

## Karen van den Berg

Schausteller der Postindustrie

Zu Heike Mutters und Ulrich Genth's „Tiger and Turtle – Magic Mountain“

»Vergnügtsein heißt einverstanden sein« – auf diese Formel brachten Theodor W. Adorno und Max Horkheimer ihre Überlegungen zum Phänomen des organisierten Entertainments. In ihrem berühmten Kulturindustrie-Kapitel in der Dialektik der Aufklärung geißeln die beiden Sozialtheoretiker jedes kommerzielle Freizeitangebot als bloße Fluchtferte. Das Sich-Einlassen auf die Freizeitindustrie schien ihnen nicht nur deshalb gefährlich, weil man dabei vor der »schlechten Realität« die Augen verschließt, sondern auch noch den letzten Gedanken an Widerstand aufgibt. <sup>1</sup> Der Rigorismus, mit dem Horkheimer und Adorno in den 1940er Jahren die gesamte populäre Kultur – vom Film bis hin zum Jazz – als Massenmanipulation verdammt, mag aus heutiger Sicht befremden. Die Wurzeln dieser radikalen Ablehnung aber liegen in der keineswegs veralteten Überzeugung, dass mit der Industrialisierung nicht nur eine neuartige Trennung von Arbeit und Freizeit einherging, sondern auch eine Geschichte der Entfremdung. Und in diesem Sinne sahen Horkheimer und Adorno die Freizeitindustrie als bloße Verlängerung spätkapitalistischer Arbeit oder, wenn man so will, als die andere Seite ein und derselben fragwürdigen Medaille. <sup>2</sup> Spätestens seit der New Economy haben sich diese Zusammenhänge allerdings radikal verschoben. Nicht mehr die Dialektik und gegenseitige Bedingung von Arbeit und Freizeit sind das Problem, sondern deren Verstrickung und fehlende Trennung.

Ausgehend von diesen Überlegungen scheint die Achterbahnkonstruktion Tiger and Turtle – Magic Mountain des Künstlerduos Heike Mutter und Ulrich Genth auf der versiegelten Deponie einer Duisburger Zinkhütte bereits in schillerndem Licht. Im Umfeld von Hüttenwerk und Containerhafen der Stahlarbeiter-Stadt leuchtet bei dem Anblick eines solchen Objekts ein ganzes Arsenal symbolischer Bezüge auf. So lässt sich spekulieren, ob wir es bei dieser Landschaftsskulptur mit der Hommage an einen Vergnügungspark zu tun haben oder aber mit einer kritischen Reminiszenz an den erwähnten Zusammenhang zwischen Arbeit und Freizeitindustrie. Möglich ist aber darüber hinaus eine ganz andere Perspektive: Das ästhetisch überaus ansprechende und als Aussichtsplattform begehbare Gebilde mit seinen eleganten und verlockenden Schwüngen ließe sich auch wie eine Art monumentales Marketingsignet einer sonst vielleicht allzu grauen Stahlindustriestadt betrachten. Denn fährt man abends durch die umliegenden Straßen am Duisburg-Wanheimer Containerhafen vorbei so kommt die elegant verschlungene Stahlkonstruktion dank ihrer verheißungsvollen nächtlichen Beleuchtung wie ein krönendes Schmuckstück daher.

Vielleicht führen solche symbolischen Lektüren von Tiger and Turtle – Magic Mountain aber auch auf eine falsche Fährte. Immerhin handelt es sich bei diesem Objekt tatsächlich um eine benutzbare und begehbare Anlage, welche die Anwohner dazu einlädt, ihre Stadt von einem ungewöhnlichen Terrain aus neu zu betrachten. Eine reale Freizeitanlage also und kein bloßes Symbol oder Image? Was spätestens an dieser Stelle klar wird, ist, dass das Objekt ganz unterschiedliche Interpretationen und Leseweisen provoziert. Drei Lektüren sollen im Folgenden näher verfolgt werden.

### I. Logo und Monument

Es spricht vieles dafür, das Projekt Tiger and Turtle – Magic Mountain als eine Art Signet oder monumentales Logo zu betrachten. Dies zumindest ist in der Fernwirkung angelegt. Und auch die Verantwortlichen der Stadt Duisburg, welche die Arbeit in Auftrag gaben und hierfür 2009 einen geladenen Wettbewerb auslobten, hätten gegen eine solche Deutung vermutlich wenig einzuwenden, denn das Projekt entstand als eine so genannte »Landmarke« im Rahmen der Kulturhauptstadt Ruhr.2010. Der aus dem Englischen entlehnte Begriff der Landmarke wurde im Ruhrgebiet vor einigen Jahren bereits für ähnliche Kunstprojekte eingeführt. Er bezeichnet ursprünglich jene vom Wasser oder der Luft aus weithin sichtbaren Gebäuden oder natürlichen topografischen Erkennungsmerkmale, die Seefahrern und Piloten als Orientierung dienen. Im Ruhrgebiet zählen derartige Kunstprojekte inzwischen zum Kern einer städtischen und regionalen Freiflächenplanung. Als vielleicht berühmtestes Beispiel kann hier Richard Serras 1998 entstandene

Bramme auf der Schurenbachhalte in Altenessen gelten. <sup>3</sup> Nicht zufällig wurden eine ganze Reihe Brachen und von der Großindustrie zurückgelassene Territorien mit Hilfe künstlerischer Interventionen neuen Funktionen und Bedeutungen zugeführt. Leitsprüche wie jener der Kulturhauptstadt »Wandel durch Kultur – Kultur durch Wandel« geben hier den Rahmen ab. Im Kontext des vielbeschworenen Strukturwandels unterliegt auch Tiger and Turtle – Magic Mountain –, zunächst dem Zweck, die »Wandlungsfähigkeit und Transformationskraft« der Region zum Ausdruck zu bringen – so zumindest lautete der Ausschreibungstext für den Duisburger Wettbewerb, aus dem Mutters und Genth's Projekt hervorging. Auch war es im Wettbewerb vorgegeben, dass die »Landmarke« nachts leuchten solle. Insofern gehört es zu den erklärten Absichten hier ein identitätsstiftendes Monument zu schaffen.

Nun ließe sich mit unterschiedlichen Argumenten die Zeitgemäßheit eines solchen Ansatzes hinterfragen, zumal man gerade pluralistischen Gesellschaften lange schon nachsagt, dass in ihnen Monumente nicht mehr möglich seien. <sup>4</sup> Ein Grund hierfür wurde darin gesehen, dass, wie es etwa der marxistische Stadt- und Raumtheoretiker Henri Lefèbvre postulierte, jedes Monument »seinem Wesen nach repressiv« sei.

Und doch haben wir es bei Tiger and Turtle mit einem Monument zu tun, das an diesem Ort merkwürdig angemessen erscheint. <sup>5</sup> Bewegt man sich durch die umgebenden Straßen, möchte man dieser Gegend kaum etwas mehr gönnen als solche Identifikationsmomente und Inseln, die diesen zersiedelten Stadtraum in einen »place to be« verwandeln. Und so sah auch Lefèbvre – bei aller Skepsis – das Monument zugleich als »die einzige Stätte eines Kollektivlebens (Gesellschaftslebens), die man sich vorstellen kann. Es beherrscht zwar, aber um zu versammeln. Schönheit und Monument gehören zusammen.« <sup>6</sup> Und weiter schreibt er: »Monumente projizieren ein Weltbild auf den Boden, so wie die Stadt eine Gesellschaftsordnung (...). Ins Herz eines Raumes, wo die Merkmale einer Gesellschaft zusammentreffen und zur Banalität werden, bringen Monumente eine Transzendenz, ein Anderswo. Immer schon waren sie utopisch.« <sup>7</sup>

Betrachtet man Tiger and Turtle vor diesem Hintergrund, so fragt sich jedoch umso mehr, womit genau man sich denn bei diesem Monument – wenn es denn eins ist – genau identifiziert. Mit der Freizeitindustrie? Mit der Kritik dran? Mit einer selbstreflexiven Feier der Stahlbaus? Offenbar sind es ganz verschiedene symbolische Ebenen, die sich hier überlagern und womöglich geht es insofern vielleicht um eine Art postmoderne Symbolik zweiter Ordnung.

## II. Glücksapparaturen und leichter Schwindel

Zweifellos lässt das Bild einer Achterbahn zunächst an die industrialisierte Welt des Entertainments denken, an Vergnügungsparks, Jahrmärkte und Kirmesveranstaltungen – spektakuläre illusionistische Orte temporärer Glücksversprechen also, die bevölkert sind mit einer Entourage von Schaustellern, Gauklern und Akrobaten. Gerade die Achterbahn ist für die an diesen Orten bereitgestellte Gefühlswelt sprichwörtlich geworden – und das sicherlich nicht umsonst: Ihr sensationeller Loop, der alles auf dem Kopf stellt, macht sie zu einer Apparatur für emotionale Schwankungen ganz eigener Art. Sie erzeugt dabei nicht nur einen Geschwindigkeitsrausch, sondern auch jenes Empfinden, das Psychologen mit dem Begriff „Thrill“ oder der „Angstlust“ belegten. <sup>8</sup>

Nun sind Achterbahnen aber nicht eben neue Erfindungen. Bereits zu Beginn des vorigen Jahrhunderts wurden sie auf den großen Volksfesten vielfach als Sensation gefeiert. Sie gehörten zum gängigen Repertoire der damals allorts entstehenden Luna-Parks. <sup>9</sup> In Duisburg und Dortmund eröffneten solche 1912. Im Lunapark Dortmund Fredenbaum etwa wurde von dem seinerzeit weltberühmten Karussellbauer Hugo Haase eine sogenannte »Gebirgsbahn« und eine »Wasserrutschbahn« installiert (Abb.X). <sup>10</sup> Nur wenige Jahre zuvor hatte Haase seine erste transportable Achterbahn gebaut, mit der er durch ganz Deutschland tourte. Wohl auch mit Blick auf den US-amerikanischen Markt nannte er sie „Deep to Deep“ (Abb. XX). Das damalige Publikum, herausgeputzt mit Hüten und Gehröcken und offenbar keineswegs nur aus der Arbeiterschicht bestehend, mag uns heute kaum mehr rummelplatzkompatibel erscheinen. Vielmehr verleihen die alten Bilder dem Konzept des Vergnügungsparks nachträglich eine ganz unerwartete Würde. Vor diesem Hintergrund kann auch Mutters und Genth's Gebilde fast schon als nostalgische Reminiszenz an die klassische Ingenieurskunst dieser Tage erachtet werden; eine Ingenieurskunst, die sich mit solchen neuen Glück-

sapparaturen auch selbst feierte.

Doch ist die Formensprache des Duisburger Gebildes näher besehen dann doch auch eine ganz andere als die einer klassischen Achterbahn: Sie ist zugleich reduzierter und komplexer. Reduzierter deshalb, weil alle Aufbauten, Beschriftungen und jeder Dekor fehlen und die Konstruktion filigraner wirkt. Komplexer ist Genth's und Mutter's Objekt dagegen, weil sich die Windungen überlagern und eine harmonische, bestechend schöne Bewegung in den Raum zeichnen; eine Bewegung, die sich immer wieder zu beschleunigen und zu verlangsamen scheint. So lässt sich den unterschiedlichen Geschwindigkeitsmomenten mit dem Auge nachspüren. Dabei verleiht die Form der Endlosschleife dem Ganzen etwas Selbstreflexives.

### III. Land sehen

In der gegenseitigen Aufladung von ästhetischen Qualitäten mit einem Arsenal sentimentaler und symbolischer Implikationen liegt ein ganz eigener Reiz des Projekts. Offensichtlich hat man es hier mit der Durchkreuzung ganz unterschiedlicher Bedeutungsräume zu tun. Eine klassische Formanmutung trifft auf die Imagination eines kindlichen Glücksempfindens. Verschiedene Geschwindigkeiten, Zeitempfindungen und Körpererfahrungen greifen hier ineinander: »Tiger und Schildkröte« eben. Die Vorstellung jenes spezifischen „Thrills“, welcher mit der als gefährlich erlebten Beschleunigung einer Achterbahnfahrt einhergeht, stößt, sobald man das Gebilde betritt und sich langsam, Stufe für Stufe darin bewegt, auf ein faktisches körperliches Empfinden ganz anderer Art: Kaum etwas könnte mehr einer Achterbahnfahrt widersprechen, als das mühsame Erklimmen der geschwungenen Struktur. Insofern ist es ganz entscheidend, dass Tiger and Turtle – Magic Mountain nicht nur ein Objekt zum Anschauen ist, sondern eines, das man sich auch durch eine Begehung aneignet. Es gilt das Gebilde zu hinaufsteigen, um sich von oben aus die Stadt anzusehen. Hierbei bewegt man sich auf schmalen Stegen, womöglich mit einem flauen Gefühl im Magen und leichter Unsicherheit beim Blick nach unten. Hat man sich vielleicht von ferne gefragt, ob und wie der Loop wohl zu erklimmen ist, so trifft man, dort angekommen, auf eine schnöde Absperrung, die zum Umkehren zwingt. Anders als bei den tatsächlich Rutschbahnen und befahrbaren Glücksapparaturen, wie man sie von Carsten Höller (Abb XII) kennt, werden hier insofern zunächst bestimmte Benutzungserwartungen enttäuscht.

Von den Stahlbrücken von Tiger and Turtle aus öffnet sich – mehr noch als von der Halde selbst – ein weiter Blick über die Industrielandschaft des Ruhebiets. Bei gutem Wetter sieht man bis nach Mühlheim und Oberhausen. Man schaut über die renaturierte Anger, eine Kläranlage, daneben Tennisplätze und großbürgerliche Villen, dahinter Waldflächen, etwas weiter nordöstlich Einfamilienhäuser jüngerer Datums und daneben Arbeitersiedlungen, die noch anderen Gesellschaftsmodellen folgen; im Norden und im Westen gewaltige Firmenareale, der Rhein und das vorgelagerte Logistikzentrum, dazwischen struppige, sumpfige Brachen. Alles in Allem steht eine schier endlos zersiedelte und durchgrünte Stadt vor Augen. Und doch hat der Blick etwas Erhabenes. Es überlagern sich Größe und Freiheit mit Kleinheit und Ausgesetztheit. An ein längeres Verweilen ist auf dem Stahlgebilde dabei allerdings nicht gedacht. Auf den schmalen Gitterstufen bleibt man herausgefordert gehender Weise seinem eigenen Weltverhältnis nachzuspüren. Anfang und Ende gibt es dabei nicht.

Es liegt in der Natur von Aussichtspunkten, dass sie ein ganz eigenes Raum- und Zeiterleben offerieren und wir beinahe schon erwarten, dass hier »Gegen« zur »Landschaft« wird, bzw. wir von hier oben aus andere Sinndimensionen erkennen. Der britische Historiker Simon Schama schreibt in seinem Buch *Landscape and Memory*, dass es die Geschichten und Mythen sind, welche Geologie und Vegetation erst zur Landschaft werden lassen, zu einem Territorium also, das uns etwas angeht und dem wir Wert beimessen. <sup>11</sup> Vor dem Hindergrund, dass der Magic Mountain eine geschlossene Deponie ist, scheint ein solcher wertschätzender Blick zunächst einmal nicht naheliegend. Auch die umgebende Stadtlandschaft ist wohl alles andere als anheimelnd oder im klassischen Sinne schön. Eher lässt sich angesichts dieses versiegelten Müllberges zwischen Containerhafen und Kläranlage wohl sogar von einer Antilandschaft sprechen, von einer Gegend, die es am besten gar nicht geben sollte.

Um einen solchen Ort in eine Landschaft im emphatischen Sinne zu verwandeln, bedarf es schon einer radikalen Neucodierung. Diese so zu gestalten, dass sie nicht zur schlichten Verhübschung, zur Kompensation oder zum Fake gerät, war die große Herausforderung, mit der alle Beteiligten konfrontiert waren. Hierfür eine elegant geschwungene, begehbare Stahlkonstruktion und das Symbol einer Achterbahn – zugleich Bild der Freizeitindustrie und der wechselnden Emotionen – zu wählen, kann wohl als gelungener Kunstgriff gelten. Alle bloßen Gegenwelt- und Vergnügungsimplicationen werden so gleichermaßen benutzt, transformiert und entschärft. Denn am Ende werden wir – haben die Landschaftsskulptur einmal bestiegen – eingeladen auf das zu sehen was ist. Und womöglich gelingt es dabei jenen entwaffnend zuversichtlichen Blick auf die Region zu werfen, den der Bochumer Kabarettist Frank Goosen auf die Formel brachte »Woanders ist auch scheiße!«<sup>12</sup> Jedenfalls schiene es wünschenswert, wenn man sich von Tiger and Turtle eingeladen fühlt die Landschaft und die ihr eingeschriebenen Erinnerungen und Realitäten in diesem subversiv-sentimentalen Sinne zu betrachten. Denn so gesehen könnte die Topografie dieser Gegend unsere Fantasie dahingehend stimulieren, dass wir uns nicht mehr bessere Welten vorstellen, sondern eine Verbesserung jener Welt, die wir nun einmal haben. – Dabei würde eine Würstchenbude neben Mutters und Genth's Landschaftsskulptur im Übrigen der Sache keinen Abbruch tun. Sie würde noch lange nicht bedeuten, dass wir mit allem einverstanden sind.

1 »Es ist in der Tat Flucht, aber nicht, wie es behauptet Flucht vor der schlechten Realität, sondern vor dem letzten Gedanken an Widerstand, den jene noch übriggelassen hat.« Max Horkheimer / Theodor W. Adorno, Dialektik der Aufklärung, Frankfurt 1991 [zuerst 1944], S. 153.

2 Ebd. 145.

3 Das Duisburger Pendant wäre Lutz Fritsch's 1992 festig gestellte Plastik Rheinorange an der Ruhrmündung. Vgl. hierzu auch die Texte von Martin Warnke und Andreas Rossmann in diesem Band.

4 Hierfür sei die Debatte um das Mahnmahl für die ermordeten Juden Europas nur beispielhaft genannt. Vgl. hierzu die Verfasserin, »Der öffentliche Raum gehört den anderen. Postheroische Orte, Kaugummis und künstlerische Praxis als Wunschproduktion«, in: Die Zukunft des Öffentlichen. Multidisziplinäre Perspektiven für eine Öffnung der Diskussion über das Öffentliche, (Reihe: zu I schriften. zwischen Wirtschaft, Kultur und Politik), hrsg. von Stephan A. Jansen/ Birger P. Priddat/Nico Stehr, Wiesbaden 2007, 211-242.

5 Das Projekt als neoliberaler Schulterschluss der Künste mit dem Stadtmarketing zu verurteilen, wie dies etwa im Falle der New Yorker Waterfalls von Olafur Eliasson passierte, ginge wohl an der Sache vorbei – zumal Tiger and Turtle nicht nur ein Monument zum Anschauen ist, sondern eines zum Benutzen.

6 Henri Lefèbvre, Die Revolution Der Städte, Paris 2003, S. 35.

7 Ebd. , S. 36.

8 Michael Balint, Angstlust und Regression. Stuttgart 1999.

9 Sacha-Roger Szabo, Rausch und Rummel. Attraktionen auf Jahrmärkten und in Vergnügungsparks. Eine soziologische Kulturgeschichte, Bielefeld 2006.

10 Vgl. Ralf Ebert, »Der Lunapark im Fredenbaum«, in: 8 Stunden sind kein Tag. Freizeit und Vergnügen in Dortmund 1870-1939, hrsg. von Gisela Franke, Heidelberg 1993, S. 126-130 und Jürgen Weisser, Zwischen Lustgarten und Lunapark. Der Volksgarten in Nymphenburg (1890-1916) und die Entwicklung der kommerziellen Belustigungsgärten, München 1998, S. 283 u. 287.

11 Vgl. Simon Schama, *Landscape and Memory*, London 1995

12 Frank Goosen: *Radio Heimat. Geschichten von Zuhause*, Frankfurt 2010.