntatie beter kan weergeven. De lagen van ervaring van de verhaaloriëntatie voor hoofdstuk 1 heb ik onderzocht door gebruik te maken van het volgende schema:

#### Verhaaloriëntatie

<i>Narrative and Backstory</i>	<i>Plot and Linearity</i>	<i>Characters and Performance</i>	<i>Adaptive Characteristics</i>

<sup>54</sup> Hardy, "Mapping," 7-8.

<sup>55</sup> Alke Gröppel-Wegener en Jenny Kidd, "Layers of Experience," in *Critical Encounters with Immersive Storytelling* (New York en Abingdon: Routledge, 2019), 21-59.

<sup>56</sup> Ibidem, 56.

<sup>57</sup> Ibidem, 26.

<sup>58</sup> Carson, "Environmental Storytelling."

De andere drie oriëntaties met bijbehorende lagen van ervaring en *environmental storytelling* worden besproken in het tweede hoofdstuk, waarbij ik gebruik heb gemaakt van de volgende schema's:

Participatie-oriëntatie

<i>Participants' Role and Agency</i>	<i>Participants' Motivation</i>	<i>Practices of Consumption</i>

Procesoriëntatie<sup>59</sup>

<i>Creators' Genre Choice and Motivation</i>	<i>Creators' Process</i>	<i>Creators' Identity and Role(s)</i>

Creatie-oriëntatie

*Topic and Themes*

Ruimte	<i>Secondary Themes fans</i>	<i>Secondary Themes leken</i>

*Space*

<i>Soort Space (site-flexible, site-generic of site-specific/designed)</i>	<i>Layout/Spatial Arrangement</i>

*The Senses*

Ruimte	<i>Sight and visual modes</i>	<i>Sound and auditory modes</i>	<i>Gustatory and olfactory modes (alleen geur)</i>	<i>Sensory consistency of the storyworld</i>

	<i>Touch and tactile modes</i>	<i>Proprioception and Kinaesthetic modes</i>
Algemeen		

<sup>59</sup> Deze informatie is gebaseerd op een YouTube video: MoviePark-Infos.de, "The Walking Dead Breakout - Presse-Event - Unser Bericht!," gefilmd [15 juni 2016], YouTube video, 19:28, geüpload [15 juni 2016], <https://www.youtube.com/watch?v=sjhairIR6oc&t=353s>.

Verhaaloriëntatie – environmental storytelling

Ruimte	<i>The Importance of Story</i>	“Where Am I?” Indien onbekend met TWD: <b>ROOD.</b>	<i>Storytelling Through Cause and Effect</i>	<i>The Power of Designing the Familiar</i> Indien onbekend met TWD: <b>ROOD.</b>	<i>Remember, This is a Theatre!</i>	<i>Using Contrasting Elements to your Advantage</i>  Contrast tussen ruimtes: <b>GROEN.</b>

Het raamwerk focust zich in sommige lagen ook op economie.<sup>60</sup> Hier wordt in het tweede hoofdstuk niet dieper op ingegaan, maar het is wel bruikbaar voor het derde hoofdstuk. In het derde hoofdstuk wordt namelijk geanalyseerd vanuit het *political economists* perspectief. Zo heb ik de designelementen narratief, participatie en merk van *transmedia branding*, *franchising* en *branded authenticity* door het tonen van de *commodity-identity* geanalyseerd in relatie tot *TWDB* en *TWD*.<sup>61</sup> Deze concepten heb ik vervolgens in relatie geplaatst tot immersie. Het regelmatig tonen van het merk zou namelijk een immersieve ervaring in de verhaalwereld van *TWD* voor fans kunnen creëren. Daarbij kan immersie ook versterkt worden door economische strategieën.

### 1. De verhouding tussen *The Walking Dead* en *The Walking Dead Breakout*

*TWDB* bestaat uit zeventien achtereenvolgende ruimtes. Ruimte 1 is de ingang welke door iedereen en opnieuw te bekijken is. Deze ruimte verwelkomt de bezoekers in de stad Alexandria. Hierna (ruimte 2) volgt een lange donkere gang met graffititeksten en geluidsfragmenten. In ruimte 3 worden de veiligheidsinstructies uitgelegd door middel van een video.<sup>62</sup> Deze ruimte bevat dezelfde inrichting als ruimte 4, namelijk die van een ziekenhuis. Ruimte 5 is een bos dat leidt tot de boerderijschuur in ruimte 6. Vervolgens tonen ruimte 7, 8 en 9 de binnen- en buitenkant van een gevangenis. Ruimte 10 toont de half

<sup>60</sup> Gröppel-Wegener en Kidd, “Layers,” 31.

<sup>61</sup> Tenderich, *Transmedia branding*, 22-30.  
Jenkins, “Transmedia 202.”

Hills, “The Enchantment,” 247.

<sup>62</sup> Tussen ruimte 2 en 3 zit een dichte deur die geopend wordt door een medewerker die de bezoekers binnenlaat.



verbrande stad Woodbury, waarna in ruimte 11 de binnenkant van een huis in Woodbury getoond wordt. Ruimte 12 en 13 tonen de binnen- en buitenkant van een tunnel richting het toevluchtsoord Terminus. In ruimte 14, 15 en 16 heeft de bezoeker Terminus bereikt en zijn respectievelijk een ruimte met zonnebloemen, een herdenkingsruimte en snijruimte te zien.<sup>63</sup> Ruimte 17 is een donkere gang waarin de *theme tune* van *TWD* klinkt. In bijna alle ruimtes vinden interacties plaats door acteurs die als Walker of Terminuspersonage bezoekers angst proberen aan te jagen.<sup>64</sup> Deze ruimtes vertellen ruimtelijk een verhaal, waarbij de bezoeker als protagonist fungeert. Het plot van *TWDB* verloopt in de ruimtes chronologisch vanaf ruimte 3, omdat ruimte 1 en 2 samenhangen met seizoen 5 en 6. Aangezien ruimte 1 opnieuw te bekijken is, kunnen seizoen 4 en 5 op elkaar worden aangesloten.



Afbeelding 1



Afbeelding 2

Afbeelding 1 en 2 tonen ruimte 1 van *TWDB*.

Bron afbeelding 1 en 2: eigen foto's.

De zeventien ruimtes bevatten een bepaalde samenhang met *TWD* in de vorm van motieven. De motieven zijn op te delen in letterlijke motieven en sfeermotieven. Letterlijke motieven zijn letterlijk overgenomen uit *TWD* in de vorm van locaties, personages, objecten en gebeurtenissen, teksten, details en audio. De letterlijke motieven in de vorm van teksten worden daarbij zowel in hun eigen context als in een andere context vertoond. Zo komt het voor dat een bepaald bord op een andere locatie of op een andere manier in *TWDB* aanwezig is dan in *TWD*. De motieven die niet letterlijk overeenkomen met *TWD* maar overeenkomend zijn in sfeer noem ik sfeermotieven.

<sup>63</sup> Ik refereer hier aan een snijruimte omdat de ruimte menselijke ledematen bevat.

<sup>64</sup> Deze zeventien ruimtes zijn uitgebreid beschreven in bijlage 2 en de plattegrond is te zien in bijlage 3.

De volgende locaties uit *TWD* zijn als letterlijk motief in *TWDB* overgenomen: Alexandria, The Wolves Territory, Harrison Memorial Center, Greene Family Farm, West Georgia Correctional Facility, Woodbury, onderweg naar Terminus en Terminus.



Afbeelding 3



Afbeelding 4



Afbeelding 5

Afbeelding 3 van ruimte 5 in *TWDB* toont de schuur en het witte huis van de Greene Family Farm in afbeelding 4 en 5 uit *TWD*.

Bron afbeelding 3: World of Parks, "Movie Park Neuheit," 02:04.  
 Bron afbeelding 4: *The Walking Dead*, "Cherokee Rose," 2-4, 10:20.  
 Bron afbeelding 5: *The Walking Dead*, "Bloodletting," 2-2, 05:03.

De locaties bestaan in *TWDB* uit verschillende ruimtes. Zo wordt de West Georgia Correctional Facility van binnen en buiten vertoond. De locaties liggen in *TWDB* dichter bij elkaar dan in *TWD*. Dit is niet problematisch, omdat de verschillende locaties niet tegelijkertijd te zien zijn.



Afbeelding 6



Afbeelding 7



Afbeelding 8

Afbeelding 6, 7 en 8 laten respectievelijk ruimte 7, 8 en 9 zien die de West Georgia Correctional Facility vertonen in *TWDB*.

Bron afbeelding 6: World of Parks, "Movie Park Neuheit," 03:20.  
 Bron afbeelding 7: World of Parks, "Movie Park Neuheit," 04:02.  
 Bron afbeelding 8: World of Parks, "Movie Park Neuheit," 04:25.

De bezoeker wordt geplaatst in de rol van protagonist omdat de hoofdpersonages uit *TWD* niet voorkomen in *TWDB*. Hierdoor krijgt de bezoeker een persoonlijke ervaring in de verhaalwereld van *TWD*. De locaties worden verder door de bezoekers bezocht nadat deze zijn verlaten door de hoofdpersonages van *TWD*. Dit is te herkennen omdat er in *TWDB*

Walkers lopen op plekken die ooit bewoond werden door de hoofdpersonages. Daarbij liggen er skeletten tussen de afgebrokkelde stenen in de tunnel, terwijl dit in *TWD* Walkers waren.



Afbeelding 9



Afbeelding 10

Afbeelding 9 toont de skeletten in ruimte 13 van *TWDB* en afbeelding 10 de Walkers in *TWD*.

Bron afbeelding 9: World of Parks, “Movie Park Neuheit,” 07:10.

Bron afbeelding 10: *The Walking Dead*, “Us,” 4-15, 32:07.

Daarentegen toont *TWDB* drie locaties die in *TWD* afgebrand zijn. Hier wordt bij een van deze locaties naar verwezen. Daarbij toont een andere locatie de oorspronkelijke bewoners en zijn Walkers alleen te horen.<sup>65</sup> Het is vanzelfsprekend dat niet alles verbrand is, omdat dit de herkenning door fans zou beïnvloeden.



Afbeelding 11



Afbeelding 12

Afbeelding 11 toont het huis van The Governor in ruimte 10 van *TWDB* en afbeelding 12 toont het brandende huis van The Governor in *TWD*.

Bron afbeelding 11: Freizeitparkinfos.de, “The Walking Dead Breakout Maze,” 03:50.

Bron afbeelding 12: *The Walking Dead*, “Live Bait,” 4-6, 02:18.

Walkers komen niet overeen met herkenbare personages uit *TWD*, maar kunnen wel beschouwd worden als letterlijke motieven. Fans zullen immers niet elke Walker expliciet onthouden en niet elke Walker heeft een verhaallijn.<sup>66</sup> De Walkers in *TWDB* hebben dezelfde

---

<sup>65</sup> De Greene Family Farm, Terminus en Woodbury zijn afgebrand in *TWD*. In de ruimtes van Woodbury is de helft afgebrand, terwijl de rest nog in goede staat te zien is. Terminus bevat nog de oorspronkelijke bewoners, terwijl het in *TWD* is overlopen door Walkers.

<sup>66</sup> Walkers lopen vaak in een “kudde” of komen snel in beeld om vervolgens uitgeschakeld te worden door personages uit *TWD*.

verschijning en manier van voortbewegen als de Walkers uit *TWD*. Daarbij hebben zij een bepaalde verbinding met de ruimte. Zo dragen de Walkers in de West Georgia Correctional Facility bijvoorbeeld gevangenskleding. *TWDB* bevat ook herkenbare personages uit Terminus. Deze personages worden niet uitgediept in *TWD*, maar zijn herkenbaar in *TWDB* door hun kleding en attributen.



Afbeelding 13



Afbeelding 14



Afbeelding 15



Afbeelding 16

Afbeelding 13 en 14 tonen ruimte 16 in *TWDB* die de kettingzaag, knuppel, veiligheidsbril, witte bebloede kleding en doorzichtige schort bevatten die ook in *TWD* voorkomen en te zien zijn in afbeelding 15 en 16.

Bron afbeelding 13: Freizeitparkinfos.de, “The Walking Dead Breakout Maze,” 05:27.

Bron afbeelding 14: World of Parks, “Movie Park Neuheit,” 09:26.

Bron afbeelding 15: *The Walking Dead*, “No Sanctuary,” 5-1, 20:59.

Bron afbeelding 16: *The Walking Dead*, “No Sanctuary,” 5-1, 3:20.

In tegenstelling tot *TWD* raken de Walkers en Terminuspersonages in *TWDB* geen mensen aan, maar creëren zij net als in *TWD* angst voor de personages. In *TWDB* gebeurt dit door schrikeffecten. De bezoekers fungeren als protagonist en ervaren hierdoor een belichaamde angst die zij niet zouden ervaren bij het kijken naar *TWD*.

Verder bevat *TWDB* objecten en gebeurtenissen uit *TWD* die als letterlijk motief fungeren. De Walker die uit de put getrokken is in ruimte 5 is namelijk ook zichtbaar in “Cherokee Rose” (S2/A4). Ook het briefje en de opgehangen Walker in dezelfde ruimte komen voor in “Save the Last One” (S2/A3). Verder fungeren de (Walker)hoofden op sterk water in Woodbury ook als letterlijke motief.





Afbeelding 17



Afbeelding 18

Afbeelding 17 toont ruimte 11 in *TWDB* met (Walker)hoofden op sterk water terwijl afbeelding 18 deze zelfde (Walker)hoofden toont in *TWD*.

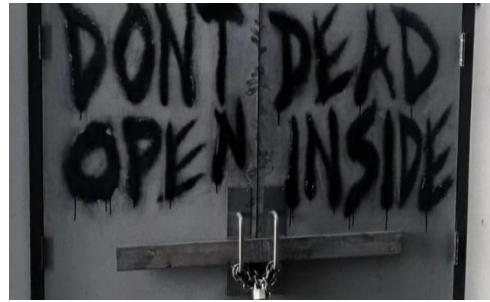
Bron afbeelding 17: World of Parks, “Movie Park Neuheit,” 05:59.

Bron afbeelding 18: *The Walking Dead*, “Walk with Me,” 41:56.

Letterlijke motieven in de vorm van teksten komen vaak voor in *TWDB*. Zowel het Alexandria Safe Zone Motto als de tweede rij namen van het “In Our Memory” staan in *TWDB* op de bruin/grijze hekken van Alexandria zoals ook in *TWD*. Een ander voorbeeld is de tekst “Don’t Open Dead Inside” op een deur in het Harrison Memorial Hospital. Hierbij komen ook de kleur en stijl overeen.



Afbeelding 19



Afbeelding 20

Afbeelding 19 toont ruimte 4 in *TWDB* die dezelfde tekst heeft als afbeelding 20 uit *TWD*.

Bron afbeelding 19: Freizeitparkinfos.de, “The Walking Dead Breakout Maze,” 01:23.

Bron afbeelding 20: *The Walking Dead*, “Days Gone Bye,” 1-1, 18:27.

Sommige teksten staan in *TWDB* in dezelfde ruimte, terwijl zij in *TWD* verder uit elkaar staan. Zo staan het informatiebord over Terminus en de “Glenn go to Terminus Maggie Bob Sasha” tekst vlak achter elkaar. Dit is niet storend, omdat de locatie van de teksten overlapt en er sprake is van een bepaalde samenhang.

De verandering van de context bij de teksten is zowel grootschalig als kleinschalig aanwezig. Het welkomstbord van Terminus staat in *TWDB* bijvoorbeeld in een groentetuintje en hangt in *TWD* aan een hek. Het bord “Hitchhikers may be escaping inmates” is gelijk aan *TWD*, maar staat in *TWDB* bij Woodbury in het donker, terwijl het in *TWD* in het daglicht

vlakbij de West Georgia Correctional Facility zichtbaar is. De ruimtes die de bezoeker voor Woodbury bezocht, bevatte de West Georgia Correctional Facility als locatie. Door de sterke herkenbaarheid en samenhang in de attractie zelf is een verandering van context niet storend.



Afbeelding 21



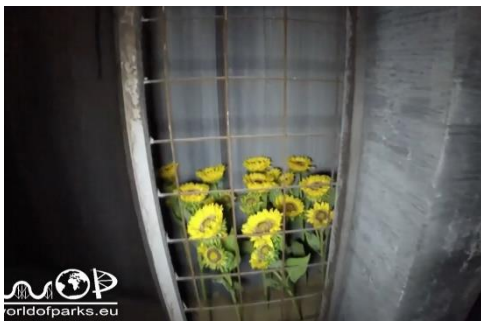
Afbeelding 22

Afbeelding 21 toont ruimte 10 in *TWDB* met het bord in het donker, terwijl deze in afbeelding 22 uit *TWD* in het licht staat.

Bron afbeelding 21: World of Parks, "Movie Park Neuheit," 05:09.

Bron afbeelding 22: *The Walking Dead*, "Inmates," 4-10, 38:34.

*TWDB* bevat verder veel details uit *TWD* die ook als letterlijk motief fungeren. Zo komen details overeen zoals de kleuren van de muren, lettertypes, hekwerk, kledingstukken of textuur. Door de combinatie van locaties, personages, objecten en gebeurtenissen of teksten met de bijbehorende details komen *TWDB* en *TWD* sterk herkenbaar overeen.



Afbeelding 23



Afbeelding 24

Het hekwerk in *TWDB* in ruimte 14 op afbeelding 23 komt overeen met het hekwerk uit *TWD* op afbeelding 24, de zonnebloemen zorgen hierbij als objecten voor een sterke overeenkomstigheid.

Bron afbeelding 23: World of Parks, "Movie Park Neuheit," 07:55.

Bron afbeelding 24: *The Walking Dead*, "Us," 4-15, 41:39.

De vorige alinea's toonden aan hoe *TWDB* en *TWD* visueel overeenkomen. Er bestaan verder ook auditieve motieven die letterlijk overeenkomen. Zo is in vier ruimtes de *theme tune* van *TWD* te horen, de soundtrack in tien ruimtes en bevat bijna elke ruimte

Walkergeluiden.<sup>67</sup> Deze Walkergeluiden worden luider bij schrikeffecten. De pratende vrouwenstem uit ruimte 15 fungeert ook als letterlijk motief. Deze is te horen in *TWD* in een andere ruimte van Terminus dan in *TWDB*, maar door de overkoepelende locatie is dit niet storend. Deze letterlijke motieven dragen bij aan de ruimtelijke vertelling. Verder bevat *TWDB* ook auditieve elementen die sfeermotieven genoemd kunnen worden. Zo komt een radiob bericht van Emergency Broadcast System in zowel *TWD* als in *TWDB* naar voren, maar is de tekst hiervan niet gelijk. Tevens bevat de soundtrack van *TWD* in *TWDB* in de eerste twee ruimtes soundeffecten.

Deze sfeermotieven laten *TWDB* en *TWD* in sfeer met elkaar overeenkomen, maar er is geen sprake van letterlijke overnames. Visuele sfeermotieven komen voor in *TWDB* door het vertonen van tuingereedschap en de waslijnen met kledingstukken in de West Georgia Correctional Facility die verwijzen naar een leven in de gevangenis. Hetzelfde geldt hierbij voor de overleden persoon in de ziekenhuiskamer, welke niet aanwezig is in *TWD*, maar wel het gevoel van een ziekenhuis oproept. Ook het bos en de binnenkant van de schuur zijn niet volledig overeenkomstig met *TWD*, maar verwijzen hier sterk naar. De enge sfeer uit *TWD* krijgt daarbij vorm doordat de *TWDB* relatief donker is en donkere en lichte ruimtes afwisselt. Ook komen in de ruimtes lichtflitsen voor die bijvoorbeeld een interactie van een Walker of Terminuspersonage aankondigen.



Afbeelding 25



Afbeelding 26

Afbeelding 25 uit ruimte 4 in *TWDB* toont een overleden persoon in een ziekenhuisbed, terwijl afbeelding 26 uit *TWD* het levende hoofdpersonage Rick Grimes in een ziekenhuisbed bevat.

Bron afbeelding 25: World of Parks, "Movie Park Neuheit," 01:19.

Bron afbeelding 26: *The Walking Dead*, "Days Gone Bye," 1-1, 14:34.

De verhouding tussen *TWDB* en *TWD* bestaat uit letterlijke motieven die in *TWDB* rechtstreeks uit *TWD* zijn overgenomen en uit sfeermotieven waarbij de sfeer tussen *TWDB* en *TWD* overeenkomt. Fans van *TWD* zullen hierdoor de verhaalwereld van *TWD* kunnen

<sup>67</sup> Walkergeluiden klinken grommend en kreunend.

herkennen in *TWDB*. Visuele motieven hebben de nadruk in *TWDB*, maar worden ondersteund door audio. Hierdoor wordt het verhaal ruimtelijk verteld. De bezoekers fungeren als protagonisten die door het ontbreken van de hoofdpersonages van *TWD* een persoonlijke ervaring in de verhaalwereld van *TWD* krijgen. Hierbij vormt *TWD* het achtergrondverhaal. Door de focus op de bezoekers ligt in deze adaptatie als pretparkattractie de nadruk op zowel het tonen van motieven uit *TWD* als op schrikeffecten. *TWDB* verschilt hierdoor duidelijk van *TWD*, omdat in *TWD* de focus voornamelijk ligt op het vertellen van een verhaal. In het volgende hoofdstuk zal worden ingegaan op hoe bezoekers ondergedompeld worden in de verhaalwereld van *TWD*. Hierna zal in het derde hoofdstuk het implementeren van letterlijke motieven voor de onderdompeling van fans in relatie tot immersie besproken worden.

## **2. Culturalists perspectief: immersieve aspecten in *The Walking Dead Breakout***

De bezoekers kunnen zich onderdeel voelen van de verhaalwereld van *TWD* door immersieve aspecten. In dit hoofdstuk zal ik ingaan op deze aspecten. Om dit te onderzoeken heb ik gebruikgemaakt van het raamwerk van Gröppel-Wegener en Kidd.<sup>68</sup> In dit hoofdstuk zal ik achtereenvolgens de participatie-oriëntatie, procesoriëntatie, creatie-oriëntatie en *environmental storytelling* als verhaaloriëntatie bespreken in relatie tot *TWDB*.<sup>69</sup> Hierdoor wordt duidelijker hoe *environmental storytelling* als verhaaloriëntatie ontstaat en hoe alle oriëntaties gezamenlijk immersie creëren. De immersieve ervaring in de verhaalwereld van *TWD* zal hierbij door fans en leken anders worden ervaren, waartussen onderscheid zal worden gemaakt.

### *Participatie-oriëntatie*

Bij deze oriëntatie gaat het om de rol/identiteit en het handelingsvermogen van de bezoekers.<sup>70</sup> De rol/identiteit van de bezoekers is een protagonist in de verhaalwereld van *TWD*. Alle interacties zijn daarom op hen gericht. De interacties bestaan uit schrikeffecten door Walkers en Terminuspersonages die versterkt worden door lichtflitsen en hardere (Walker)geluiden. Walkers gebruiken hiervoor technieken zoals het achter de bezoekers aanlopen, naar hen toe lopen of ineens vanuit een hoek of een gat opduiken. De Terminuspersonages slaan op attributen en komen op de bezoekers af gerend. Het is cruciaal

---

<sup>68</sup> Gröppel-Wegener en Kidd, "Layers."

<sup>69</sup> Zie bijlage 4 voor een uitgebreide beschrijving per laag van ervaring per oriëntatie.

<sup>70</sup> Gröppel-Wegener en Kidd, "Layers," 28-32.



dat deze interacties bestaan, enerzijds omdat Walkers en Terminuspersonages motieven zijn van *TWD* en anderzijds omdat het *TWDB* griezelig maakt. Dit zal ook leken kunnen interesseren.

In het voortbewegen door de ruimtes hebben bezoekers weinig handelingsvermogen. Er moet namelijk een vaste route gevolgd worden die alle ruimtes bevat.<sup>71</sup> De tijdspanne van de attractie is ongeveer acht tot tien minuten, afhankelijk van het tempo van de bezoekers. Bezoekers kunnen namelijk het eigen tempo bepalen, tenzij beïnvloed door medebezoekers. Het is wel mogelijk dat bezoekers bepaalde aspecten in de ruimtes mislopen, doordat zij bijvoorbeeld ergens te snel voorbij lopen. Ook zou de bezoeker stil kunnen staan of terug kunnen lopen, al is dit niet de bedoeling.

Handelingsvermogen bestaat verder in de vorm van affectieve reacties. Het voortbewegen door de attractie is al een affectieve reactie te noemen. Angstige bezoekers zullen bijvoorbeeld snel overal langs willen lopen of zelfs wegrennen.<sup>72</sup> Affectieve reacties kunnen verder ontstaan bij schrik-effecten. Als een Walker ineens vanuit een hoek opduikt kunnen bezoekers bijvoorbeeld reageren door te schreeuwen, gillen, huilen of juist lachen wanneer zij bijvoorbeeld niet schrikken. Verder kunnen bezoekers elkaar vastgrijpen of tegen elkaar praten, waarbij zij hun angst of plezier op elkaar afreageren. Het handelingsvermogen van de bezoekers hangt daarom sterk samen met de angst die zij ervaren. Hierbij verandert ook de houding als protagonist.<sup>73</sup> Deze affectieve reacties kunnen gezien worden als een reactie op een immersieve ervaring, omdat de bezoeker op dat moment is ondergedompeld in de verhaalwereld van *TWD*. Het herkennen van motieven is hierbij niet van belang.

Het ervaren van angst kan daarom een motivatie zijn om *TWDB* te bezoeken. Bovendien is het horrorgenre en zombiethema bekend bij veel mensen. Fans zullen tevens naast het ervaren van spanning, ook lichamelijke nabijheid van hun favoriete verhaalwereld willen beleven.

### *Procesoriëntatie*

In de procesoriëntatie staat de ontwikkeling van het verhaal en de ervaring en rol hierbij van de (oorspronkelijke) ontwikkelaars centraal.<sup>74</sup> Het ontwikkelen van het verhaal en de motivatie om *TWDB* te bezoeken liggen dicht bij elkaar. Zo zullen het horrorgenre en

---

<sup>71</sup> Zie bijlage 3 voor de plattegrond.

<sup>72</sup> In ruimte 16 kan bijvoorbeeld de affectieve reactie “rennen” ontstaan doordat een Terminuspersonage met een kettingzaag op de bezoeker komt afgerend.

<sup>73</sup> Afhankelijk van de angst die ervaren wordt kan een bezoeker als dappere of als angstige protagonist fungeren.

<sup>74</sup> Gröppel-Wegener, “Layers,” 32-36.

zombiethema gekozen zijn omdat veel mensen het kennen. Een inleving in de verhaalwereld van *TWD* wordt daardoor makkelijker voor leken. Mede omdat *TWD* veel fans heeft zullen de ontwikkelaars er voor gekozen hebben om van *TWD* een pretparkattractie te maken.

Het is verder van belang om stil te staan bij de ambitie van de ontwikkelaars van *TWDB* in deze oriëntatie. Entertainment Manager Jörg Kraft en Deputy Marketing Director Manuel Prossotowics van Movie Park Germany stellen dat hun specifieke focus lag op het creëren van een detailrijke ervaring. Hierdoor benoemen zij *TWDB* als een absolute aanrader voor fans van *TWD*.<sup>75</sup> Hoewel Kraft en Prossotowics niet over immersie spreken, kan dit als ambitie beschouwd worden. Ze wilden namelijk de attractie intens maken en door veel details toe te voegen bezoekers meer onderdompelen in de verhaalwereld van *TWD*.<sup>76</sup> Dit zorgt bij fans bijvoorbeeld voor vele herkenningspunten, terwijl leken de gedetailleerde ruimtes zullen kunnen waarderen en zich hierdoor meer in kunnen leven.

### *Creatie-oriëntatie*

De creatie-oriëntatie draait om hoe het verhaal wordt verteld, onder meer door de ruimte en de zintuigen.<sup>77</sup> Door de ruimtelijke vertelling fungeren de locaties uit *TWD* in *TWDB* als thema's, waarbij het zombiethema het algemene thema is.<sup>78</sup> Deze thema's kunnen fans duidelijk herkennen, maar ook leken kunnen verschillende thema's onderscheiden. Zo zijn Alexandria en Woodbury voor leken te herkennen als een stad, Harrison Memorial Center als ziekenhuis, de Greene Family Farm als boerderij en de West Georgia Correctional Facility als gevangenis.

De ruimte van *TWDB* is ontwikkeld voor de attractie, maar ook onderdeel ervan. Een pretpark is daarbij op zichzelf al een geconstrueerde ruimte, wat maakt dat *TWDB* hier perfect binnen past. Tevens is de *TWDB* specifiek ontworpen om immersie te creëren, omdat bezoekers zich bevinden in een 3D-ruimte waarin interacties plaatsvinden.<sup>79</sup> Alles vindt om hen heen plaats in een bepaalde ruimte wat een "toovercirkel" construeert, omdat bezoekers tijdelijk in een andere werkelijkheid aanwezig zijn.<sup>80</sup> De letterlijke motieven van de attractie creëren bovendien authenticiteit, omdat vertrouwdheid met de *TWD* te herkennen is.

---

<sup>75</sup> MoviePark-Infos.de, "The Walking Dead Breakout," 05:52-11:12.

<sup>76</sup> Ibidem.

<sup>77</sup> Gröppel-Wegener en Kidd, "Layers," 36-47.

<sup>78</sup> Een ruimtelijke vertelling maakt het bijvoorbeeld moeilijk om thema's uit het eerste seizoen van *TWD* zoals overspel of broederliefde te implementeren.

<sup>79</sup> Gröppel-Wegener en Kidd, "Layers," 39.

<sup>80</sup> Holin Lin en Chuen-Tsai Sun, "Magic Circle," 336.  
Johan Huizinga, "Aard en betekenis," 37-38.

Bezoekers zouden door de “toovercirkel” en fans mede door authenticiteit makkelijker ondergedompeld kunnen raken in de verhaalwereld van *TWD*.

### *Creatie-oriëntatie – Zintuigen*

*Embodiment* wordt door Waysdorf en Reijnders en Hills beschouwd als een belangrijk aspect om immersie te creëren.<sup>81</sup> Aangezien zintuigen een laag van ervaring zijn binnen de creatie-oriëntatie, maar als een belangrijk aspect worden gezien voor immersie wordt deze laag apart besproken.

De beweging van de bezoeker is essentieel voor *TWDB* en vormt de ervaring van de bezoeker. Het tempo wordt daarbij gevoed door de medebezoekers en/of door de angst die de bezoekers ervaren.

Het zintuig zien wordt in *TWDB* geprikkeld door wisselingen tussen licht en donker, lichtflitsen en lichten op belangrijke objecten of specifieke interacties. Dit kunnen contrasten genoemd worden. Zo is ruimte 10 aan het begin intens donker, terwijl ruimte 9 veel lichter is. Zintuiglijke prikkeling vindt in ruimte 10 verder plaats doordat de intens donkere ruimte steeds lichter wordt. Wisselingen tussen licht en donker vinden plaats tussen ruimtes, maar ook in specifieke ruimtes. Zo kan er bijvoorbeeld een licht gaan knipperen in een relatief donkere ruimte. Dit knipperende licht is vaak gericht op een belangrijk object of verschijnt tijdens specifieke interacties. Zo begint in ruimte 6 eerst een rood licht te knipperen op een “raam” voordat de Walker te zien is.



Afbeelding 27



Afbeelding 28

Afbeelding 27 en 28 tonen de Walker in ruimte 6 die na aankondiging van het rode licht verschijnt.

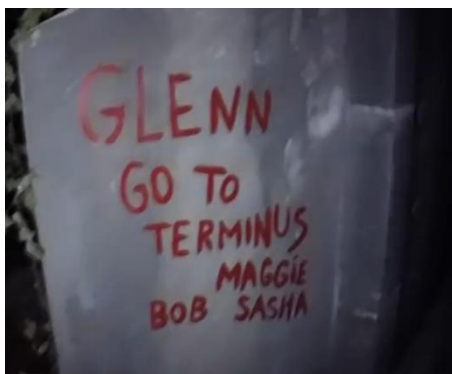
Bron afbeelding 27: World of Parks, “Movie Park Neuheit,” 02:39.

Bron afbeelding 28: World of Parks, “Movie Park Neuheit,” 02:41.

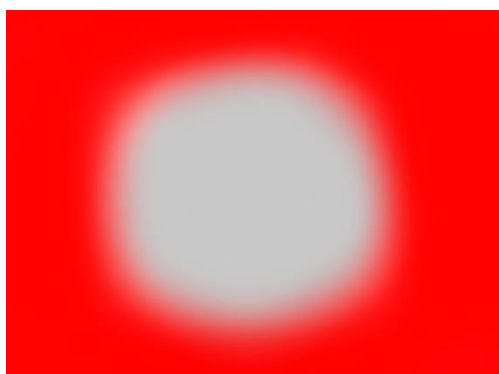
---

<sup>81</sup> Waysdorf en Reijnders, “Immersion,” 180-183.

Daarbij spelen ook kleurcontrasten en het benadrukken van objecten een rol voor het prikkelen van het zintuig zien. Zo bevat *TWDB* veel simultane contrasten.<sup>82</sup> Veel muren in *TWDB* hebben een grijze kleur. Hierop vallen felrode bloedspetters op de muren in het Harrison Memorial Center, de West Georgia Correctional Facility en de snijruimte van Terminus extra op, maar ook de tekst voor Glenn bij de tunnel heeft deze kleursamenstelling. Een ander contrast is bovendien merkbaar in ruimte 14 vanwege de felgele zonnebloemen in een ruimte met grijze muren en bruin hekwerk. Het benadrukken van objecten is verder te herkennen, doordat bijvoorbeeld de schuur in ruimte 5 groter lijkt dan de bomen in dezelfde ruimte.



Afbeelding 29



Afbeelding 30

Afbeelding 30 toont het simultane contrast zoals zichtbaar in afbeelding 29 van ruimte 12 in *TWDB*.

Bron afbeelding 29: World of Parks, “Movie Park Neuheit,” 06:23.

Bron afbeelding 30: “Simultaan contrast,” Kleur, geraadpleegd op 12 juni, 2019, <https://vandyckjoachim.weebly.com/simultaan-contrast.html>

Het horen wordt geprikkeld doordat de soundtrack en *theme tune* van *TWD* fans aan het begin van de attractie al direct in de verhaalwereld plaatsen. Deze soundtrack klinkt onheilspellend, terwijl de *theme tune* dramatisch klinkt. Hierdoor worden leken ook beïnvloed. De soundeffecten in de soundtrack dragen verder bij aan een enge sfeer. Het diëgetische radiobericht aan het begin van *TWDB* geeft informatie over de ernst van de situatie waarin de bezoekers zich bevinden en draagt bij aan de creatie van een enge sfeer.<sup>83</sup>

*TWDB* bestaat wat betreft geluiden verder voornamelijk uit krekengeluiden, de soundtrack en Walkergeluiden. Krekengeluiden komen voor wanneer de bezoeker zich in een “buitenlocatie” bevindt.<sup>84</sup> In bijna elke ruimte komen verder Walkergeluiden voor. Als er

<sup>82</sup> “Simultaan contrast,” Encyclo, geraadpleegd op 11 juni, 2019, <https://www.encyclo.nl/begrip/simultaan%20contrast>.

<sup>83</sup> Hoewel dit bericht niet letterlijk overeenkomt met *TWD* draagt het bij aan het vormen van een enge sfeer en beïnvloedt daardoor zowel fans als leken.

<sup>84</sup> “Buitenlocatie” houdt in dat een setting wordt vertoond die buiten moet voorstellen, maar binnen in de attractie geconstrueerd is.

Walkers in de ruimte rondlopen verwijst dit naar hen, maar zonder Walkers verwijst dit naar de nabijheid ervan. Dit verstoort de immersieve ervaring niet. Een harder Walkergeluid is te horen wanneer een Walker ineens opduikt. Andere geluiden in *TWDB* worden versterkt, zoals de houten schuur in ruimte 6 die een krakend geluid maakt, maar ook geluiden die precies op dat moment gemaakt worden zijn waarneembaar. Ruimte 15 en 16 bevatten verder extra geluidselementen. Zo is in ruimte 15 tezamen met krekkelgeluiden een vrouwenstem te horen, deze vrouw is niet te zien, maar herkenbaar voor fans van *TWD*. Ruimte 16 bevat het geluid van messen, gillende mensen en druppelend bloed. Hoewel dit niet zichtbaar is past het in de setting van deze ruimte.<sup>85</sup> Hoewel de geluiden in de ruimte passen is ruimte 16 sensorisch niet consistent, omdat wat te zien en te horen is niet tegelijkertijd aanwezig is.

Sensorische consistentie in de vorm van een overlap tussen visuele en auditieve informatie vindt regelmatig plaats. Zo verschijnt vaak na het knipperen van een licht een Walker en is een harder Walkergeluid waar te nemen. Ook de kettingzaag op het einde wordt aangekondigd met een knipperend licht, waarna het geluid te horen is en de man aan komt rennen. De lichten en geluiden staan daarom in relatie tot elkaar. Dit kan ook ontstaan op momenten wanneer de soundtrack of *theme tune* te horen is, omdat het de enge setting van de ruimte versterkt. Verder zijn directe handelingen zoals het bewegen van de “Don’t Open Dead Inside” deur en het geluid hiervan tegelijkertijd waarneembaar. Locaties worden tevens versterkt doordat het geluid van krakend hout te horen is als de bezoeker in de schuur loopt of door geluiden harder te laten klinken in de tunnel. Verder ontstaat er ook sensorische consistentie bij het zien en horen van Walkers.

Geur is niet in elke ruimte aanwezig, maar komt voor in relatie met andere zintuiglijke prikkelingen in vier ruimtes. Hierdoor ontstaat sterkere sensorische consistentie, waarbij er een overlap is tussen het visuele, auditieve en de reukzin. Zo bevat ruimte 5 een bosgeur. Deze ruimte toont daarbij bomen en laat krekkelgeluiden horen. In ruimte 10 zijn verbrande objecten te zien terwijl rook/verbranding te ruiken is. Ruimte 15 toont kaarsen welke ook een bepaalde geur hebben. In ruimte 16 komen horen, zien en ruiken samen doordat de olie van een kettingzaag te ruiken is en de kettingzaag te horen en te zien is. Hoewel zien hier niet benadrukt en geprikkeld wordt, toont het aan dat de geuren en geluiden niet losstaan van het visuele. Het ontbreken van verdere geuren is te verklaren omdat de geur van de dood in elke ruimte te smerig zou kunnen zijn, wat mensen misselijk zou kunnen maken.

---

<sup>85</sup> Zie bijlage 2.

Aanraking is in deze attractie niet mogelijk, omdat de bezoekers niets aan mogen raken en de acteurs de bezoekers niet aan mogen raken. Het enige wat de bezoekers kunnen merken is de “adem” van de Walkers. Een verandering van textuur is daarom ook niet te voelen en ook waar een ander soort “grond” is, is deze geschilderd en voelt daardoor niet anders.

*Verhaaloriëntatie: Immersie door environmental storytelling*

De participatie-, proces- en creatie-oriëntatie vormen de verhaaloriëntatie.<sup>86</sup> De lagen van ervaring binnen de verhaaloriëntatie tonen beter aan hoe *TWDB* en *TWD* zich tot elkaar verhouden. De vorming van de verhaaloriëntatie is daarom beter te duiden aan de hand van het concept *environmental storytelling*, omdat *TWDB* een ruimtelijke vertelling is. Door *environmental storytelling* kan volgens Carson immersie ontstaan.<sup>87</sup> *Environmental storytelling* als verhaaloriëntatie toont daarom aan hoe alle oriëntaties gezamenlijk immersie creëren.

Het herkennen van genre en thema is van belang voor *environmental storytelling* om immersie te creëren, welke besproken werden in de proces- en creatie-oriëntatie.<sup>88</sup> Dit zorgt er namelijk voor dat bezoekers snappen in welk verhaal zij zich bevinden, waar ze zijn en welke relatie zij er toe hebben.<sup>89</sup> Voor fans is dit makkelijker, omdat zij elke locatie zullen herkennen vanuit *TWD*, terwijl leken een ziekenhuis, boerderij en gevangenis kunnen onderscheiden. Dit heeft ook te maken met het ontwerpen van “het Bekende”, zo zijn het uiterlijk van ziekenhuizen, boerderijen en gevangenissen bekend.<sup>90</sup> Het uiterlijk van deze specifieke locaties uit *TWD* is bovendien bekend bij fans. Hierbij is ook overlap met de participatie-oriëntatie door de bezoeker centraal te stellen.

De zintuiglijke prikkeling als beschreven in de creatie-oriëntatie komt terug in *environmental storytelling* door het gebruik van contrasten. Het zintuig zien overlapt hierbij met de contrasterende elementen zoals van belang is om immersie te ontwikkelen bij *environmental storytelling*.<sup>91</sup> Hierbij gaat het om de kleurcontrasten, verhoudingen en licht en donker.

---

<sup>86</sup> Gröppel-Wegener en Kidd, “Layers,” 47-48.

<sup>87</sup> Carson, “Environmental Storytelling.”

<sup>88</sup> Ibidem, 2-3.

<sup>89</sup> Ibidem.

<sup>90</sup> Ibidem, 4.

<sup>91</sup> Ibidem, 5.

Verder staat de participatie-oriëntatie in relatie tot *environmental storytelling* omdat objecten causale verbanden tonen en de bezoeker hiermee centraal stellen.<sup>92</sup> Een voorbeeld hiervan is de Walker die uit een put getrokken is: Wie heeft hem uit de put getrokken? Hoe is hij in de put gekomen? Ondanks dat deze vragen te beantwoorden zijn door fans moet hiervoor eerst nagedacht worden en roept dit vragen op bij leken.



Afbeelding 31

Afbeelding 31 van ruimte 5 in *TWDB* bevat de Walker die uit de put getrokken is.  
Bron afbeelding 31: World of Parks, “Movie Park Neuheit,” 02:10.

Het benadrukken van belangrijke objecten is van belang voor *environmental storytelling* om immersie te creëren.<sup>93</sup> Hier is een overlap te herkennen met de zintuiglijke prikkelingen van de creatie-oriëntatie. In ruimte 5 worden namelijk de hangende Walker, het witte huis en de schuur van de Greene Family Farm extra belicht, welke belangrijke objecten/gebeurtenissen waren in seizoen twee van *TWD*. *Environmental storytelling* vormt daarbij ook immersie wanneer een belangrijk onderwerp achterin de ruimte wordt geplaatst.<sup>94</sup> Een voorbeeld hiervan is het huis van The Governor in ruimte 10, welke hierdoor groter lijkt dan de rest van de objecten in de ruimte.<sup>95</sup>

De procesoriëntatie toont aan dat de ontwikkelaars een ambitie hadden voor details. Details zijn voor immersie door *environmental storytelling* van belang mits niet alle ruimtes rijkelijk gedetailleerd zijn.<sup>96</sup> Dit is in *TWDB* ook het geval. De tunnel is bijvoorbeeld een donkere zwarte gang, terwijl de herdenkingsruimte vol staat met kaarsen, attributen en namen en zelfs een speciaal geluidsfragment bevat. De ene ruimte bevat verder meer textuur dan de andere. Dit maakt dat bezoekers zich beter kunnen inleven in de verhaalwereld van *TWD*, omdat zij niet overspoeld worden met een teveel aan details en textuur wat afleidend kan

---

<sup>92</sup> Ibidem, 3-4.

<sup>93</sup> Carson, “Environmental Stortelling,” 4-5.

<sup>94</sup> Ibidem, 5.

<sup>95</sup> Zie afbeelding 11.

<sup>96</sup> Carson, “Environmental Stortelling,” 4-5.

werken. Detailrijke ruimtes zoals de herdenkingsruimte (ruimte 15) krijgen hierdoor meer aandacht.



Afbeelding 32



Afbeelding 33

Afbeelding 32 toont ruimte 15 (herdenkingsruimte) van *TWDB* die rijkelijk gedetailleerd is, terwijl afbeelding 33 de donkere tunnel in ruimte 13 van *TWDB* toont.

Bron afbeelding 32: World of Parks, “Movie Park Neuheit,” 08:08.

Bron afbeelding 33: World of Parks, “Movie Park Neuheit,” 06:38.

Alle lagen van ervaring in de participatie-, proces- en creatie-oriëntatie vormen de verhaaloriëntatie (hier: *environmental storytelling*), welke gezamenlijk immersie creëren.<sup>97</sup> Zowel fans als leken kunnen daarbij een immersieve ervaring in de verhaalwereld van *TWD* ondergaan, al zullen leken hierbij de verhaalwereld van *TWD* niet herkennen, terwijl fans genieten van alle herkenbare motieven.

### 3. *Political economists* perspectief: rol *branding* en *franchising* bij immersie

Deze attractie is een *branded experience* te noemen omdat bezoekers naast de entreprijs van Movie Park Germany (29,50 online, 40,50 aan de kassa) een meerprijs van 6 euro moeten betalen om de attractie te mogen bezoeken.<sup>98</sup> Hierdoor wordt met *TWDB* een nieuwe inkomstenbron gecreëerd. Bovendien bezit Movie Park Germany een licentie op *TWD*, waarbij AMC de eindverantwoordelijkheid heeft.<sup>99</sup> Daarbij is *TWD* tegenwoordig een van de bekendste verhaalwerelden en een transmediale *franchise* te noemen. *TWD* fungeert om deze redenen als een merk, wat een van de designelementen binnen *transmedia branding* is. Een

<sup>97</sup> Gröppel-Wegener, “Layers,” 26-27.

<sup>98</sup> “Prijzen,” Movie Park Germany, geraadpleegd op 11 juni, 2019, <https://www.movieparkgermany.de/nl/plan-uw-bezoek/prijzen>.

“The Walking Dead Breakout,” Movie Park Germany, geraadpleegd op 13 maart, 2019, <https://www.movieparkgermany.de/en/in-the-park/attractions/the-walking-dead-breakout>.

<sup>99</sup> MoviePark-Infos.de, “The Walking Dead Breakout.”



merk is een belofte dat een product zich zal gedragen als hoe de consument het verwacht.<sup>100</sup> Dit is herkenbaar in *TWD*, doordat de ruimtes in *TWDB* een bepaalde samenhang hebben met *TWD*. Doordat voor fans in *TWDB* herkenning optreedt ontstaat er voor hen een immersieve ervaring in de verhaalwereld van *TWD*.

Het narratief van een bepaald mediaobject wordt ook als designelement binnen *transmedia branding* beschouwd. Hierbij gaat het om het narratief van *TWD* welke inmiddels over veel mediakanalen verspreid is, waarbij elk kanaal en elke bijdrage hieraan gezamenlijk het geheel vormen.<sup>101</sup> Dit gebeurt volgens Tenderich als mensen zich verbonden voelen met het narratief.<sup>102</sup> Het narratief van *TWD* leent zich vanwege zijn bekendheid en het bekende horrorgenre en zombiethema om in veel mediakanalen verspreid te worden. Een deel van het gehele narratief van *TWD* wordt geadapteerd door *TWDB*. Zo maakt *TWDB* het mogelijk dat mensen zich in kunnen leven in de verhaalwereld van *TWD*. Dit is tevens als unieke bijdrage aan het narratief van *TWD* te beschouwen, omdat in vele andere media fans verbonden raken met de verhaalwereld door digitale media. Immersie kan hierdoor als een unieke bijdrage fungeren, terwijl dit ontstaan is vanuit economische doeleinden.

Een ander designelement is participatie. Dit houdt volgens Tenderich in dat er een *brand community* wordt gevormd. Bepaalde mensen komen hierbij samen en organiseren zich rondom de lifestyle, activiteiten en ethos van het merk.<sup>103</sup> Dit is te herkennen in *TWD* aan bijvoorbeeld de Wiki's die bestaan, maar ook aan *fan meetings* zoals Walker Stalker Con.<sup>104</sup> In *TWDB* ontstaat daarentegen ook participatie. Zo komen fans van *TWD* samen in *TWDB* en ervaren zij de attractie gezamenlijk. Deze fans verbinden zich dan binnen de attractie aan elkaar en aan de verhaalwereld. De *TWDB* fungeert hierdoor als ontmoetingsplek voor fans. Dit zou immersie kunnen versterken omdat het een sterke verbinding met de verhaalwereld van *TWD* faciliteert, doordat fans met elkaar of elkaar horen praten over *TWD*. Dit bestempelen Waysdorf en Reijnders als *fellowship*, wat kan ontstaan tussen bezoekers als zij omringd zijn door andere fans.<sup>105</sup> Hierbij moet wel rekening gehouden worden met de mogelijke aanwezigheid van leken, al doet dit geen afbreuk aan de ervaring dat een verhaalwereld in de echte wereld is geconstrueerd voor fans.<sup>106</sup> Een sterke verbinding met de

---

<sup>100</sup> Tenderich, *Transmedia Branding*, 7.

<sup>101</sup> Tenderich, *Transmedia Branding*, 5.

<sup>102</sup> Ibidem.

<sup>103</sup> Ibidem, 6.

<sup>104</sup> Google, zoekterm: *The Walking Dead Wiki's*.

Walker Stalker Con, geraadpleegd op 11 juni, 2019, <https://walkerstalkercon.com/>.

<sup>105</sup> Waysdorf en Reijnders, "Immersion," 184.

<sup>106</sup> Ibidem, 184-185.

verhaalwereld van *TWD* wordt verder gefaciliteerd omdat medewerkers van *TWDB* merchandise dragen van *TWD*. Fans zouden daarbij ook merchandise kunnen dragen, wat hen herkenbaar maakt voor elkaar. Dit ondersteunt de aanwezigheid van het merk en draagt bij aan het vormen van een *brand community*.

*Franchising* is een andere gebruikte economische strategie. *Franchising* houdt in dat merken/merkkonon worden verspreid over verschillende media, zonder dat het algemene verhaal hierbij wordt uitgebreid.<sup>107</sup> Dit ontstaat vaak bij licenties die uitgegeven worden. Hierbij krijgen producenten weinig vrijheid.<sup>108</sup> Movie Park Germany heeft een licentie op *TWD* zodat *TWDB* gecreëerd kon worden. Ondanks dat de ontwikkelaars vrijheden kregen, moest AMC de attractie goedkeuren.<sup>109</sup> Volgens Jenkins ontstaat door *franchising* reproductie en overtolligheid.<sup>110</sup> In *TWDB* worden motieven veelvoudig herhaald en vertoond en wordt er niets nieuws toegevoegd aan de verhaalwereld van *TWD*. Het herhalen van bekende motieven is daarentegen juist van belang voor immersie, omdat fans zich moeilijker expliciet zouden kunnen immerseren in de verhaalwereld van *TWD* als zij in *TWDB* weinig tot niets zouden herkennen. Om fans een lichamelijke verbinding met *TWD* te geven, is het van belang dat er veel herkenbare motieven zichtbaar zijn. *Franchising* speelt daarom een belangrijke rol in het creëren van een immersieve ervaring.

Deze herkenbare motieven zijn ook wel de *commodity-identity* te noemen van *TWD*. Gedurende de volledige attractie zijn namelijk meerdere visuele, narratieve en verbale motieven uit *TWD* te zien en te horen, die fans meer in de verhaalwereld van *TWD* trekken.<sup>111</sup> Hills verwijst hierbij naar *branded authenticity* waarin de essentie van de *franchise* duidelijk wordt gemaakt en herinneringen aan de verhaalwereld worden opgewekt.<sup>112</sup> Een voorbeeld is hierbij de *theme tune* die afgespeeld wordt aan het begin van de attractie en fans direct in de verhaalwereld plaatst. Het verspreiden van herkenbare narratieve, verbale en visuele motieven, waarbij *branded authenticity* ontstaat kan fans juist daarom dichter bij de verhaalwereld brengen, wat van belang is om een lichamelijke onderdompeling in de verhaalwereld te faciliteren. Hoewel leken hier geen belang bij hebben, is het voor fans van belang dat zij hun favoriete verhaalwereld herkennen en er hierdoor in ondergedompeld kunnen raken.

---

<sup>107</sup> Jenkins, "Transmedia 202."

<sup>108</sup> Ibidem.

<sup>109</sup> MoviePark-Infos.de, "The Walking Dead Breakout."

<sup>110</sup> Jenkins, "Transmedia 202."

<sup>111</sup> Zie bijlage 2.

<sup>112</sup> Hills, "The Enchantment," 247.

## Conclusie

*TWDB* en *TWD* komen sterk met elkaar overeen door letterlijke motieven die uit *TWD* overgenomen zijn en door sfeermotieven die de sfeer uit *TWD* in *TWDB* opneemt. Dit leidt tot veel herkenningpunten voor fans. In dit onderzoek is te concluderen dat zowel het perspectief van de *culturalists* als die van de *political economists* van belang zijn, omdat cultuur en economie niet los van elkaar staan. Een immersieve ervaring in de verhaalwereld van de *TWD* wordt daarom geconstrueerd door zowel culturele als economische aspecten.

Theorieën van *culturalists* tonen aan dat immersie ontstaat door de vier samenwerkende oriëntaties. Zo fungeren bezoekers als protagonisten, waarbij zij een persoonlijke ervaring in de verhaalwereld van *TWD* verkrijgen. Hierbij ontstaan door angst en schrik effecten affectieve reacties die vormgeven aan de immersieve ervaring. Deze persoonlijke ervaring is “What If” *transmedia* of een *modification* te noemen doordat er een alternatief verhaal gevormd wordt met een andere structuur dan in *TWD* en er niets wordt toegevoegd. Het bekende horrorgenre en zombiethema en de mogelijkheid tot het ervaren van angst kunnen als reden fungeren voor leken om *TWDB* te bezoeken. Fans kunnen hierbij een lichamelijke ervaring in de verhaalwereld van *TWD* beleven. *TWDB* kan daarom voor elke bezoeker immersie creëren. De ontwikkelaars hadden daarbij de ambitie om een detailrijke ervaring te construeren, welke ook immersie tot stand kan brengen.<sup>113</sup> De ruimte van *TWDB* is verder geconstrueerd voor immersie doordat het een “toovercirkel” faciliteert waar zowel fans als leken zich in onder kunnen dompelen. Ook de zintuiglijke prikkeling, met en zonder sensorische consistentie, creëren immersie bij zowel fans als leken. Het herkennen van de locaties die in *TWDB* als thema fungeren is daarbij voor zowel fans als leken mogelijk. Zo herkennen fans de specifieke locaties uit *TWD*, terwijl leken het vaak in de algemene zin herkennen. De lagen van ervaring in de participatie-, proces- en creatie-oriëntatie vormen gezamenlijk de verhaaloriëntatie die hier vervangen is door *environmental storytelling* en op zijn beurt ook immersie creëert. *Environmental storytelling* vertoont overlap met de oriëntaties door het centraal stellen van de bezoeker, herkenning van locaties, zintuiglijke prikkelingen door contrasten en benadrukking en door details welke gezamenlijk immersie in de hand werken.

De theorieën van *political economists* kunnen niet gebruikt worden om de constructie van immersie duidelijk te beschrijven. Het kan daarentegen wel aantonen hoe economische

---

<sup>113</sup> MoviePark-Infos.de, “The Walking Dead Breakout,” 05:52-11:12.

strategieën de randvoorwaarden vormen voor een immersieve ervaring in de verhaalwereld van *TWD* voor fans. De verhouding tussen *TWDB* en *TWD* is namelijk sterk overeenkomend door economische strategieën zoals *branding* en *franchising*. Daarbij zou *TWDB* niet bestaan hebben zonder het economische succes van *TWD*. Om deze redenen kan immersie in *TWDB* als een unieke bijdrage aan de verhaalwereld van *TWD* beschouwd worden. Immersie kan daarbij ook versterkt worden door economische strategieën doordat zij een verbinding tussen fans onderling faciliteren.

Vervolgonderzoek naar *TWDB* zou uitgevoerd kunnen worden door etnografisch onderzoek. De constructie van immersie is namelijk hier beschreven door tekstuele elementen die door verscheidene auteurs als immersie bestempeld worden. Bezoekers bepalen daarentegen zelf wanneer zij zich ondergedompeld voelen in een bepaalde verhaalwereld en dit kan met tekstueel onderzoek niet achterhaald worden. Dit is ook direct de tekortkoming van dit onderzoek. Verder vervolgonderzoek zou ook uitgevoerd kunnen worden naar het fenomeen van *attracties/experiences* van televisieseries en films of zelfs games op zichzelf. Daarbij zouden vervolgonderzoeken naar *transmedia storytelling* in het algemeen beide perspectieven moeten betrekken voor een betekenisvolle analyse.

## Literatuur- en bronnenlijst

Carson, Don. "Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park industry." *Gamasutra* (maart 2000): 1-7.

Encyclo. "Simultaan contrast." Geraadpleegd op 11 juni, 2019.  
<https://www.encyclo.nl/begrip/simultaan%20contrast>.

Ensie. "Wat is de betekenis van motief?" Geraadpleegd op 11 juni, 2019,  
<https://www.ensie.nl/betekenis/motief>.

Fenton, Natalie. "Political Economy and Cultural Studies Approaches to the Analysis of the Media." In *Media Studies: Key Issues and Debates*, geredigeerd door Eoin Devereux, 7-31. London: Sage, 2007.

Freeman, Matthew. "A world of Disney: building a transmedia storyworld for Mickey and his friends." In *World building: transmedia, fans, industries*, geredigeerd door Marta Boni, 93-108. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017.

Freizeitparkinfos.de. "The Walking Dead Breakout Maze – Halloween Horror Festival - Movie Park Germany." YouTube video, 06:03. Geüpload [8 oktober 2018].  
<https://www.youtube.com/watch?v=tpboSVwRKTY&t=271s>.

Game of Thrones The Touring Exhibition. Geraadpleegd op 11 juni, 2019.  
<http://gameofthronesexhibition.com/>.

Gandy, Oscar H., en Nicholas Garnham. "Political Economy and Cultural Studies: Reconciliation or Divorce?" *Critical Studies in Mass Communication* 12, nr. 1 (maart 1995): 60–71. <https://doi.org/10.1080/15295039509366919>.

Gröppel-Wegener, Alke, en Jenny Kidd. "Layers of Experience." In *Critical Encounters with Immersive Storytelling*, 21-59. New York en Abingdon: Routledge, 2019.

- Hardy, Jonathan. "Mapping Commercial Intertextuality: HBO's True Blood." *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 17, nr. 1 (februari 2011): 7-17. <https://doi.org/10.1177/1354856510383359>.
- Hills, Matt. "The Enchantment of Visiting Imaginary Worlds and 'Being There': Brand Fandom and the Tertiary World of Media Tourism." In *Revisiting Imaginary Worlds: A Subcreation Studies Anthology*, geredigeerd door Mark J.P. Wolf, 244-263. New York: Routledge, 2017.
- Holin, Lin, en Chuen-Tsai Sun. "Cash Trade Within the Magic Circle." In *Situated Play, Proceedings of DiGRA Conference*, 335-343. 2007.
- Huizinga, Johan. "Aard en betekenis van het spel als cultuurverschijnsel." In *Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, 28-55. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2008.
- Jenkins, Henry. "Introduction: "Worship at the Altar of Convergence." In *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, 1-24. New York: NYU Press, 2006.
- Jenkins, Henry. "Transmedia 202: Further Reflections." Geüpload op 31 juli, 2011. [http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)
- Jenkins, Henry. "Transmedia Storytelling 101." Geüpload op 21 maart, 2007. [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html).
- Kleur. "Simultaan contrast." Geraadpleegd op 12 juni, 2019. <https://vandyckjoachim.weebly.com/simultaan-contrast.html>
- Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant, en Kieran Kelly. *New Media: A Critical Introduction*. Londen en New York: Routledge, 2009.
- Meehan, Eileen R. "'Holy commodity fetish, Batman!' The political economy of a commercial intertext." In *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a*

- Superhero and his Media*, geredigeerd door Roberta E. Pearson en William Uricchio, 47-65. New York: Routledge, 1991.
- Mittell, Jason. “Strategies of Storytelling on Transmedia Television.” In *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, geredigeerd door Marie-Laure Ryan en Jan-Noel Thon, 253-277. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014.
- Movie Park Germany. “Prijzen.” Geraadpleegd op 11 juni, 2019.  
<https://www.movieparkgermany.de/nl/plan-uw-bezoek/prijzen>.
- Movie Park Germany. “The Walking Dead Breakout.” Geraadpleegd op 13 maart, 2019.  
<https://www.movieparkgermany.de/en/in-the-park/attractions/the-walking-dead-breakout>.
- Movie Park Germany, Fox Channel, en AMC. *The Walking Dead Breakout*. Bottrop, Duitsland. Geopend sinds 19 juni, 2016. <https://www.movieparkgermany.de/en/in-the-park/attractions/the-walking-dead-breakout>.
- MoviePark-Infos.de. “The Walking Dead Breakout - Presse-Event - Unser Bericht!” Gefilmd [15 juni 2016]. YouTube video, 19:28. Geüpload [15 juni 2016].  
<https://www.youtube.com/watch?v=sjhairIR6oc&t=353s>.
- Müller, Eggo. “Formatted spaces of participation: interactive television and the changing relationship between production and consumption.” In *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, geredigeerd door Marianne van den Boomen, Sybille Lammes, Ann-Sophie Lehmann, Joost Raessens en Mirko Tobias Schäfer, 49-63. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009.
- Parque de Atracciones de Madrid. “The Walking Dead Experience.” Geraadpleegd op 11 juni, 2019. <https://www.parquedeatracciones.es/en/shows/the-walking-dead-experience>.
- Ryan, Marie-Laure. “Transmedial Storytelling and Transfictionality.” *Poetics Today* 34, nr. 3 (september 2013): 361–388. <https://doi.org/10.1215/03335372-2325250>.

Tenderich, Burghardt. *Transmedia Branding*. Nierstein: European Institute for Media Optimization, 2013.

*The Walking Dead*. Eerste uitzending 31 oktober, 2010. AMC.

THE WALKING DEAD (TV SERIES) wikia. “Walkers.” Geraadpleegd op 11 juni, 2019. <https://the-walking-dead-tvseries.fandom.com/wiki/Walkers>.

Universal Studios Hollywood. “The Walking Dead Attraction.” Geraadpleegd op 11 juni, 2019. <https://www.universalstudioshollywood.com/things-to-do/rides-and-attractions/the-walking-dead-attraction/>.

Universal Studios Hollywood. “The Wizarding World of Harry Potter.” Geraadpleegd op 11 juni, 2019. <https://www.universalorlando.com/webcontent/en/us/universal-orlando-resort/the-wizarding-world-of-harry-potter/hub?v=a6>.

Walker Stalker Con. Geraadpleegd op 11 juni, 2019. <https://walkerstalkercon.com/>.

Waysdorf, Abby, en Stijn Reijnders. “Immersion, Authenticity and the Theme Park as Social Space: Experiencing the Wizarding World of Harry Potter.” *International Journal of Cultural Studies* 21, nr. 2 (maart 2018): 173–188.

Wikipedia-bijdragers. “Movie Park Germany.” *Wikipedia, de vrije encyclopedie*. Geraadpleegd op 11 juni, 2019. [https://nl.wikipedia.org/wiki/Movie\\_Park\\_Germany](https://nl.wikipedia.org/wiki/Movie_Park_Germany).

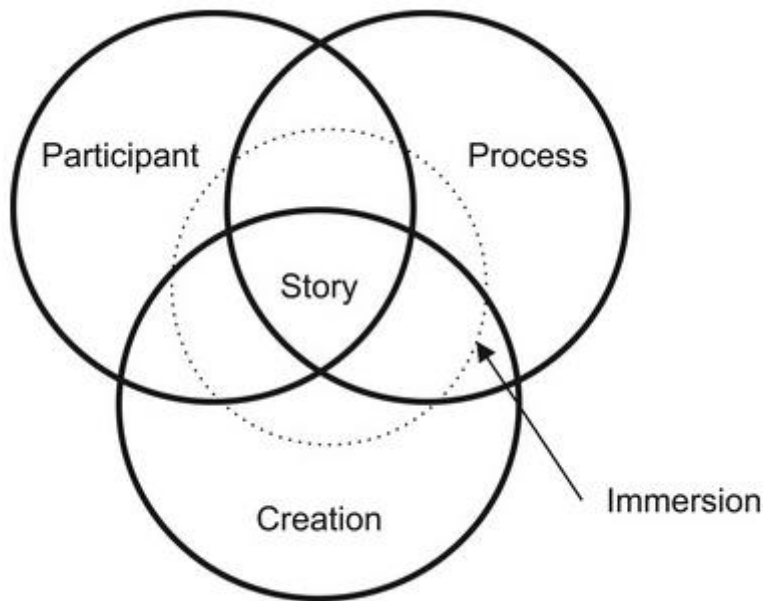
Wikipedia-bijdragers. “*The Walking Dead* (franchise).” *Wikipedia, de vrije encyclopedie*. Geraadpleegd op 11 juni, 2019. [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Walking\\_Death\\_\(franchise\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Death_(franchise)).

Wikipedia-bijdragers. “*The Walking Dead* (TV series).” *Wikipedia, de vrije encyclopedie*. Geraadpleegd op 11 juni, 2019. [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Walking\\_Death\\_\(TV\\_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Death_(TV_series)).



World of Parks TV. "Movie Park Neuheit 2016 – The Walking Dead Breakout Maze –  
Presserundgang." Gefilmd [15 juni 2016]. YouTube video, 10:07. Geüpload [15 juni  
2016]. <https://www.youtube.com/watch?v=R8qb7VodpK0&t=2s>.

## Bijlage 1



## Bijlage 2

<i>Ruimte</i>	<i>Beschrijving TWDB</i>	<i>Herkenbare motieven TWD</i>	<i>Aflevering en seizoen TWD (uitgezonderd flashbacks)</i>
1	TWDB is een blauwe loods waarop staat "Studio 7" en "The Walking Dead Breakout" met daaronder "Präsentiert von FOX". Bij de ingang staat de "Harrison Memorial Ambulance" van "King County Medical Service" waarin kaartjes gekocht kunnen worden. Bij de ingang staan hekken met bruin/grijze kleur met daarop een bord met "Welcome to the Alexandria Safe Zone mercy for the lost vengeance for the plunderers". Op deze hekken staat ook in zwart geschreven: "In our memory" met veel namen. Er hangt ook een bord dat wijst naar de container waar de bezoeker zijn of haar avontuur	Het ziekenhuis heet het Harrison Memorial Hospital en ligt in King County.	"Days Gone Bye" S1/A1 & "TS-19" S1/A6
		Alexandria Safe Zone Motto (Welcome to the Alexandria Safe Zone mercy for the lost vengeance for the plunderers). Dit is het motto van deze gemeenschap na de invasie van Walkers in seizoen zes.	"The Next World" S6/A10 – "How It's Gotta Be" S8/A8
		Hekken in kleuren hek Alexandria Safe Zone. "In Our Memory", de tweede rij met namen komt overeen.	"The Distance" S5/A11-heden
		"You're almost home Alexandria next right New homes starting at \$800K"	"First Time Again" S6/A1

	<p>begint waarop staat: “You’re almost home Alexandria next right New homes starting at \$800K”. Hier zijn zacht de soundtrack met soundeffecten, <i>theme tune</i> en een radiob bericht van het Emergency Alert System te horen.</p>	<p>bord. Alleen staat deze in <i>TWD</i> verder weg van Alexandria.</p>	
		<p>Radiob bericht van het Emergency Alert System. Het komt niet precies overeen, maar het is hetzelfde idee.</p>	<p>“What lies ahead” S2/A1</p>
		<p><i>Theme tune.</i> Soundtrack.</p>	<p>Elke aflevering</p>
2	<p>Een wandeling door containers waar de soundtrack met soundeffecten (voorbeeld: alarm) en <i>theme tune</i> van <i>TWD</i> in te horen is. Ook is er een radiob bericht te horen van het Emergency Alert System die waarschuwt voor een uitbraak en mensen adviseert. De binnenkant van de containers is zwart, waar de teksten “Wolves Not Far” en “Away With You” met graffiti op staan. Aan het einde van de containergang is een grijze deur te zien met een bordje erboven met de tekst “Harrison Memorial Hospital”, hier wachten bezoekers tot een medewerker hen binnenlaat.</p>	<p><i>Theme tune.</i> Soundtrack.</p>	<p>Elke aflevering</p>
		<p>Radiob bericht van het Emergency Alert System. Het komt niet precies overeen, maar het is hetzelfde idee.</p>	<p>“What lies ahead” S2/A1</p>
		<p>Graffiti teksten “Wolves Not Far” en “Away With You”</p>	<p>“Conquer” S5/A16 – “Thank You” S6/A3</p>
		<p>Het ziekenhuis heet het Harrison Memorial Hospital en heeft grijze deuren.</p>	<p>“Days Gone Bye” S1/A1 &amp; “TS-19” S1/A6</p>
3	<p>In deze ruimte is wederom de soundtrack en <i>theme tune</i> te horen en worden bezoekers geïnstrueerd over veiligheid. De focus op deze veiligheidsinstructies wordt verstoord wanneer er een Walker aan komt lopen en Walkergeluiden te horen zijn. In deze ruimte hangen er kabels uit het plafond en ligt er rommel op de grond alvast in samenhang met de volgende ruimte.</p>	<p>Walker in ziekenhuiskleding. Hangende kabels en rommel.</p>	<p>“Days Gone Bye” S1/A1 &amp; “TS-19” S1/A6</p>
		<p>Soundtrack. <i>Theme tune.</i> Walker (Walkers bewegen zich strompelend voort en bewegen hierbij hun armen en hoofd richting de levenden) Walkergeluiden.</p>	<p>Elke aflevering</p>

4	<p>De bezoeker loopt een hoek om gevolgd door de Walker uit ruimte 3 en ziet daar een gang in een ziekenhuis waar de cafetaria is afgesloten met de woorden “Don’t Open Dead Inside”. Deze deur beweegt. Deze gang is rommelig. Er hangen losse kabels en er zitten kogelgaten in de muur en bloed aan de muur. Ook staat er een lege rolstoel en infuuspaal. Vervolgens is nog een overleden persoon in een ziekenhuisbed te zien (geen acteur). Verder is er voor de overgang naar de volgende ruimte nog een schrikelement van een Walker die uit een raam komt hangen. In deze ruimte zijn Walkergeluiden en heel zacht de soundtrack te horen.</p>	<p>Gang in ziekenhuis met “Don’t Open Dead Inside” op cafetariadeur die beweegt.</p> <p>Rommelige gang met hangende kabels, kogelgaten, bloed en lege rolstoel. (Rommel is erger in <i>TWD</i>)</p> <p>Walker met ziekenhuiskleding.</p> <p>Persoon in ziekenhuisbed is niet te zien in <i>TWD</i>, maar wel voor te stellen in deze omgeving.</p>	<p>“Days Gone Bye” S1/A1 &amp; “TS-19” S1/A6</p>
		<p>Walkergeluiden.</p> <p>Walker.</p> <p>Soundtrack.</p>	<p>Elke aflevering</p>
5	<p>Deze ruimte toont een bos waar iemand (geen acteur) zich heeft opgehangen, waarbij hij een briefje om zijn nek heeft met “Got bit Fever hit World gone to shit Might as well quit”. Hij hangt stil. Op de achtergrond is een wit huis te zien dat midden in het bos staat (Greene Family Farm). In het bos loopt ook een Walker rond. Verder is er een put te zien met een half lichaam van een Walker die klaarblijkelijk uit deze put is gehaald (geen acteur). De bezoeker loopt vervolgens richting een schuur. Tevens zijn er krekkelgeluiden te horen.</p>	<p>Opgehangen person (nu Walker) met briefje om nek (Got bit Fever hit World gone to shit Might as well quit). In <i>TWD</i> hangt het briefje aan de boom en is de Walker “levend”.</p>	<p>“Save the Last One” S2/A3</p>
		<p>Walker die uit put gehaald is.</p>	<p>“Cherokee Rose” S2/A4</p>
		<p>Greene Family Farm, zowel het witte woonhuis als de schuur (ook qua ramen en vorm).</p> <p>De Greene Family Farm ligt in het bos.</p>	<p>“Bloodletting” S2/A2 – “Beside the Dying Fire” S2/A13</p>

		Walker. Walkergeluiden.	Elke aflevering
6	In deze ruimte is de binnenkant van een houten schuur te zien met verscheidene attributen zoals deze aanwezig zijn in een boerderij. Ook hangen er veel zadels die insinueren dat de paarden ook in deze schuur hebben gestaan. Een Walker hangt hier door een “raam” heen en grijpt richting de bezoekers. Er is hier houten gekraak en er zijn Walkergeluiden te horen.	Boerderij attributen, hoewel niet exact gelijk aan <i>TWD</i> .	“Bloodletting” S2/A2 – “Beside the Dying Fire” S2/A13
		Walker in de houten schuur refereert aan de Walkers die de familie Greene opsloot in de schuur, omdat ze hen niet wilden vermoorden.	“Pretty Much Dead Already” S2/A7
		Walker. Walkergeluiden.	Elke aflevering
7	Als de hoek om wordt gelopen zijn gaas en hekken met prikkeldraad erboven te zien met een gebouw erachter, waarachter Walkers de bezoekers volgen. Ook is er een rood bord aanwezig met “Stop wait for guard” en een groen bord met “West Georgia Correctional Facility”. Tevens zijn er waslijnen te zien met kleding en een grote letter C. De achtergrond van de hekken laat bos zien of de gevangenis zelf. Bij de gevangenisachtergrond staat tuingereedschap. Er zijn Walkergeluiden en het bewegen van hekken te horen.	Bord met “West Georgia Correctional Facility”.  Bord “Stop wait for guard” is in dezelfde vorm en kleur aanwezig alleen met andere tekst: “Stop wait for clearance to pass” in <i>TWD</i> .  Walkers achter de hekken van de gevangenis.  C block staat op muren van de gevangenis.  Gevangenis staat in het bos.  Hekken met prikkeldraad erboven. In <i>TWDB</i> alleen recht, in <i>TWD</i> recht en krullend.  Gevangenisachtergrond lijkt op de gevangenis in <i>TWD</i> ; Beige/grijze kleur en donkere ramen.  Tuingereedschap toont aan dat de gevangenen dit werk eventueel deden voor de uitbraak. Het is niet te zien in <i>TWD</i> , maar wel voor te stellen.	“Seed” S3/A1 – “Inmates” S4/A10

		Waslijnen met was refereren aan een leven in de gevangenis.	
		Walkergeluiden. Walkers.	Elke aflevering
8	De volgende ruimte om de hoek toont de binnenkant van de gevangenis. De gevangenis heeft lichtgrijze met donkergrijze muren. Lichtgrijs aan de bovenkant en donkergrijs aan de onderkant. Er zijn verschillende cellen te zien, bloed aan de muren, een ton met "Gasoline" en er is zelfs een bovenverdieping met nog veel meer cellen. Hier lopen ook Walkers rond die bezoekers de weg versperren en op hen afkomen. Tevens zijn er ook Walkers in de cellen die hun armen eruit steken en de bezoekers willen grijpen en Walkers die achter de bezoekers aanlopen. Verder hangt er wasgoed en staan er dingen in de cellen, die niet	Lichtgrijze bovenmuren met donkergrijze ondermuren.  Zelfde manier van tralies voor de ramen als in <i>TWD</i> , alleen zijn de ramen in <i>TWD</i> groter  Een boven- en benedenverdieping met cellen met een trap ertussen.  Alleen de "niet bevrijde" (de ruimtes die de hoofdpersonages niet veilig hebben gemaakt) ruimtes hebben vieze/bloederige muren in <i>TWD</i> , in <i>TWDB</i> allemaal.  Walker achter tralies.  Walkers met gevangenskleding.	"Seed" S3/A1 – "Inmates" S4/A10

	<p>duidelijk te beschrijven zijn. Bovendien zit er tralies voor het onderste deel van de kleine ramen en brandt er weinig licht. Tot slot zijn er twee vieze opgestapelde matrassen te zien. Er zijn Walkergeluiden, heel zacht de soundtrack en het bewegen van tralieshekken te horen.</p>	<p>Waslijnen met was refereren aan een leven in de gevangenis.</p>	
		<p>Walkergeluiden. Walkers. Soundtrack.</p>	Elke aflevering
9	<p>Deze ruimte bevindt zich nog altijd in de gevangenis, maar dan specifiek in een cel. In de cel staat een stapelbed met vieze lakens, een vieze wasbak en vieze wc (groene vlekken). Er is een Walker aanwezig die een lichaam (geen acteur) aan het opeten is en op de bezoeker afstapt als deze hem/haar ziet. Een andere Walker staat achter de tralies. Muren zijn nu volledig grijs. Hier zijn zacht de soundtrack en Walkergeluiden te horen.</p>	<p>Cel met stapelbed. Vieze wasbak, wc en lakens komen voor in <i>TWD</i> maar verschillen in vorm en kleur. Ze zijn in <i>TWD</i> nog minder vies.  Walker achter tralies.  Walkers met gevangenskleding.</p>	<p>“Seed” S3/A1 – “Inmates” S4/A10</p>
		<p>Walkergeluiden. Walkers. Soundtrack.</p>	Elke aflevering
10	<p>In deze ruimte is een enge gang te zien waar ook Walkers rondlopen. Er hangt een bord met kogelgaten erin en de tekst “hitchhikers may be escaping</p>	<p>Bord met kogelgaten en tekst: “hitchhikers may be escaping inmates”. Alleen staat deze in <i>TWD</i> in de buitenlucht.</p>	<p>“Inmates” S4/A10</p>

	<p>inmates”, wat aangeeft dat de bezoeker de gevangenis uit is maar zich nog altijd in de buurt ervan bevindt. Dit bord is bijna niet te onderscheiden doordat de ruimte erg donker is en de bezoeker eigenlijk niks ziet totdat twee lampen feller gaan branden. In de gang staan verder allerlei kisten opgesteld, tonnen met vuur erin, opgestapelde autobanden, een net parkje met een bankje en een lantaarnpaal en een blauw bord met Woodbury erop. Hierna is een majestueus blauw met wit gebouw te zien waar de bezoekers naar binnen moeten lopen. Het eerste deel van de gang is tevens rommelig en oogt verbrand, terwijl het tweede deel heel netjes lijkt. Het moet verder buiten zijn want er zijn krekels te horen. Ook zijn er Walkergeluiden te horen en heel zacht de soundtrack.</p>	<p>Het blauw met witte gebouw is het huis van de leider van Woodbury, The Governor.</p> <p>Blauw Woodbury bord.</p> <p>Woodbury is te herkennen aan de opgestapelde autobanden zoals deze in <i>TWD</i> op de hoofdpoot lagen en aan het nette parkje met het bankje en lantaarnpaal.</p> <p>Woodbury is verbrand, waar het eerste deel van de gang naar verwijst.</p>	<p>“Walk with Me” S3/A3 – “Live Bait” S4/A6</p>
		<p>Walkergeluiden.</p> <p>Walkers.</p> <p>Soundtrack.</p>	<p>Elke aflevering</p>
11	<p>In deze ruimte zijn mensenhoofden die getransformeerd zijn in Walkers op sterk water te bewonderen. De een verder heen dan de andere. De soundtrack is te horen.</p>	<p>The Governor zette de hoofden van zijn slachtoffers (zowel mens en vervolgens Walker, als Walkers zelf) op sterk water wat in meerdere afleveringen terugkwam. De hoeveelheid is in <i>TWDB</i> minder dan in <i>TWD</i>.</p>	<p>“Walk with Me” S3/A3 – “Dead Weight” S4/A7</p>
		<p>Soundtrack.</p> <p>Walkers (nu alleen hoofd).</p>	<p>Elke aflevering.</p>
12	<p>Deze ruimte toont een treinspoor die richting een grijze tunnel met ronde ingang loopt. Voor deze tunnel staat een bord met “sanctuary for all community for all those who arrive survive”, hierbij is een plattegrond te zien waar deze</p>	<p>In verschillende vormen en maten komt de tekst “sanctuary for all community for all those who arrive survive” en bijbehorende plattegrond met de locatie van Terminus naar voren.</p>	<p>“Claimed” S4/A11 – “Us” S4/A15</p>



	<p>locatie, genaamd Terminus precies is. Op de tunnel zelf is geschilderd aan de zijkant met bloed “Glenn go to Terminus Maggie Bob Sasha”. Tevens is er een bosje te zien. Hier zijn krekkelgeluiden en Walkergeluiden hoorbaar. Walkers zijn verderop in de volgende ruimte door lichtflitsen al te herkennen.</p>		
		<p>Het precieze bord uit <i>TWD</i> is te zien, alleen dan op kortere afstand van de tunnel dan in <i>TWD</i> en in het donker.</p>	<p>“Alone” S4/A13 &amp; “No Sanctuary” S5/A1</p>
		<p>Tunnel met de rode tekst “Glenn go to Terminus Maggie Bob Sasha” op de zijkant.</p>	<p>“Us” S4/A15</p>
		<p>“Glenn go to Terminus” is ook te zien met alleen Maggie’s naam.</p>	<p>“Alone” S4/A13</p>
		<p>Treinspoor.</p> <p>Tunnel in bebost gebied met ronde ingang.</p>	<p>“Claimed” S4/A11 – “Us” S4/A15</p>
		<p>Walkergeluiden.</p> <p>Walkers (niet in deze ruimte, maar wel te zien)</p>	<p>Elke aflevering</p>
13	<p>Deze ruimte is de tunnel zelf. Het is hier erg donker en er lopen veel Walkers rond. Ook zijn er afgebrokkelde stenen te zien met skeletten ertussen. Er zijn ook Walkergeluiden te horen.</p>	<p>Donkere tunnel.</p> <p>Rondlopende Walkers in tunnel.</p> <p>In <i>TWD</i> liggen er Walkers tussen de brokstukken. In <i>TWDB</i> zijn dit skeletten.</p>	<p>“Us” S4/A15</p>
	<p>Walkergeluiden.</p> <p>Walkers.</p>	<p>Elke aflevering.</p>	

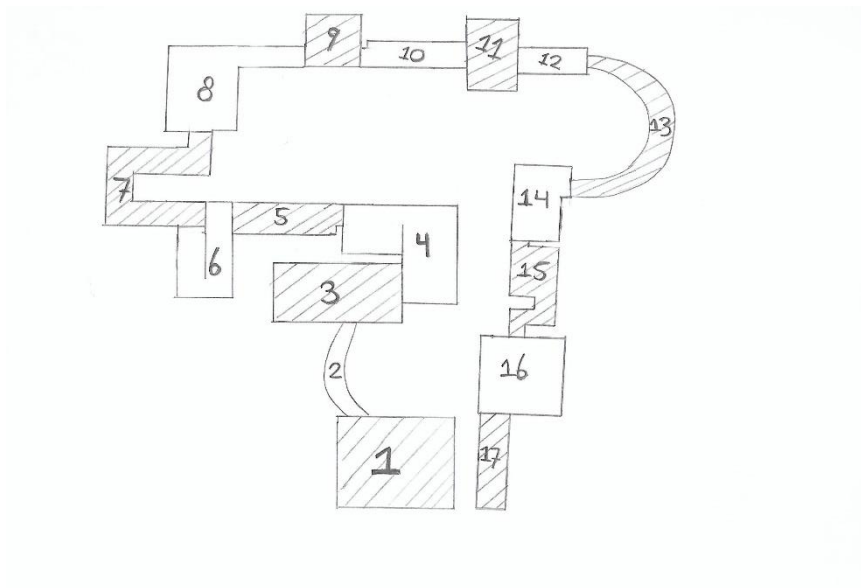
14	Deze ruimte opent met een bordje waarop in zwart op wit staat: “Lower Your Weapons You will be met You have arrived at Terminus” De plek waar dit bord staat is in een tuintje in een grijze bloembak met daarin verschillende groentes en tarwe. Als de bezoeker vervolgens verder loopt zijn veel zonnebloemen te zien, maar ook een cel, tevens maken er mensen geluid door met een stok ergens op te slaan. Verder zijn er hekken met vierkanten erin, bakstenen en grijs gevlekte muren en geribbelde platen met bruin/grijze kleur. Er zijn geen Walkers, maar wel Walkergeluiden en krekkelgeluiden.	Het bord “Lower Your Weapons You will be met You have arrived at Terminus” hangt in <i>TWD</i> op een hek, maar heeft dezelfde kleuren.  Tuintje met gewassen met bloembak in dezelfde stijl als in <i>TWD</i> .  Zonnebloemen.	“Us” S4/A15
		Het hekwerk met vierkantjes.  Bakstenen muren buiten Terminus.  Grijs gevlekte muren verwijzen naar de binnenkant van de treinwagon waarin de personages in <i>TWD</i> opgesloten zaten.  Geribbelde platen.	“Us” S4/A15 – “No Sanctuary” S5/A1
		Walkergeluiden.	Elke aflevering
15	De volgende ruimte toont een soort kerk met een glas in lood raam en een groot Mariabeeld, waar namen op de grond geschilderd zijn met een kaars en/of een ander attribuut erbij. Tevens branden er in de ruimte veel kaarsen. Er staan bovendien teksten op de muur als “never again” en “we, first, always” “never trust”. De muur is onderaan donkergrijs/zwart en bovenaan wit. De teksten zijn zwart en staan op het witte deel. De ramen hebben vierkanten ervoor. Er is een vrouwenstem te horen die de tekst “sanctuary for all community for all those who arrive survive” herhaalt. Ook	De donkergrijs/zwarte onderkant en witte bovenkant muren met de zwarte teksten: “never again” en “we, first, always” “never trust”.  Brandende kaarsen.  Namen op de grond met attributen erbij. Er komen dingen overeen, zoals de gitaar.  Mariabeeld, klein in <i>TWD</i> , groot in <i>TWDB</i> .	“No Sanctuary” S5/A1

	zijn er krekengeluiden en heel zacht de soundtrack te horen.	<p>Ramen met vierkanten.</p> <p>Een pratende vrouwenstem die zegt “sanctuary for all community for all those who arrive survive”. De stem en tekst komen overeen met <i>TWD</i>, alleen wordt dit niet exact in deze ruimte afgespeeld.</p>	
		Soundtrack.	Elke aflevering.
16	Dit is de laatste ruimte waarin een mens (geen acteur) opengesneden op een snijtafel ligt. Tevens hangt er iemand (geen acteur) met zijn keel boven een soort opvangbak en zijn er meerdere grijze containers te zien met de woorden “wash” “burn” en “feed”. Ook hangen er ledematen van mensen aan het plafond en zijn er meerdere jerrycans en olie te zien. Bij het knipperen van een licht komt er een man met wit shirt met doorzichtig schort en veiligheidsbril met een kettingzaag aanrennen samen met een man met een knuppel. De muren zijn aan de onderkant donkergrijs/zwart en wit aan de bovenkant. Hier is zacht de soundtrack te horen, maar ook het geluid van messen die langs elkaar gaan, gillende mensen en iets druppelends (bloed). Bij het knipperen van het licht overheerst het geluid van de kettingzaag. De mannen slaan tevens met de kettingzaag en knuppel op ijzeren bakken.	<p>Overleden persoon op snijtafel.</p> <p>Kettingzaag.</p> <p>Knuppel.</p> <p>Mensen hangen boven een soort opvangbak.</p> <p>Man met wit shirt, doorzichtig schort, veiligheidsbril en kettingzaag.</p> <p>Man met knuppel met wit shirt.</p> <p>Jerrycans.</p> <p>Rondhangende ledematen.</p> <p>De donkergrijs/zwarte onderkant en witte bovenkant van de muren.</p> <p>Containers met “wash” “burn” en “feed”.</p>	“No Sanctuary” S5/A1
		Soundtrack.	Elke aflevering

17	Deze ruimte is donker met donkergrijze muren waarop lampen hangen. Hier is de <i>theme tune</i> te horen.	<i>Theme tune.</i>	Elke aflevering
----	---	--------------------	-----------------

### Bijlage 3

#### Plattegrond TWDB



Ruimte	Locatie
1	Alexandria (stad)
2	The Wolves Territory en Harrison Memorial Hospital (ingang ziekenhuis)
3	Harrison Memorial Hospital (ziekenhuis)
4	Harrison Memorial Hospital
5	Greene Family Farm (boerderij in bos)
6	Greene Family Farm (boerderijschuur)
7	West Georgia Correctional Facility (gevangenis)
8	West Georgia Correctional Facility
9	West Georgia Correctional Facility
10	Woodbury (stad)
11	Woodbury (huis)
12	Onderweg naar Terminus (ingang tunnel)
13	Onderweg naar Terminus (tunnel)
14	Terminus (toevluchtsoord)
15	Terminus (herdenkingsruimte)
16	Terminus (snijruimte)
17	x

## Bijlage 4

### Participatie-oriëntatie

<i>Participants' Role and Agency</i>	<i>Participants' Motivation</i>	<i>Practices of Consumption</i>
<p>De rol van de bezoeker in <i>TWDB</i> zit tussen <i>Visitor</i> en <i>Rider</i> in. Zo kan de bezoeker maar één weg volgen, maar kan hij besluiten ergens sneller of langzamer door te lopen of juist even stil te staan om de sets te bekijken. De angst van de bezoeker creëert zijn of haar voortbeweging. De <i>performers</i> zijn in dit geval de <i>Walkers</i>, welke de bezoekers achternalopen of naar hen toelopen en laten schrikken. Deze interacties stoppen over het algemeen als de bezoeker de ruimte verlaat en de volgende betreedt. Deze interacties zijn uiterst belangrijk voor de attractie, omdat <i>Walkers</i> een belangrijk motief zijn van <i>TWD</i>. Bezoekers kunnen praten met elkaar en elkaar vasthouden als zij bang zijn. De affectieve reactie kan verschillende vormen aannemen zoals gillen, huilen, maar ook lachen kan voorkomen. Hierbij is ook de manier van lopen door de <i>walkthrough</i> een affectieve reactie. De rol van de participant kan immersief zijn, maar hangt sterk samen met de mate van angst die hij of zij ervaart.</p>	<p>Dit kan niet met zekerheid gezegd worden, waardoor de volgende punten aannames zijn. Een persoon zou namelijk deze attractie kunnen bezoeken omdat hij of zij fan is van de televisieserie. Hierbij hoopt deze persoon te kunnen genieten van zijn of haar favoriete verhaalwereld. Een persoon die de televisieserie niet gezien heeft zou daarentegen ook de attractie kunnen bezoeken als deze van spookhuizen houdt. Deze persoon zal daarentegen juist uit zijn op een adrenalinekick en spanning, terwijl de fan van de televisieserie dit meer zal combineren met het genieten van zijn of haar favoriete verhaalwereld. Deze verhaalwereld is vermoedelijk een attractie geworden omdat deze zich leent voor zowel spanning als een combinatie van het genieten van de verhaalwereld en spanning. Tevens is <i>TWD</i> ook een zeer bekende verhaalwereld en heeft iedereen ondanks of iemand de serie gezien heeft wel een idee van het thema.</p>	<p>De attractie wordt ervaren in een groep van minder dan tien personen. De attractie duurt ongeveer 8 tot 10 minuten afhankelijk van het tempo waarin bezoekers lopen. Aspecten kunnen niet over worden geslagen, maar wel kan men er snel voorbijlopen, waardoor hij/zij deze misloopt. Daarnaast is het niet de bedoeling dat bezoekers teruglopen, maar zou dit wel mogelijk zijn. Deze specifieke attractie is alleen te bezoeken in Movie Park Germany, maar er zijn wel attracties die vergelijkbaar zijn in andere plaatsen. Voor de attractie is naast de entreprijs voor Movie Park Germany van 29,50 online en 40,50 aan de kassa een meerprijs van 6 euro voor <i>TWDB</i> vereist. Movie Park Germany heeft een licentie gekregen om de attractie te bouwen, waarbij AMC en FOX Duitsland ook samenwerkten. Er zou daarom gesteld kunnen worden dat er sprake is van een <i>branded experience</i>. Tevens is <i>TWD</i> zo bekend en groots ontwikkeld dat het als merk kan fungeren.</p>

### Procesoriëntatie<sup>114</sup>

<i>Creators' Genre Choice and Motivation</i>	<i>Creators' Process</i>	<i>Creators' Identity and Role(s)</i>
<p>Het genre is voornamelijk horror. Veel mensen die van spookhuizen houden of zelfs horrorfilms zijn hier bekend mee. <i>Zombies/Zombie Apocalyps</i> zijn verder ook bekende</p>	<p>In het ontwikkelingsproces was er een streven naar authenticiteit en details. Zo zijn er ook vele kleine details ingevoegd. De ontwikkelaars waren daarnaast</p>	<p>Jörg Kraft als Entertainment Manager en Manuel Prossotowicz als Deputy Marketing Director hadden hierbij de creatieve leiding en konden hun eigen weg hieraan</p>

<sup>114</sup> Deze informatie is gebaseerd op een YouTube video: MoviePark-Infos.de, "The Walking Dead Breakout - Presse-Event - Unser Bericht!," gefilmd [15 juni 2016], YouTube video, 19:28, geüpload [15 juni 2016], <https://www.youtube.com/watch?v=sjhairIR6oc&t=353s>.

<p>thema's. Doordat <i>TWD</i> dit genre heeft moest <i>TWDB</i> het ook krijgen. Door de verbinding met <i>TWD</i> is de attractie volledig en commercieel. Op de website van Movie Park Germany wordt de attractie neergezet als een immersieve ervaring in de verhaalwereld van <i>TWD</i>. Ontwikkelaars noemen de attractie intensief en een echte "must" voor fans van <i>TWD</i>, zeker vanwege de focus op details. <i>TWDB</i> is met name in de markt gezet door video's die gemaakt zijn tijdens een persconferentie op 15 juni 2016 en door artikelen die hierover geschreven zijn.<sup>115</sup> Ook staat er op de site van Movie Park Germany een speciale pagina over de attractie met video.</p>	<p>goed bekend met de serie. Zij wilden een "nahezu perfektes detailreiches Erlebnis". Het is tevens zowel een studiotour als een spookhuis. Er wordt niet gezegd dat immersie een ambitie was, maar doordat het op de site staat en er een duidelijke focus op details was kan gesteld worden dat het zeker de bedoeling is geweest om mensen in de serie onder te dompelen. Gedurende het proces zijn er verder aspecten uit de attractie van <i>TWD</i> in <i>Universal Studio's</i> overgenomen en aangepast en ook werden er gedurende het proces kleine aanpassingen gedaan om zo detailrijk mogelijk te zijn.</p>	<p>gaan, mits zij trouw bleven aan de <i>TWD</i>. Er kon niet zomaar iets nieuws ingevoegd worden. Er wordt ook gesproken over dat Movie Park Germany een licentie heeft van <i>TWD</i>. Er was verder een contactpersoon vanuit AMC die uiteindelijk de attractie moest goedkeuren. <i>TWD</i> wordt als intellectueel eigendom daarom wel beschermd.</p>
---	--	--

### Creatie-oriëntatie

#### *Topic and Themes*

De hoofdonderwerpen van *TWDB* en *TWD* zijn horror en zombies.

<i>Ruimte</i>	<i>Secondary Themes fans</i>	<i>Secondary Themes leken</i>
1	Alexandria	Stad
2	The Wolves Territory, Harrison Memorial Center	Ingang ziekenhuis
3	Harrison Memorial Center	Ziekenhuis
4	Harrison Memorial Center	Ziekenhuis
5	Greene Family Farm	Bos en boerderij
6	Greene Family Farm	Boerderijschuur
7	West Georgia Correctional Facility	Gevangenis
8	West Georgia Correctional Facility	Gevangenis
9	West Georgia Correctional Facility	Gevangenis
10	Woodbury	Stad
11	Woodbury	Huis in stad
12	Onderweg naar Terminus	Ingang tunnel
13	Onderweg naar Terminus	Tunnel
14	Terminus	Toevluchtsoord
15	Terminus	Herdenkingsruimte
16	Terminus	???
17	x	x

<sup>115</sup> Google, zoekterm: The Walking Dead Breakout.

## Space

<i>Soort Space (site-flexible, site-generic of site-specific/designed)</i>	<i>Layout/Spatial Arrangement</i>
<i>Site-specific/designed:</i> De ruimte is deel van de attractie en hiervoor ontwikkeld. Het zou in principe overal neergezet kunnen worden, maar een pretpark leent zich hiervoor, omdat mensen hier al geamuseerd willen worden. Movie Park Germany is daarbij zelf ook een geconstrueerde ruimte. De ruimte van <i>TWDB</i> is verder specifiek ontworpen om immersief te zijn, omdat het een 3D-omgeving is waar bezoekers in kunnen gaan en interactie mee kunnen hebben. Ook omdat het authentiek is, doordat het veel details van <i>TWD</i> heeft. Al zou het gekloond kunnen worden, is <i>TWDB</i> zelf niet te verplaatsen.	<i>TWDB</i> is inricht met zeventien ruimtes die de bezoeker achtereenvolgens bezoekt in een vaststaande volgorde. Er kan teruggelopen worden, maar dit is niet de bedoeling.

## The Senses

Ruimte	<i>Sight and visual modes</i>	<i>Sound and auditory modes</i>	<i>Gustatory and olfactory modes (alleen geur)</i>	<i>Sensory consistency of the storyworld</i>
1	Deze ruimte staat in het daglicht en toont de ingang van Alexandria met haar bruin/grijze hekken.	In deze ruimte zijn licht de geluiden te horen die uit speakers komen in ruimte 2.	x	x
2	Deze ruimte is tot aan het einde volledig zwart en donker. Wel staan er witte en rode graffiti teksten op de zijkanten van de muren. Het is één lange gang. Aan het einde brandt een lichtje voor een grijze deur waarop met graffiti nog gele, roze en blauwe strepen en stippen gezet zijn.	In deze ruimte is de soundtrack met soundeffecten, de <i>theme tune</i> van <i>TWD</i> en een radiobericht te horen. De soundtrack met soundeffecten en <i>theme tune</i> van <i>TWD</i> zijn niet-diëgetisch terwijl het radiobericht diëgetisch is. Het geluid staat erg hard. De <i>theme tune</i> is dramatisch te noemen en is relatief snel. Het zijn voornamelijk strijkinstrumenten, die de <i>theme tune</i> dramatisch maken. De soundtrack klinkt daarbij vrij onheilspellend en is	x	x

		een piano. De soundtrack met soundeffecten, <i>theme tune</i> en het radiobericht spelen voortdurend om de beurt af.		
3	In deze ruimte is het donker en flikkeren er lichten. Er hangen kabels uit de muur die de enge sfeer helpen creëren. Het scherm met veiligheidsinstructies hangt al in een enge setting. Op dit scherm zelf wordt onder andere met het woord “Danger” al duidelijk gemaakt dat de bezoeker een enge ervaring tegemoet gaat.	De veiligheidsinstructies worden in het Duits voorgelezen, waar tussendoor enge soundeffecten te horen zijn, zoals een alarm. Tevens zijn er ook Walkergeluiden te horen. Ook wordt hier aan het einde de <i>theme tune</i> van <i>TWD</i> afgespeeld. Dit speelt zich één keer per groep af en staat ook zeer hard.	x	Enge soundeffecten en een enge setting.
4	In deze ruimte hangen ook kabels uit het plafond. De ruimte is lichter dan de vorige, maar er flikkeren wel lichten. Verder zijn de kleuren wit, grijs, bruin en zwart overheersend. Deze ondersteunen de enge sfeer. De “Don’t Open Dead Inside” deur beweegt en is aanzienlijk groot. Op de niet-acteur die bebloed op het ziekenhuisbed ligt staat extra licht gericht, wat de enge sfeer versterkt. Tevens is op de lichtgrijze muren ook felrood bloed te herkennen	De “Don’t Open Dead Inside” deur klappert doordat deze heen en weer bewogen wordt. Er zijn Walkergeluiden te horen, ondanks dat er geen Walkers te zien zijn. Een harder Walkergeluid is te horen wanneer een Walker een raam openschuift en hieruit komt terwijl lichten knipperen (dit gebeurt eens per groep). Deze geluiden zijn diëgetisch. De soundtrack is heel licht te horen op de achtergrond en niet-diëgetisch.	x	Bewegen en horen bewegen van “Don’t Open Dead Inside” deur.  Walker die raam openschuift en dit is te horen en te zien met extra licht.  Het horen van Walkers, want deze rammelen aan de “Don’t Open Dead Inside” deur.
5	Deze ruimte is behoorlijk donker. Er zijn blauwe lichten gericht op de hangende	Hier zijn bosgeluiden te horen in de vorm van een krekel die tjirpt. Ook zijn er Walkergeluiden	Het ruikt hier naar bos/natuur.	Het zien, horen en ruiken van bos/natuur.



	<p>zombie, het witte huis en de schuur van de Greene Family Farm. Om de zoveel tijd flitsen deze lichten. Een bos is te herkennen doordat er bomen zijn en de achtergrond van de ruimte groen is met geschilderde bomen.</p>	<p>te horen. Een harder Walkergeluid is te horen wanneer de blauwe lichten flikkeren. Dit overstemt vervolgens de krekelgeluiden. Deze geluiden zijn diëgetisch.</p>		<p>Het horen en zien van Walkers.</p>
6	<p>De binnenkant van de schuur is te herkennen als schuur doordat er diverse attributen te zien zijn die kenmerkend zijn voor een boerderij, bijvoorbeeld: gereedschap, hooi en zadels. Hierbinnen is het donker, maar schijnt door het houtwerk van de schuur licht naar binnen. Een bruine houtkleur is dominant in deze ruimte. Rood licht verschijnt om de zoveel tijd op een Walker die uit de schuur hangt.</p>	<p>Deze ruimte is een houten schuur. Er klinkt krakend geluid, wat refereert aan het kraken van hout als er bijvoorbeeld op gelopen wordt. Er zijn Walkergeluiden te horen. Hierbij is een harder Walkergeluid te horen als een Walker uit de schuur komt hangen en licht begint te knippen. Dit is ook diëgetisch.</p>	x	<p>Houten schuur en houten geluiden.</p> <p>Harder Walkergeluid bij Walker die uit schuur hangt met extra licht hierop.</p>
7	<p>Deze ruimte is donkerder dan de schuur. De kleuren grijs, bruin en zwart zijn overheersend. De rode stopborden vallen hierdoor extra op. Het hekwerk en gebouw achter het hekwerk geven aan dat het om een gevangenis gaat. De letter C is extra belicht en zo af en toe knippert er licht in het geschilderde gevangenisgebouw.</p>	<p>Hier zijn Walkergeluiden te horen en het bewegen van de hekken bij de gevangenis. Diëgetisch.</p>	x	<p>Hekken gevangenis geluid en daadwerkelijke hekken die bewogen worden.</p> <p>Walkers en Walkergeluiden.</p>

8	Deze ruimte is net zo donker als de vorige. De gele lichten in de ruimte flikkeren, als mede een extra lichteffect dat zo nu en dan flikkert. Grijs, bruin en zwart zijn overheersende kleuren. Hierop vallen de rode bloedspetters extra op. Het hekwerk om de ramen, de tralies en waslijn tonen aan dat het om een gevangenis gaat.	Als de lichten beginnen te flikkeren in deze ruimte gaat een harder Walkergeluid afspelen. Dit gebeurt twee keer en bij de tweede keer komt een Walker om de hoek op je afgelopen. Ook is het bewegen van traliehekken een herkenbaar geluid. Hier is ook heel licht de soundtrack weer te horen. Diëgetisch, behalve de soundtrack.	x	Het tweede harde Walkergeluid en de Walker.  Walkergeluiden en Walkers.  Het bewegen van traliehekken en het daadwerkelijke bewegen van deze hekken.
9	Het wordt door de tralies, wc, stapelbed en wasbak duidelijk dat de bezoeker binnenin een cel is. De dominante kleuren zijn hier ook grijs, zwart en bruin. Verder is er groene aanslag op allerlei attributen die de smerigheid aangeeft van de cel. Ook vallen de bloedspetters op de grijze muren hier extra op. Ook hier flikkert zo af en toe een extra wit lichteffect.	In deze ruimte is heel licht de soundtrack te horen en zijn er overduidelijk Walkergeluiden waar te nemen. De Walkergeluiden zijn diëgetisch.	x	Walkers en Walkergeluiden.
10	Deze ruimte is volledig donker en door rooeffecten ziet de bezoeker helemaal niks. Verderop zijn heel licht twee lampen te zien die sterker licht beginnen te geven, waardoor de ruimte zichtbaar wordt. Er is een verbrande ruimte te zien met veel rotzooi. Na de twee lampen is daarentegen een keurig parkje met bankje te zien en een majestueus blauw/wit	In deze ruimte is de soundtrack duidelijk te horen met daardoorheen krekkelgeluiden. Zo af en toe komt er een hard Walkergeluid doorheen, maar de Walkergeluiden zijn over het algemeen in deze ruimte stil. Walkergeluiden en krekkelgeluiden zijn hier diëgetisch.	Geur van de rookmachine, ruikt verbrand.	Het zien en ruiken van rook/verbranding.  Men is in “buitenlucht” en krekkelgeluiden. Walkergeluid en Walkers.

	huis. Er is hier een duidelijk verschil in stijl merkbaar.			
11	Deze ruimte heeft extra verlichting op een aquarium met afhakte hoofden erin. De ruimte rondom het aquarium is bruin/grijsig.	Hier is de soundtrack te horen. Niet-diëgetisch.	x	x
12	Deze ruimte is donker, maar er wordt een bord over de locatie van Terminus verlicht. Verderop is een tunnel te zien waarin witte lichten flitsen en silhouetten van Walkers te onderscheiden zijn. Grijs is hier de dominante kleur. De rode tekst aan de zijkant van de tunnel valt hierdoor extra op.	In deze ruimte zijn harde Walkergeluiden te horen, maar ook krekkelgeluiden. Deze zijn beide diëgetisch.	x	Walkers en Walkergeluiden.  Het is in de buitenlucht en krekkelgeluiden.
13	De binnenkant van de tunnel is aan het begin grijs en vervolgens zwart en zo af en toe licht deze op door een lichteffect. Over het algemeen is het hier erg donker en ziet de bezoeker bijna niks.	In deze ruimte zijn zeer harde Walkergeluiden te horen, die bij het knipperen van lichten en om de zoveel tijd nog harder gaan. Diëgetisch.	x	Harde Walkergeluiden en versterking door tunnel, plus Walkers.
14	Aan het einde van de tunnel worden de muren lichtgrijs en is er veel licht te zien. De ruimte krijgt kleur door de zonnebloemen die te zien zijn. Hier flikkert zo af en toe wit licht. Deze ruimte is niet erg licht, maar door het contrast met de tunnel lijkt dit zo.	Hier zijn weer krekkelgeluiden te horen, maar ook Walkergeluiden ondanks dat er geen Walkers te zien zijn. Twee mannen slaan met een stok ergens op. Al het geluid is diëgetisch.	x	x
15	In deze kaarsenkamer zijn de muren lichtgrijs/donkergrijs met zwarte teksten	In deze ruimte zijn krekkelgeluiden te horen samen met een vrouwenstem die:	Het ruikt hier naar brandende kaarsen.	Het zien en ruiken van kaarsen.

	erop. De ruimte is een beetje donker, maar wordt verlicht door een raam en door de (nep)kaarsen die branden. De kaarsen en de lampen aan de muren flikkeren licht. De namen met attributen ernaast tonen aan dat het hier om een herdenkingsruimte gaat.	“sanctuary for all community for all those who arrive survive” om de zoveel tijd herhaalt. Beide zijn diëgetisch. Hier is heel licht ook de soundtrack te horen. Niet-diëgetisch.		
16	Deze ruimte is wat donkerder dan de kaarsenkamer en er begint licht te knippen op het moment dat een man met een kettingzaag en een man met knuppel komen aangerend. De lichtgrijze/donkergrijze muren zorgen opnieuw voor een contrast met de felrode bloedspetters op de muren. Het ziet er hier verder rommelig uit door rondslingende jerrycans, rondhangende lichaamsdelen en overleden mensen (geen acteurs). De lichaamsdelen en overleden mensen zijn tevens ook bebloed.	Hier is zacht de soundtrack te horen samen met het geluid van messen die langs elkaar heen gaan, gillende mensen en een druppelend geluid (bloed). Dit gebeurt totdat een licht begint te knippen en het geluid van een kettingzaag overheerst. Vervolgens slaan de acteurs met de kettingzaag en knuppel op ijzeren bakken. Alles is hier diëgetisch behalve de soundtrack.	Olie is te ruiken van de kettingzaag.	Kettingzaag is te zien, te horen en te ruiken.  Slaan met knuppel en kettingzaag op ijzeren bakken.
17	Deze gang heeft donkergrijze muren met lichten die eraan hangen en normaal branden.	Hier is de <i>theme tune</i> van <i>TWD</i> te horen. Niet-diëgetisch.	x	x

	<i>Touch and tactile modes</i>	<i>Proprioception and Kinaesthetic modes</i>
Algemeen	Het is niet de bedoeling dat bezoekers dingen of de acteurs aanraken. De acteurs mogen ook de bezoekers niet aanraken. Daarbij zijn de vloeren overal tenzij in andere kleur hetzelfde en veranderen zij	De participant beweegt zich zelf voort, waarbij hij of zij een eigen tempo aanhoudt. Als deze achter andere mensen loopt kan dit de voortgang van de participant beïnvloeden. Ook als de participant voorop loopt kunnen de mensen achter hem of

	niet in textuur. De eerste ruimte is qua temperatuur hetzelfde als buiten, maar het wordt kouder binnen al is dit niet aanzienlijk. Soms staat een Walker naast je die “adem” in je nek blaast.	haar sneller willen, wat ook het tempo kan beïnvloeden. Al kunnen zij inhalen. De angst die de participant voelt kan zijn of haar tempo tevens ook beïnvloeden. De beweging van de participant als protagonist in <i>TWD</i> , is essentieel in het narratief van deze attractie.
<i>Sensory consistency of the storyworld</i>	Het voelen van de “adem” van de Walker, tijdens Walkers zien en horen.	De bezoeker is de protagonist van het verhaal die alles meemaakt en kan zelf tempo bepalen, tenzij beïnvloed door andere bezoekers.

### Verhaaloriëntatie

	<i>Narrative and Backstory</i>	<i>Plot and Linearity</i>	<i>Characters and Performance</i>	<i>Adaptive Characteristics</i>
Algemeen	In dit geval is de bezoeker de protagonist en loopt hij/zij als het ware achter de hoofdpersonages aan. Het verhaal van de hoofdpersonages is daarbij het “achtergrondverhaal”. De ruimte vertelt hierbij het verhaal.	Het narratief begint met ruimte 1 in seizoen 5, maar wordt vervolgens chronologisch vanaf seizoen 1. Hier kan niet vanaf geweken worden. Al is ruimte 1 opnieuw te bekijken, omdat deze in de buitenlucht ligt. Zo is het mogelijk dat de bezoeker met deze ruimte begint en eindigt. De verschillende chronologische aspecten uit de serie vormen het plot. De bezoeker maakt het narratief/plot per keer één keer mee. Niet alle ruimtes hebben een directe connectie met elkaar, maar staan wel chronologisch met elkaar in verbinding.	De medewerkers die de kaartjes scannen hebben merchandise van <i>TWD</i> aan.  De acteurs die een Walker spelen zijn over het algemeen niet herkenbaar als personages uit <i>TWD</i> , maar zouden hier in mee kunnen hebben gespeeld. Zo performen zij het gedrag van een Walker, zoals ook merkbaar in <i>TWD</i> . Afgezien van aanrakingen.  Walker in de schuur verwijst naar het opsluiten van Walkers in de schuur door de familie Greene.  De man met de kettingzaag in ruimte 16 toont tevens overeenkomsten met een karakter uit <i>TWD</i> , maar in <i>TWD</i>	<i>TWD</i> en <i>TWDB</i> staan duidelijk in relatie tot elkaar. Zo zijn er details overgenomen en wordt dezelfde sfeer gecreëerd. <i>TWDB</i> biedt in tegenstelling tot <i>TWD</i> een belichaamde ervaring in <i>TWD</i> , waardoor de nadruk in <i>TWDB</i> meer ligt op schrikeffecten dan op het vertellen van een verhaal.

			<p>wordt niet op dit karakter in gegaan.</p> <p>De mannen in de ruimtes van Terminus gedragen zich tevens als hoe de personages van Terminus zich in <i>TWD</i> gedragen hebben.</p>	
--	--	--	--	--

Verhaaloriëntatie - environmental storytelling

Ruimte	<i>The Importance of Story</i>	<i>"Where Am I?"</i> Indien onbekend met serie: <b>ROOD.</b>	<i>Storytelling Through Cause and Effect</i>	<i>The Power of Designing the Familiar</i>  Indien onbekend met serie: <b>ROOD.</b>	<i>Remember, This is a Theatre!</i>	<i>Using Contrasting Elements to your Advantage</i>  Contrast tussen ruimtes: <b>GROEN.</b>  Algemeen: Contrast ontstaat als in donkere ruimte licht flitst.
1	Verwijzing en naar <i>TWD</i>	Alexandria, veilig voor Walkers/??? → Hoofdpersonage <i>TWD</i>	x	Alexandria/???	Nadruk op textuur van de hekken.	<b>Licht</b>
2	Verwijzing en naar <i>TWD</i>	In de buurt van Harrison Memorial Center/ in nabijheid van The Wolves/??? → Hoofdpersonage in <i>TWD</i>	x	In de buurt van Harrison Memorial Center/ in nabijheid van The Wolves/???	Maar 2x een tekst op de muren van de containers.  Aan het einde van de donkere containergang is een lichte deur.	<b>Donker</b>  Witte tekst op zwarte muur.
3	Verwijzing en naar <i>TWD</i>  Walkers	Instructieruimte → Bezoeker van een attractie	Hangende kabels + rotzooi.	x	Hangende kabels	Hangende kabels zowel lang als kort.

4	Verwijzing en naar <i>TWD</i>  Walkers	Harrison Memorial Center/ <b>Ziekenhuis</b> → Hoofdpersonage in <i>TWD</i> .	Hangende kabels, kogelgaten in muur, lege rolstoel.  Bewegende deur.  Persoon (geen acteur) in ziekenhuisbed.	Harrison Memorial Center/ <b>Ziekenhuis</b>	Aan het einde van de gang is de bewegende deur, terwijl voor de rest rotzooi te zien is en een rolstoel. Veel details.  Extra licht op persoon in ziekenhuisbed en Walker die uit raam komt.	Hangende kabels zowel lang als kort.  Rode bloedspetters op lichtgrijze muren.  <b>Relatief licht ziekenhuis</b>
5	Verwijzing en naar <i>TWD</i>  Walkers	Greene Family Farm/ <b>Bos/Boerderij</b> → Hoofdpersonage in <i>TWD</i> .	Opgehangen Walker.  Walker die uit put getrokken is.	Greene Family Farm/ <b>Bos/Boerderij</b>	De textuur van de houten schuur is goed zichtbaar.  Houten schuur, witte huis van Greene Family Farm en hangende zombie zijn blauw verlicht. Rest valt een beetje weg.  Houten schuur is het meest opvallend en ligt aan het einde van de ruimte.  Houten schuur is groter dan de bomen in het bos.	<b>Donker bos</b>  Kleine bomen met een grotere schuur.
6	Verwijzing en naar <i>TWD</i>  Walkers	Greene Family Farm/ <b>Schuur van een boerderij</b> → Hoofdpersonage in <i>TWD</i> .	x	Greene Family Farm/ <b>Schuur van een boerderij.</b>	Houten textuur van schuur is zichtbaar.  Veel details.  Heel veel objecten, maar licht is gericht	<b>Lichte schuur</b>

					op Walker die uit schuur komt hangen.	
7	Verwijzing en naar <i>TWD</i>  Walkers	West Georgia Correctional Facility/ <b>Gevangenis</b> → Hoofdpersonage in <i>TWD</i> .	x	West Georgia Correctional Facility/ <b>Gevangenis</b>	De hekken van de gevangenis hebben een duidelijke textuur.  Extra licht valt op "C block".	<b>Donker buiten de gevangenis</b>  De gevangenis zelf lijkt erg klein in verhouding met de hekken die ervoor staan.
8	Verwijzing en naar <i>TWD</i>  Walkers	West Georgia Correctional Facility/ <b>Gevangenis</b> → Hoofdpersonage in <i>TWD</i> .	Ton met Gasoline ligt scheef.  Walkers achter tralies (waren ooit gevangenen).	West Georgia Correctional Facility/ <b>Gevangenis</b>	Er zijn een aantal cellen met tralies ervoor te zien, het is niet te overheersend.	Ton met Gasoline erop is erg groot.  Trap is in verhouding erg klein.  Rode bloespetters op lichtgrijze muren.
9	Verwijzing en naar <i>TWD</i>  Walkers	West Georgia Correctional Facility/ <b>Gevangenis</b> → Hoofdpersonage in <i>TWD</i> .	Er wordt gegeten van iemand (geen acteur).	West Georgia Correctional Facility/ <b>Gevangenis</b>	Een aantal smerige lakens, vieze wasbak en wc geven sfeer, maar het is niet te overheersend.	Rode bloespetters op lichtgrijze muren.  <b>Relatief donker met lichtflitsen.</b>
10	Verwijzing en naar <i>TWD</i>  Walkers	Woodbury/ <b>Stad/Verbranded stad</b> → Hoofdpersonage in <i>TWD</i> .	Verbranded stad.	Woodbury/ <b>Stad/Verbranded Stad</b>	Het huis van The Governor wordt extra verlicht en de bezoeker moet hierheen lopen. Het valt van verderop al op.  De textuur van het majestueuze gebouw is anders dan de rotzooi die ervoor te vinden is.	<b>Extreem donker</b>  De ruimte is extreem donker, maar wordt steeds lichter.  Huis van The Governor lijkt erg groot in verhouding tot andere details in deze ruimte.



						Huis van The Governor met park ervoor is symmetrisch en ruimte daarvoor is rommelig.
11	Verwijzing en naar <i>TWD</i>	Huis van The Governor/ <b>In een huis</b> → Hoofdpersonage in <i>TWD</i> .	Hoofden in aquarium.	Huis van The Governor/ <b>in een huis</b>	Extra belichting op het aquarium.	Lichte ruimte
12	Verwijzing en naar <i>TWD</i>  Walkers	Richting Terminus/ <b>Ergens op een treinspoor voor een tunnel</b> → Hoofdpersonage in <i>TWD</i> .	Tekst op de zijkant tunnel.  Bord met informatie over Terminus.	Terminus/ <b>Treinspoor voor een tunnel</b>	Aan het einde van deze kamer begint de tunnel waar lichten in flitsen. Dit valt het meest op.	Donkere ruimte  Licht flinkt in donkere tunnel.  Donkere ruimte, maar bord met informatie over Terminus geeft veel licht.
13	Verwijzing en naar <i>TWD</i>  Walkers	Tunnel richting Terminus/ <b>Tunnel</b> → Hoofdpersonage in <i>TWD</i> .	Afgebrokkelde stenen in tunnel.	Tunnel richting Terminus/ <b>Tunnel</b>	Textuur van de tunnel is donker, hoe verder de bezoeker loopt hoe meer licht te zien is.	Erg donkere ruimte  Afgebrokkelde stenen en rommeligheid
14	Verwijzing en naar <i>TWD</i>	Terminus/ <b>Toevluchtsoord</b> → Hoofdpersonage in <i>TWD</i> .	Bord welkom in Terminus.  Groentetuintje.	Terminus/ <b>Toevluchtsoord</b>	Het opkomende licht uit de vorige ruimte komt hiervandaan.  Textuur is hier extra duidelijk door veel gebruik van hetzelfde soort hekwerk.	Lichtere ruimte  Netheid  Grijze muren met bruine hekken staan in contrast met de vrolijke gele zonnebloemen.
15	Verwijzing en naar <i>TWD</i>	Terminus/ <b>Herdenkingsruimte</b> →	Geschreven namen op de grond.	Terminus/ <b>Herdenkingsruimte</b>	Er is veel aandacht voor details in deze ruimte.	Netheid door de kaarsen.

		Hoofdpersonage in <i>TWD</i> .				
16	Verwijzing en naar <i>TWD</i>	Terminus/??? → Hoofdpersonage in <i>TWD</i> .	Opgehangen lichaamsdelen.  Opengesneden persoon (geen acteur).  Persoon boven opvangbak (geen acteur).	Terminus/???	Er is veel aandacht voor details in deze ruimte.  Binnenkomst van man met kettingzaag en man met knuppel extra belicht.	Rommeligheid door bloed/ lichaamsdelen/ jerrycans  Rode bloespeters op lichtgrijze muren.
17	Verwijzing en naar <i>TWD</i>	Uitgang attractie → Bezoeker van een attractie	x	x	x	Van de donkere wereld van <i>TWDB</i> naar het daglicht.

# Verklaring kennisneming regels m.b.t. plagiaat



Universiteit Utrecht

Faculteit Geesteswetenschappen  
Versie september 2014

## VERKLARING KENNISNEMING REGELS M.B.T. PLAGIAAT

### Fraude en plagiaat

Wetenschappelijke integriteit vormt de basis van het academisch bedrijf. De Universiteit Utrecht vat iedere vorm van wetenschappelijke misleiding daarom op als een zeer ernstig vergrijp. De Universiteit Utrecht verwacht dat elke student de normen en waarden inzake wetenschappelijke integriteit kent en in acht neemt.

De belangrijkste vormen van misleiding die deze integriteit aantasten zijn fraude en plagiaat. Plagiaat is het overnemen van andermans werk zonder behoorlijke verwijzing en is een vorm van fraude. Hieronder volgt nadere uitleg wat er onder fraude en plagiaat wordt verstaan en een aantal concrete voorbeelden daarvan. Let wel: dit is geen uitputtende lijst!

Bij constatering van fraude of plagiaat kan de examencommissie van de opleiding sancties opleggen. De sterkste sanctie die de examencommissie kan opleggen is het indienen van een verzoek aan het College van Bestuur om een student van de opleiding te laten verwijderen.

### Plagiaat

Plagiaat is het overnemen van stukken, gedachten, redeneringen van anderen en deze laten doorgaan voor eigen werk. Je moet altijd nauwkeurig aangeven aan wie ideeën en inzichten zijn ontleend, en voortdurend bedacht zijn op het verschil tussen citeren, parafraseren en plagiëren. Niet alleen bij het gebruik van gedrukte bronnen, maar zeker ook bij het gebruik van informatie die van het internet wordt gehaald, dien je zorgvuldig te werk te gaan bij het vermelden van de informatiebronnen.

De volgende zaken worden in elk geval als plagiaat aangemerkt:

- het knippen en plakken van tekst van digitale bronnen zoals encyclopedieën of digitale tijdschriften zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het knippen en plakken van teksten van het internet zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het overnemen van gedrukt materiaal zoals boeken, tijdschriften of encyclopedieën zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het opnemen van een vertaling van bovengenoemde teksten zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het parafraseren van bovengenoemde teksten zonder (deugdelijke) verwijzing: parafrasen moeten als zodanig gemarkeerd zijn (door de tekst uitdrukkelijk te verbinden met de oorspronkelijke auteur in tekst of noot), zodat niet de indruk wordt gewekt dat het gaat om eigen gedachtengoed van de student;
- het overnemen van beeld-, geluids- of testmateriaal van anderen zonder verwijzing en zodoende laten doorgaan voor eigen werk;
- het zonder bronvermelding opnieuw inleveren van eerder door de student gemaakt eigen werk en dit laten doorgaan voor in het kader van de cursus vervaardigd oorspronkelijk werk, tenzij dit in de cursus of door de docent uitdrukkelijk is toegestaan;
- het overnemen van werk van andere studenten en dit laten doorgaan voor eigen werk. Indien dit gebeurt met toestemming van de andere student is de laatste medeplichtig aan plagiaat;
- ook wanneer in een gezamenlijk werkstuk door een van de auteurs plagiaat wordt gepleegd, zijn de andere auteurs medeplichtig aan plagiaat, indien zij hadden kunnen of moeten weten dat de ander plagiaat pleegde;
- het indienen van werkstukken die verworven zijn van een commerciële instelling (zoals een internetsite met uittreksels of papers) of die al dan niet tegen betaling door iemand anders zijn geschreven.


De plagiaatregels gelden ook voor concepten van papers of (hoofdstukken van) scripties die voor feedback aan een docent worden toegezonden, voorzover de mogelijkheid voor het insturen van concepten en het krijgen van feedback in de cursushandleiding of scriptieregeling is vermeld.



Universiteit Utrecht

In de Onderwijs- en Examenregeling (artikel 5.15) is vastgelegd wat de formele gang van zaken is als er een vermoeden van fraude/plagiaat is, en welke sancties er opgelegd kunnen worden.

Onwetendheid is geen excuus. Je bent verantwoordelijk voor je eigen gedrag. De Universiteit Utrecht gaat ervan uit dat je weet wat fraude en plagiaat zijn. Van haar kant zorgt de Universiteit Utrecht ervoor dat je zo vroeg mogelijk in je opleiding de principes van wetenschapsbeoefening bijgebracht krijgt en op de hoogte wordt gebracht van wat de instelling als fraude en plagiaat beschouwt, zodat je weet aan welke normen je je moeten houden.

Hierbij verklaar ik bovenstaande tekst gelezen en begrepen te hebben.	
Naam:	Joyce Dijkstra
Studentnummer:	5911508
Datum en handtekening:	12-06-2019 

Dit formulier lever je bij je begeleider in als je start met je bacheloreindwerkstuk of je master scriptie.

Het niet indienen of ondertekenen van het formulier betekent overigens niet dat er geen sancties kunnen worden genomen als blijkt dat er sprake is van plagiaat in het werkstuk.