

HOCHSCHULE FÜR BILDENDE KÜNSTE (HFBK) HAMBURG

INSTITUT FÜR KUNSTGESCHICHTE

# **Die Geisterbahn als Modell und Mode in der zeitgenössischen Kunst**

## **Dissertation**

zur Erlangung des akademischen Grades  
der Doktorin der Künste (*Dr. phil. in art.*)  
im transdisziplinären Promotionsstudium

von

**Tina Klopp**

Betreuer / 1. Gutachter

Prof. Dr. Michael Diers

Institut für Kunstgeschichte

Wissenschaftliche Studien

Hochschule für bildende Künste Hamburg

Betreuer / 2. Gutachter

Prof. Dr. Hartmut Böhme

Institut für Kulturwissenschaft

Kulturtheorie und Mentalitätsgeschichte

Humboldt-Universität zu Berlin

Hamburg 2014

# INHALT

<b><u>EINLEITUNG</u></b>	<b>4</b>
AUFBAU DER ARBEIT	10
DER BEGRIFF "DAS UNHEIMLICHE"	13
METHODE	15
<b><u>I. UNHEIMLICHE ORTE IN DER ZEITGENÖSSISCHEN KUNST</u></b>	
<b><u>JOHN BOCK: DER PAPPENHEIMER</u></b>	<b>18</b>
KONTEXTE	24
REZENSIONEN	30
OFFENE FRAGEN	31
<b><u>GREGOR SCHNEIDER: DIE FAMILIE SCHNEIDER</u></b>	<b>33</b>
KONTEXTE	39
REZENSIONEN	42
OFFENE FRAGEN	44
<b><u>HYGIENE HEUTE: KANAL KIRCHNER</u></b>	<b>47</b>
SONDERFALL AKUSTISCHE INSTALLATIONEN	49
REZENSIONEN	50
OFFENE FRAGEN	52
<b><u>ELAINE STURTEVANT: HOUSE OF HORRORS</u></b>	<b>57</b>
KONTEXTE	58
REZENSIONEN	58
OFFENE FRAGEN	60

## **II. ANGSTLUST UND DAS VERGNÜGEN AM UNHEIMLICHEN IN DER GEISTERBAHN**

<b>URSPRÜNGE</b>	<b>67</b>
QUELLEN UND FORSCHUNG	68
DIE GESCHICHTE DER GEISTERBAHN	75
<b>ELEMENTE</b>	<b>92</b>
STRECKENFÜHRUNG, FAHRSYSTEM UND GESTALTUNG	93
DAS BEISPIEL HAUNTED MANSION	97
<b>FACETTEN NICHTALLTÄGLICHER ORTE</b>	<b>109</b>
HERUMGEHEN	110
SOZIALES	111
BEZUG ZUR WIRKLICHKEIT	118
GESELLSCHAFTLICHE BEDEUTUNG	121

## **III. DAS VERGNÜGEN AN UNHEIMLICHEN ORTEN IN DER KUNST**

<b>BEWEGEN IM RAUM</b>	<b>126</b>
HETEROTOPIEN	127
INSTALLATION ART	128
AKUSTISCHE RÄUME	130
ZWISCHEN KONSUMERFAHRUNG UND POLITISCHEM AKTIVISMUS	134
ZUR BEDEUTUNG DES GEHENS	136
RÄUME ALS METAPHER FÜR PSYCHISCHE VORGÄNGE	138
<b>IMMERSION</b>	<b>145</b>
ZWISCHEN INTIMER AUTORITÄT UND VERSCHOBENER REZEPTIONSERFAHRUNG	148
KRITIK DER (TECHNISCHEN) WIRKLICHKEIT	151
<b>UNHEIMLICHE GEFÜHLE</b>	<b>155</b>
EMOTION, GEFÜHL, AFFEKT	157
KOGNITION UND EMOTION	158

UNHEIMLICHE GEFÜHLE AM BEISPIEL DES DOPPELGÄNGERS	173
UNHEIMLICHE GEFÜHLE AM BEISPIEL DES GOTHIC	175
DIE SUCHT NACH GEFÜHLEN	178
STEIGERUNGSLOGIK	183
<b><u>IV. DAS UNBEHAGEN AM VERGNÜGEN: VERSUCH EINER VERSÖHNUNG</u></b>	<b>192</b>
GESCHMACK ALS INTERESSE	193
SPASSGESELLSCHAFT	197
BÜRGERLICHER ERNST	198
SUBVERSION	201
KOMMERZ	206
DAS PUNCTUM	209
MISFITTING TOGETHER	212
<b><u>ABBILDUNGSVERZEICHNIS</u></b>	<b>217</b>
<b><u>QUELLEN</u></b>	<b>220</b>

## Einleitung

Als die „komplexeste Arbeit im Kunstparcours der gestern eröffneten Ruhrtriennale“ bezeichnet Hartmut Willmes die Arbeit von Douglas Gordon in der Essener Kokerei Zollverein. „Wo früher die Kohle über fünf Ebenen durch riesige Trichter bis zu den Koksöfen rauschte, hallen nun Purcell-Arien durch die gotischen Korridore“, schreibt er in der *Frankfurter Rundschau*. „Licht und Dunkelheit, Raunen und Schreie – Gordon setzt uns auf eine Geisterbahn durchs Industriedenkmal.“<sup>1</sup>

In der *Westdeutschen Zeitung* liest man anlässlich des 25-jährigen Bestehens der Frankfurter Schirn, der Zuschauer betrete die Jubiläumsausstellung „wie durch eine Geisterbahn“. Denn: „Eine Künstlergruppe aus dem Umfeld der Städel-Schule hat das Treppenhaus mit zerstückelten Puppen und Kleidern dekoriert, den Handlauf mit Pelz verkleidet und lässt Tentakel von der Decke baumeln.“<sup>2</sup> Und während es über die Bochumer Installation *Memoria* von Markus Daxler heißt: „Ein über 700 Meter langer Parcours führt dabei über drei Etagen eines Luftschutzbunkers in ein Labyrinth, ein System aus Tunneln, Räumen, Menschen, Licht und Dunkelheit, aus Geräuschen, Bildern und Ereignissen. [...] Es ist eine Geisterbahn, ein begehbarer Film, ein Wachtraum“;<sup>3</sup> werden die Leser von *art – Das Kunstmagazin* darüber unterrichtet, das Künstlerduo Elmgreen & Dragset hätte den dänischen Pavillon auf der Venedig Biennale 2009 in „eine merkwürdige ‚Wohnung‘ mit abgebrochenen Treppen und zerteilten Tischen“ verwandelt. „Hier wurde die mondäne Wohnung durch Kunst zur Design-Geisterbahn.“<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Willmes, Hartmut: *Geisterbahn durchs Industriedenkmal*, in: *Frankfurter Rundschau*, 24.8.2013.

<sup>2</sup> Trauner, Sandra: *Surreale Geisterbahn*, in: *Westdeutsche Zeitung*, 3.3.2011.

<sup>3</sup> Daxler, Markus: *Memoria*, im Hochbunker Bochum (seit 2013).

<sup>4</sup> Thon, Ute/Schlüter, Ralf: *Die Löwen brüllen an der falschen Stelle*, in: *art – Das Kunstmagazin*, 9.6.2009.

Für diese Zusammenstellung war kein langes Suchen nötig. Wer in Kunstbesprechungen der letzten Jahre nach ausdrucksstarken Vergleichen fahndete, wurde ausgerechnet im Fall dieses eher trashig-volkskulturhaften Begriffs der „Geisterbahn“ erstaunlich häufig fündig. Wenn die Rezensenten gerne auf diesen Begriff zurückgreifen, dann weil sich mit ihm gleich mehrere Aspekte fassen lassen, die für bestimmte Entwicklungen in der zeitgenössischen Kunst derzeit recht typisch sind.

Im Vorwort zu dem 2014 erschienenen Reader *What's next? Über die Kunst nach der Krise* heißt es, dass die Kunst unserer Zeit einfacher zugänglich, die Orte und Gattungsformen durchlässiger und die Kunst immer „erlebbarer“ geworden seien. „Neben einer Wende hin zum Realen, zur Natur und zum Ganzen (Hedinger), kann ebenso ein Trend beobachtet werden, der wegführt vom Artefakt und Referenziellen, hin zu Recherche, Prozess und Interaktion, zum Aktionistischen und Situativen (Butler, Malzacher, Zizek). Dabei rückt das Publikum, der Betrachter und Komplize in den Fokus (u.a. Helguera).“<sup>5</sup>

Es folgt ein Zitat des Künstlers Jeremy Deller: „I went from being an artist that makes things to being an artist that makes things happen“<sup>6</sup> – der Künstler als Veranstalter auf dem Jahrmarkt der Attraktionen. Der damit in den Wettbewerb tritt zu anderen, vergleichbar vergnüglichen Unterhaltungsangeboten. Und dem das offensichtlich besonders gut gelingt, wenn er das Publikum an Orte lockt, die ihm unheimliche Schauer über den Rücken jagen.

Besonders viel Unheimliches hat zum Beispiel die Londoner Kunsthistorikerin Gilda Williams entdeckt. Auf der Suche nach potenziellen Wiedergängern des „Gothic“ ließ sie ihren Blick über das Ausstellungsgeschehen des vergangenen Jahrzehnts schweifen: „Among these: *Nightwood*, Rhodes + Mann Gallery, London 2003; *All the Pretty Corpses*, The Renaissance Society, Chicago 2005; *I see a darkness ...*, Blum & Poe Gallery, New York 2007; *Spectre vs. Rector*, The Residence

---

<sup>5</sup> Hedinger, M.J./Meyer, T.: *Vorwort*, in: Dies. (Hg.): *What's next. Kunst nach der Krise*, Berlin 2014.

<sup>6</sup> Deller, Jeremy: *Quote*, in: Ebd.: 201.

Gallery, London 2007; *Gothic*, Fieldgate Gallery, London 2008; *A Gothic Story*, Shoreditch Town Hall, London 2008; *Through a Glass Darkly*, Kenny Schacter ROVE projects, London 2008; *You Dig the Tunnel, I'll Hide the Soil*, White Cube and Shoreditch Town Hall, London 2008.<sup>7</sup> Williams macht dabei unterschiedliche Kategorien aus, in denen das Unheimliche verhandelt werde, darunter: verwunschene Plätze (Gregor Schneider, Jane and Louise Wilson), Labyrinth und Gefängnisse (Mike Nelson, Janet Cardiff), Schatten und Spektren (Andy Warhol, Gregory Crewdson), seltsame Textfragmente und geisterhafte Stimmen (Douglas Gordon, Raymond Pettibon), Körperteile (Paul Thek, Louise Bourgeois, David Hammons), dunkle Familiengeheimnisse und die Krise des Patriarchats (Charles Ray, Louise Bourgeois), zeitgenössische Darstellungen von Tod, Monstern, Ruinen, Überbleibseln aus der Vergangenheit (Rachel Whiteread, Tacita Dean). Eine ähnliche Sammlung hat auch die gleichnamige Ausstellung des Künstlers – beziehungsweise in diesem Fall Kurators – Mike Kelley zu bieten.<sup>8</sup> Er kombinierte nach Materialtypen angeordnete Objekte (etwa überdimensionale, ausgestopfte Kuscheltiere, siehe Abbildung 1), die er selbst über die Jahre gesammelt und „Harems“ getauft hatte, mit den Werken anderer Künstler, mit anatomischen Modellen, Schwarz-Weiß-Fotografien und Film-Stills. Als eine „körperliche Sinneswahrnehmung“ beschreibt Kelley den konkreten Schreckensmoment, in dem sich das Fremde und Andere zu erkennen gibt, wie es für das Unheimliche so typisch sei.<sup>9</sup> Eine Erfahrung, die Hans-Jürgen Hafner für *Artnet* beim Betreten der Kelley-Ausstellung so fasst: „Der Effekt ist nicht zu leugnen. Bei mir wenigstens macht sich merkliches Unbehagen breit beim Erstkontakt mit dem kurios unter kühl gedimmtem Neonlicht ausgebreiteten Skulpturen- und Objektpark zum Thema Unheimliches. [...] Ob Kunst oder Geisterbahn – diese Frage erübrigt sich in der einnehmenden atmosphärisch-thematischen (Un-)Spezifik von Kelleys Neo-Wunderkammer in den nivellierenden Zeiten visueller Kultur, auch wenn

---

<sup>7</sup> Williams, Gilda: *The Gothic*, London 2007.

<sup>8</sup> Mike Kelley: *The Uncanny*, Ausstellung vom 16. Juli bis 31. Oktober 2004 im MUMOK in Wien.

<sup>9</sup> Kelley, Mike: *Mit toten Dingen spielen*, in Mike Kelley: *The Uncanny*, Köln 2004: 16.

einige Kombinationen – ein Paul Thek neben Geschlechtskrankheiten in Wachs – extrem platt wirken und viele Kunstwerke nicht unbedingt die beste Figur machen. Die versammelten Schaurigkeiten provozieren dabei nicht nur voyeuristische Neugier und alarmieren Geschmacksbarrieren – ihre Inszenierung schärft allmählich auch den Blick für – thematische – Zusammenhänge und Spezifika.“<sup>10</sup> Damit ist ein weiterer Punkt angesprochen, der Arbeiten



Abb. 1: The Uncanny – Cover (2004)

offensichtlich gemein ist, die als Geisterbahn bezeichnet werden: Sie bieten einen hohen Unterhaltungsfaktor, und das bei eher niedrigen Zugangsschwellen.<sup>11</sup> Das heißt, man kann diese Kunst in der Regel auch genießen, ohne über einen hohen (kunsthistorischen) Bildungsgrad zu verfügen.

Wer eine Arbeit als „Geisterbahn“ tituliert, lässt außerdem mitschwingen, dass Attraktivität und Unterhaltsamkeit womöglich mit einer gewissen Oberflächlichkeit erkaufte wurden, man es insgesamt also eher mit einem populären Vergnügen

denn mit bedeutsamer Kunst zu tun haben könnte. Der Begriff der Kunst-Geisterbahn hat also den Vorteil, den kritischen Diskurs bereits zu implizieren, der diese Werke begleitet.

Und schließlich lassen sich anhand des Begriffs die grundlegenden Phänomene definieren, die diesen Arbeiten gemein sind: So erfreuen sich **erstens** überdimensionale Raum-Installationen großer Beliebtheit. Sie laden ihre Besucher ein, Zimmer und dunkle Gänge, seltsame Orte und Verlassenes zu erkunden,

---

<sup>10</sup> Hafner, Hans-Jürgen: *Mike Kelley: Das Unheimliche*, in: Artnet-Magazine, 2004.

<sup>11</sup> Vgl. auch Klopp, Tina: *Zugängliche Kunst*, in: Zeit Online, 3.6.2011.

fremde Welten zu erforschen und die Atmosphäre dieser Orte – **zweitens** – mit allen Sinnen zu erleben. In diesem Zusammenhang wird der Begriff der „Immersion“ eine wichtige Rolle spielen.<sup>12</sup> Es findet sich **drittens** unter diesem Label sehr viel Kunst, die das Publikum auf der emotionalen Ebene erreicht. Weniger indem sie für Erbauung, Freude oder Rührung sorgt, sondern mithilfe unheimlicher Stimmungen, Angst, Schauer oder Entsetzen.

In welchem Ausmaß die untersuchten Kunst- und Freizeitvergnügen sich in diesen Elementen ähneln, zeigt sich auch daran, wie gleichermaßen zutreffend sie mit den Merkmalen der „Ästhetik der Immersion“ beschrieben werden können, in den Worten von Laura Bieger: „Die Ästhetik der Immersion ist eine Ästhetik des Eintauchens, ein kalkuliertes Spiel mit der Auflösung von Distanz. Sie ist eine Ästhetik des emphatischen körperlichen Erlebens und keine der kühlen Interpretation. Und: sie ist eine Ästhetik des Raumes, da sich das Eintaucherlebnis in einer Verwischung der Grenze zwischen Bildraum und Realraum vollzieht. Immersive Räume sind ein markanter Teil der Ästhetisierung von Lebenswelten, die unsere heutige Kultur so nachhaltig prägt. Es sind Räume, in denen Welt und Bild sich überblenden und wir buchstäblich dazu eingeladen sind, uns in die Welt des Bildes zu begeben und in ihr zu bewegen. Und: es sind Räume, in denen sich die Wirklichkeit der Welt und die Wirklichkeit des Bildes in der unmittelbaren Wirklichkeit des Körpers konsolidieren.“<sup>13</sup>

Daran schließt sich nicht selten der Vorwurf allzu plumper Effekthascherei an, etwa in den Worten des Kunstkritikers Ralph Rugoff, der über den Umgang vieler heutiger Künstler mit den Motiven des „Gothic“ befindet: „There is a lot of

---

<sup>12</sup> Grundsätzliches zu den Begriffen der Immersion und Interaktion in der Kunstgeschichte findet sich u.a. in den Veröffentlichungen des Bildwissenschaftlers Oliver Grau, vgl. etwa: *Die Sehnsucht, im Bild zu sein. Zur Kunstgeschichte der virtuellen Realität* (Dissertation), Berlin 2000; *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge 2003; zu diesem Begriff innerhalb der *game studies* siehe auch: Neitzel, B./Nohr, R.F. (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*, in: Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, Marburg 2006, sowie: Frieling, R./Daniels, D. (Hg.): *Medien Kunst Interaktion. Die 80er und 90er Jahre in Deutschland*, Wien, New York 2000.

<sup>13</sup> Bieger, Laura: *Ästhetik der Immersion: Raum-Erleben zwischen Welt und Bild*. Las Vegas, Washington und die White City, Bielefeld 2007: 9.

second-rate work these days that illustrates Goth motifs, wearing gloom on its sleeves with big winks for everyone.“<sup>14</sup> Das „for everyone“ weist bereits darauf hin, was gemeint ist: Wem das gefällt, der wird kaum von sich behaupten können, sich vermittels seines guten Geschmacks von der Masse abzuheben.<sup>15</sup>

Die Frage wird sein, inwiefern das Misstrauen, das die unheimliche, mitunter überwältigende Wirkung derartiger Arrangements auslöst, berechtigt ist und was dieses Misstrauen motiviert, also auch welche sozialen Dynamiken sich dahinter verbergen.

Die Ausgangsstellung an sich ist keinesfalls neu, sie entspricht in etwa folgendem Szenario: Auf der einen Seite der Künstler, auf der Suche nach Möglichkeiten, seine Mittel zu steigern, den Betrachter zu beeindrucken, Intensität, Reaktion und Aufmerksamkeit zu erzielen. Er mag versucht sein, möglichst viel Macht über sein Publikum zu gewinnen. Und auf der anderen Seite steht der Kritiker, Mahner und Zweifler, der mitunter für eine leisere Kunst plädieren würde, die überlegt und distanziert zu geistvoller Auseinandersetzung anregt.

Wobei noch eine dritte Perspektive in Betracht gezogen werden soll. Denn es fällt auf, dass viele Besprechungen die emotionale und überwältigende Wirkung der Werke nicht unerheblich übertreiben. Im Vergleich zu eigenen Erfahrungen und der Befragung anderer Besucher wirken einige Texte – seien es Begleittexte aus Katalogen, aber auch Rezensionen aus Zeitungen und Zeitschriften –, als hätten sich die Autoren beim Verfassen selbst in einen unheimlichen Rausch hineingesteigert. Im Vergleich zu den vollmundigen Beschreibungen, mitunter auch Warnungen, bleiben die Erklärungen indes oft seltsam vage, als dürfe das Rätsel des Werks keinesfalls angetastet werden. Indem sie einem Werk große Wirkung auf den Betrachter unterstellen, steigern die Autoren seine Bedeutung und tragen eher zu einer Mystifizierung und Verklärung bei denn zum weiteren Verständnis.

---

<sup>14</sup> Rugoff, Ralph: *Anthony Burdin*, Frieze, issue 87, Nov–Dec 2004.

<sup>15</sup> Vgl. zur sozialen Konstruktion von Geschmack sowie zum Thema kulturelles Kapital und Distinktionsgewinne vor allem: Bourdieu, Pierre: *Die feinen Unterschiede*. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft, Frankfurt a.M. 1982.

Man könnte argwöhnen, dass die Autoren nur ihrerseits die Aufmerksamkeit für ihre Texte steigern wollen und dass sie das tun, um ihre eigene Empfindsamkeit, ihre große Sensibilität und Liebe zur Kunst zu betonen, nicht zuletzt, weil sie auf weitere Aufträge für Katalogtexte und Rezensionen hoffen.

In dieser Untersuchung wird indes eher die Rede davon sein, wie groß das Bedürfnis nach starken Empfindungen ist, wie sehr sich Publikum wie Kritiker nach einmaligen, berührenden, intensiven Erlebnissen sehnen. Und wie groß entsprechend die aufrichtige Hoffnung, die Kunst möge dieses Bedürfnis befriedigen.

### **Aufbau der Arbeit**

Der Geschichte der Geisterbahn und ihrer theoretischen Analyse, also der Darstellung ihrer zentralen Begriffe, der Diskussion und kritischen Würdigung ihrer Vergnüglichkeiten, wird sich das II. Kapitel widmen.

Dem geht die Beschreibung der vier künstlerischen Arbeiten voran, die in der Folge als Referenz behandelt werden:

**Beispiel eins** ist *Der Pappenheimer* von John Bock, gezeigt 2013 im Hamburger Kunstverein. Es war John Bocks erste Einzelausstellung in der Stadt, an deren Hochschule er auch studiert hat. Und: Obgleich in grell-weißes Licht getaucht, erweist sich diese begehbare Installation mit ihren vielen Gängen und Apparaturen als gutes Beispiel für die Ästhetisierung der Prinzipien einer Geisterbahn. Zusätzlich wird hier mit unangenehmen Gerüchen gearbeitet.

Vermutlich der Klassiker unter den unheimlichen Orten und von Rezensenten oft selbst als „House of Horrors“ bezeichnet, ist das *Haus u r* von Gregor Schneider. Etwas weniger bekannt ist seine Londoner Arbeit *Die Familie Schneider*, die hier als **zweites Beispiel** behandelt wird. Die vom Künstler eingerichteten Doppelhaus-Hälften können unter anderem mit klassischen Grusel-Elementen wie dunklen Kellern, Körpern in Müllbeuteln und dem Doppelgängermotiv aufwarten. Die Arbeiten von Schneider sind dank seines hohen Bekanntheits-

grads umfänglich dokumentiert und besprochen, was einen besonders ausführlichen Blick auf seine Rezeption erlaubt.

**Drittes Beispiel** ist eine Audiotour von *Hygiene Heute*. Es wird gezeigt, dass sich akustisch gebaute Räume kaum von Raum-Installationen unterscheiden. Eine suggestive Fiktion kann den vorhandenen Raum mit einer zweiten Wirklichkeitsschicht überschreiben und in eine Geisterbahn verwandeln, die mitten durch die reale Stadt führt.

Eine große Arbeit der im Mai 2014 verstorbenen Künstlerin Elaine Sturtevant ist **Beispiel Nummer vier**: Ihr *House of Horrors* ist ganz explizit als solches konzipiert, mit Werken der zeitgenössischen Kunst als ihrem – erschreckenden – Inhalt.

Vergleicht man die Rezensionen und die Selbstdarstellungen aus dem Umfeld der Künstler, fällt auf, wie sehr sie die intellektuellen Inhalte ihrer Werke betonen. Zahlreiche kunsthistorische, literarische, philosophische und gesellschaftliche Anspielungen laden ihr Werk intellektuell mit Bedeutung auf. Das geschieht womöglich aus der Sorge heraus, sonst für oberflächlich, effekthascherisch oder zu plakativ gehalten zu werden – für zu unterhaltsam also, im schlimmsten Fall: für kommerziell. Wie noch gezeigt wird, hält sie das indes nicht davon ab, sich ganz ähnlicher Mechanismen zu bedienen wie die marktwirtschaftlich denkenden Jahrmarktbuden-Betreiber.

Was derart versteckt werden muss, macht hellhörig. Erstes Zwischenergebnis von Kapitel I werden daher viele offene Fragen sein, die zugleich die Motivation zum Schreiben dieser Arbeit darstellten.

Ursprünge, Elemente und Facetten der Geisterbahn sind Gegenstand des folgenden Kapitels. Es wird gefragt, wie sie sich zu den Künsten und zu den gesellschaftspolitischen Fragen ihrer Zeit verhält. So waren die ersten Grottenbahnen und Dioramen häufig bestückt mit populären Bildungsinhalten, sie erzählten von fernen Ländern und Naturkatastrophen. Die elektrische Grottenbahn im Wiener Prater zeigte (und spielte) unter anderem Inhalte der

Oper *Der Freischütz*. Die wichtigste Inspirationsquelle für die ersten fahrenden Geisterbahnen war dann der frühe Film.

Nicht wenige Geisterbahn-Konstrukteure empfinden sich nicht nur als Kunsthandwerker, während umgekehrt Künstler oft schamhaft verheimlichen, dass sie zum Broterwerb auch als Maler für Jahrmarktbuden tätig waren. Kulturwissenschaftler haben die kulturelle Bedeutung des Jahrmarkts beziehungsweise der Geisterbahn immer schon hervorgehoben.

Im zweiten Teil von Kapitel II geht es darum, die Mechanismen der Geisterbahn besser zu verstehen: Was macht eigentlich eine gute Geisterbahn aus, was genau sorgt für Vergnügen, durch welche Elemente wird die Rezeptionshaltung des Publikums bestimmt?

Auch von Beschränkungen wird die Rede sein. Sie ergeben sich nicht zuletzt aus den ökonomischen Abhängigkeiten ihrer Betreiber, was zu Stereotypisierungen führt, einem gesteigerten Kontrollbedürfnis gegenüber dem Fahrgast, der Einführung seines Blicks. Interessant ist am Ende der Befund, dass diese Kontrollversuche vom Publikum eigentlich immer schon unterlaufen wurden.

Das III. Kapitel wendet sich wieder den Kunstwerken und ihren zentralen Merkmalen zu: dem Gehen im Raum, dem Eintauchen in die künstlichen Welten und der Erzeugung unheimlicher Gefühle.

Woher rührt nun das Unbehagen an den vergnüglichen Elementen, welche Debatten wurden darum geführt, in welchem Spannungsfeld bewegen sich Künstler, Werk, Publikum, Rezeption und Ausstellungsbetrieb? Und wer täuscht hier wen oder doch nur sich selbst? Das abschließende Kapitel liefert eine Zusammenstellung der zentralen Akteure, ihrer Interessen und Argumente.

Dabei werden die in II. und III. diskutierten Punkte zusammengeführt, um Kunst und Vergnügen an unheimlichen Orten miteinander zu versöhnen. Es wird gezeigt, wie sich der wissenschaftliche Diskurs um das Vergnügen in der Populärkultur auf die Geisterbahnkunst übertragen lässt und insbesondere die

Theorie des Popmusik-Experten Diederich Diederichsen wird sich hier als hilfreich erweisen.<sup>16</sup>

Diederichsen verortet Pop in einem permanenten Spannungsfeld zwischen Oberflächlichkeit und Kommerzialisierung auf der einen, Identitätsstiftung und Revolte auf der anderen Seite. Pop lebt von dieser Ambivalenz. Pop bezeichnet zugleich immer auch schon eine soziale Positionierung und ist mit einer Haltung verknüpft, die bereit ist, auf soziale Distinktion zu verzichten. Dazu gehört letztlich auch, unentrinnbar Teil der Massenkonsumgesellschaft zu sein. Das heißt zugleich: Akzeptanz von Kommerz – also letztlich: Kunst aus der „Factory“.

### **Der Begriff „Das Unheimliche“**

Was den Begriff des „Unheimlichen“ betrifft, so ist damit kein Name so eng verbunden wie der des Psychoanalytikers Sigmund Freud.<sup>17</sup> Das Unheimliche, darauf weist Freud in seiner gleichnamigen Schrift aus dem Jahr 1919 hin,<sup>18</sup> wird im allgemeinen Sprachgebrauch zwar mit dem Angsterregenden gleichgesetzt. Die konkrete Bedeutung des Begriffs sei indes weniger leicht zu fassen. So könnte man es Freud folgend immerhin bedenkenswert finden, dass das „un-“ von „unheimlich“ in diesem Fall eine Opposition zu dem Begriff „heimlich“ bildet, der wiederum selbst eine gegensätzliche Bedeutung in sich vereint, nämlich jene von „vertraut“ im Sinne von „Heim/heimelig“ und „versteckt“ im Sinne von „insgeheim/verborgen“.<sup>19</sup> Diese Doppeldeutigkeit macht Freud – und man könnte hier einwenden: Kraft welcher Regel eigentlich? – zum Bedeutungsgegenstand

---

<sup>16</sup> Diederichsen, Diederich: *Pop – deskriptiv, normativ, emphatisch*. In: Hartges, Marcel (Hg.): *Pop, Technik, Poesie: die nächste Generation*. Rowohlt's Literaturmagazin Nummer 37, Reinbek 1996: 36–44.

<sup>17</sup> Vgl. zur Rezeptionsgeschichte etwa Masschelein, Anneleen: *A Homeless Concept. Shapes of the Uncanny in Twentieth-Century Theory and Culture*, in: *Image [&] Narrative* 5, 2003 (zu finden unter: [www.imageandnarrative.be/uncanny/anneleenmasschelein.htm](http://www.imageandnarrative.be/uncanny/anneleenmasschelein.htm)).

<sup>18</sup> Freud, Sigmund: *Das Unheimliche*, *Imago*. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften V, Wien 1919: 267–324.

<sup>19</sup> Allerdings sollte man es mit der Wortmagie auch nicht übertreiben – schließlich befinden sich zahlreiche Worte in regem Sprachgebrauch, die etymologisch eine wechselvolle Bedeutungsgeschichte hinter sich haben.

des Wortes selbst. Das Unheimliche beinhaltet immer die Beschreibung eines Transfers, bei dem sich etwas einst Vertrautes in etwas Unvertrautes verwandelt. Allerdings – so plausibel dieses Muster als Beschreibung des potenziell Unheimlichen klingt, es bleibt ein Muster unter vielen. Die vermeintliche Regelhaftigkeit des Phänomens, die ja nichts mehr als eine etymologisch motivierte Behauptung Freuds ist, lässt sich leicht widerlegen: Weder ist alles, was vom Vertrauten ins Unvertraute wechselt, deshalb schon unheimlich, noch kann nur unheimlich sein, was sich in dieser Weise verändert – es sei denn, noch grundsätzlicher widersprochen, man gesteht Folgendes ein: Theoretisch kann jeder Gegenstand (insbesondere jeder Gegenstand der Kunst) bei näherer Betrachtung etwas potenziell Vertrautes und etwas potenziell Unvertrautes in sich vereinen – demnach wäre aber *alles* unheimlich.

### **Anmerkung: Trivialkulturnobilitierung versus Kunstreligiosität**

Es gibt Tendenzen insbesondere in den Kulturwissenschaften, jedes noch so banale, populäre Phänomen der Unterhaltungsbranche oder des Alltagslebens zu einem wichtigen Forschungsgegenstand zu erheben. Man muss sicherlich nicht alles bejubeln, nur weil es vor allem Menschen geringeren Bildungsniveaus anspricht, und sicherlich gibt es jede Menge schlechter Fernsehserien, Comics und Computerspiele. Umgekehrt ist nicht jedes Kunstwerk schon ein Gottesbeweis, weil es ausreichend spröde, abstrakt und schwer zugänglich daherkommt. Geschmack ist eine Frage der Sozialisation, der Identität. Der eine wird ein Erfahrungsangebot<sup>20</sup> als unerträglichen Trash empfinden, das für den

---

<sup>20</sup> Der Begriff „Erfahrungsangebote“ wäre ein Versuch, den Untersuchungsgegenstand so offen wie möglich zu halten, also Kunstwerke und Jahrmarktattraktionen gleichermaßen einzuschließen. In Anlehnung an John Deweys *Art as Experience* soll alles als potenziell ästhetisches Phänomen untersucht werden, dem mit einer ästhetischen Haltung begegnet werden kann, vgl. hierzu vor allem: Fluck, Winfried: *Imaginary Space. Or, Space as Aesthetic Object*, in: Benesch, Klaus/Schmidt, Kerstin (Hg.): *Space in America: Theory, History, Culture*, Amsterdam 1999: 25–40, der dazu (auf Seite 30) formuliert: „In principle, I have argued, any object can become an aesthetic object where an aesthetic attitude is taken toward it and its aesthetic function becomes

anderen höchstinteressante Kunst darstellt. Es geht hier aber auch gar nicht darum, die Kunstwerke selbst zu bewerten oder gar abschließende Urteile zu fällen.

## **Methode**

Vielmehr werden die unterschiedlichen Bewertungen als soziale Phänomene begriffen. (Von der sozialen Konstruktion dieser Urteile wird im letzten Kapitel ausführlich die Rede sein.)

Die Untersuchung folgt dabei im Großen und Ganzen den methodologischen Ansätzen, wie sie der akteurszentrierte Institutionalismus vertritt.<sup>21</sup> Demnach lassen sich unter einem mittelfristigen Zeithorizont Personen, gesellschaftliche Gruppen und Institutionen als handelnde Akteure auszeichnen, die mehr oder weniger rational danach streben, ihre Interessen bestmöglich durchzusetzen. Es gibt dafür bestimmte, sei es durch Tradition, reale Machtverhältnisse oder Mehrheitsentscheidung definierte Regeln, die unter ihnen Handlungsmöglichkeiten, Einfluss und Ressourcen verteilen. Diese Einflussmöglichkeiten und Ressourcen können finanzieller Natur sein, aber auch aus Posten oder Netzwerken bestehen. Es kann sich um wissenschaftliche Studien oder Mehrheiten handeln, genauso wie um gute Argumente, die sich im Einklang mit den diskursiven Moden der Zeit befinden und daher mit besonderem Rückhalt in der Gesellschaft rechnen dürfen. Auch ein herausgehobener Status kann erklären, warum ein Akteur über größere Durchsetzungskraft verfügt.

Bei den Akteuren dieser Untersuchung kann es sich um konkrete Personen oder Institutionen oder Interessensgruppen handeln, und sie agieren auf einem konkreten gesellschaftlichen Feld (die Künstler, die Rezipienten, die Kunstkritik,

---

dominant. This shift to an aesthetic attitude can be encouraged by the object, however, in suggesting that we should take such an attitude.“

<sup>21</sup> Vgl. hierzu Schimank, Uwe: *Theorien gesellschaftlicher Differenzierung*, Opladen 1996: 204–267, der diesen Ansatz unter „grounded theories mittlerer Reichweite“ fasst und in Abgrenzung zur Systemtheorie beschreibt.

die Museen, die Galerien, ein einzelner Sammler auf dem Kunstmarkt zum Beispiel).

Das methodische Vorgehen dieser Untersuchung kommt jenem der Diskursanalyse am nächsten, weil es seine Argumente primär aus der Lektüre von Texten und Rezensionen gewinnt. Dabei wird im Sinne der modernen Wissenssoziologie „die Beschreibung von Phänomenen und Prozessen“ im Mittelpunkt stehen, die „der gesellschaftlichen Konstruktion des jedermann zugänglichen Alltagswissens dienen“, so eine gebräuchliche Definition der Sozialwissenschaftler Peter L. Berger und Thomas Luckmann.<sup>22</sup>

Währenddessen ist der Blick auf das Gesamtphänomen ein eher soziologischer. Urteile wie „oberflächlich“, „platt“ oder „kommerziell“ haben demnach keinen inhaltlich-objektiven Charakter, sondern werden funktional definiert, indem sie sich den Vorlieben unterschiedlicher Milieus zuschreiben lassen – so wie zu Zeiten vor der Französischen Revolution etwa Kunstwerke, die Hof, Klerus und Adel für wertvoll und geboten hielten, den Status von „Hochkultur“ innehatten.

Heute bestimmen neben den Kunstverwaltungseliten in den staatlichen Einrichtungen vor allem potente Sammler und Galeristen, welche Art von Kunst sie für wertvoll halten.

Natürlich zeichnen die kulturellen Meinungsführer ihren Geschmack<sup>23</sup> stets als höherwertig, ernsthafter, gesellschaftlich nützlicher, ästhetischer, klüger, politischer aus und haben große Chancen, ihre Auffassungen zu verbreiten; unter anderem mithilfe von Büchern, Katalogen oder Rezensionen (in den gleichen

---

<sup>22</sup> Berger, Peter L./Luckmann, Thomas: *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*, Frankfurt a.M. 1987.

<sup>23</sup> Die Autorin würde die Existenz von Bewertungskriterien, die anderen Kriterien per se überlegen sein könnten, ohnehin verneinen. Vielmehr gibt es in der Kunstkritik lediglich die Kriterien Geschmack und gute Gründe, jedoch auf keinen Fall wahre, letzte Gründe. In diesem Sinne lässt sich die abgedroschene Formel vom Geschmack, über den sich nicht streiten lässt, begreifen als Angebot zum Diskurs. Wann immer Kunst den Diskurs befördert, beweist sie ihre soziale Nützlichkeit. Wer andere als soziale Kriterien priorisiert, arbeitet – ob bewusst oder unbewusst – einem Totalitarismus zu, wie er allen Ideologen gemein ist. (Dafür spielt es keine Rolle, ob es nun darum geht, wahlweise Tiere und Pflanzen oder Literatur oder das Vaterland oder das sozialistische Prinzip der Gleichheit oder die Rasse oder Gott oder eben Kunst für wichtiger zu halten als das soziale Miteinander.)

Zeitungen, in denen sie Anzeigen schalten).<sup>24</sup> Auch aufsehenerregende Verkaufspreise und wiederholte Ausstellungen in großen Häusern beeinflussen die öffentliche Wahrnehmung von der Wertigkeit eines Kunstwerks.<sup>25</sup> So ist fast automatisch sichergestellt, dass ein Urteil von einem potenten Sammler über die Zeit Allgemeingültigkeit erlangen wird.

---

<sup>24</sup> Dass dabei in der Tat eher die Zugehörigkeit zu einer bestimmten gesellschaftlichen Schicht eine Rolle spielt als überlegene Argumente oder besseres Wissen, lässt sich auch daran ablesen, dass viele einflussreiche Sammler oder Galeristen sich zuvor in völlig anderen Feldern hervorgetan haben – etwa im Boulevardjournalismus oder der Betankungstechnik, als Erben oder mit anderen, mehr oder weniger hervorragenden Leistungen –, während sie im Bereich der Kunst selten über mehr als durchschnittliches Vorwissen verfügen.

<sup>25</sup> Vgl.: Klopp, Tina: *Malen für Zahlen – Über den Kunstmarkt*, Essay, gesendet im Nachtstudio, Bayerischer Rundfunk 2012.

## I. Unheimliche Orte in der zeitgenössischen Kunst

### John Bock: Der Pappenheimer

Die wenigsten werden dem Fahrstuhl auf der rechten Längsseite des Hamburger Kunstvereins bei ihren bisherigen Besuchen große Beachtung geschenkt haben. Wenn man die Kunstwerke im oberen Stockwerk erreichen will, tut man das in der Regel über die breite Steintreppe. Wer weiß, vielleicht hätte man das eine oder andere Ausstellungsstück oder einen interessanten Katalog übersehen, wenn man die Abkürzung über den Aufzug gewählt hätte.



Abbildung 2: Der Pappenheimer – Blick aus dem Fahrstuhl (2013)

Doch bei John Bocks *Der Pappenheimer*<sup>26</sup> ist der Fahrstuhl Pflicht. Denn eigentlich beginnt sie schon hier, die Tour durch die installative Arbeit des 1965 in Schleswig-Holstein geborenen Künstlers. Sobald der Fahrstuhl surrend den ersten Stock erreicht hat, öffnet sich die Tür in eine hermetische Welt aus schmalen Gängen und Räumen, zu der kein anderer Zugang – und somit auch kein Ausgang – möglich ist.

---

<sup>26</sup> Ausstellung im Hamburger Kunstverein, 1. Mai bis 30. Juni 2013.

Der Besucher tritt nun also gerade hinaus in einen schmalen Gang. Der Pfeil auf dem Boden weist den Weg. Ein Vorhang aus durchsichtigen Plastikstreifen trennt einen Raumabschnitt vom nächsten, fünf Räume insgesamt sind es, die man zu durchschreiten hat. Die Trenner sind nötig, weil in die Räume Gerüche ausströmen, in jeden Raum ein anderer.

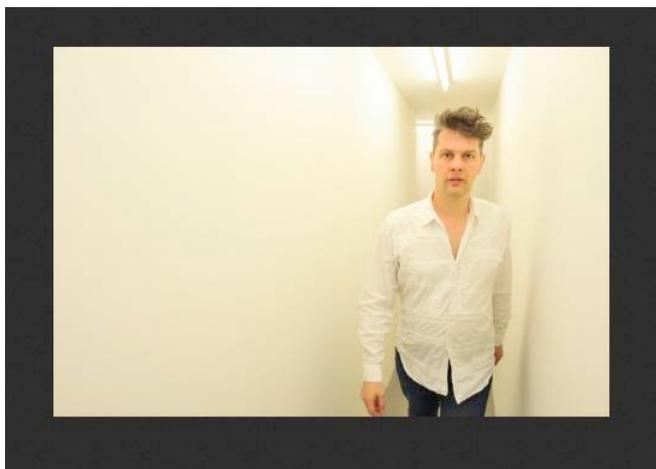


Abbildung 3: Der Pappenheimer – John Bock in den schmalen Gängen der Ausstellung

Als Erstes riecht es nach etwas Süßlichem, auch ein wenig muffig. Abgestandener Essensgeruch könnte das sein, wie im Hausflur eines Hamburger Altbaus, der seinen Bewohner auf dem Weg zur eigenen Haustür noch einmal an den Speisevorlieben aller Nachbarn Anteil nehmen lässt. Nur sieht es hier nicht aus wie in einem Hausflur. Stattdessen klinisch reine, grellweiß gestrichene Neonhelligkeit.

Ein wenig zu eng beieinander stehen die Wände zudem. Deshalb hat der Besucher auch schon beim Kartenkauf eine Erklärung zu unterschreiben, wonach er die Ausstellung „auf eigene Verantwortung“ besuche und informiert wurde, wie sie aufgebaut ist. Und er hat auch unterzeichnet, dass er dem Kunstverein im

Schadensfall nichts in Rechnung stellen wird. Insofern kann man korrigieren, dass die Tour nicht erst im Fahrstuhl, sondern bereits am Empfang beginnt.

So eine Verzichtserklärung weckt Erwartungen.

Und wer jetzt ganz allein hier oben ist, wie es unter der Woche nicht unwahrscheinlich ist, und zudem mit einem kleinen Überschuss an Fantasie begabt, könnte sich zum Beispiel vorstellen, aus einem völlig anderen Grunde in diesen Flur geraten zu sein, zum Beispiel, weil er sich verlaufen hat oder zu einem Termin einbestellt wurde.

Wer sich unerwartet in dieser Raumsituation wiederfände, in diesem Geruch und der hellen Enge, würde sich aller Wahrscheinlichkeit nach nun ein wenig unbehaglich fühlen. Dächte man sich den Kunstkontext einmal weg, einem könnten seltsame Gedanken kommen, bis hin zum Zweifel an der eigenen Wahrnehmung.

Auch im zweiten Raum riecht es nicht gut, diesmal nach altem Gras oder Verwesung, und diesmal strömen die Dämpfe auch nicht aus weißlackierten Ventilatoren-Öffnungen, sondern aus großen Plastiktonnen, die hinter einer milchglasfarbenen Abgrenzung aus Plastik in einer Ecke stehen und über dicke Schläuche und zwei große Löcher in der durchsichtigen Wand ausgasen. Es ist schwierig zu entscheiden, ob es die Sache eher schlechter oder besser macht, dass man den mutmaßlichen Herd des Übels sieht. Es folgt wieder ein schmaler Gang, nach einer leichten Linkskurve geht es in den nächsten Raum.

Der ist eher dem Seh- und Hörsinn gewidmet als dem Geruch. Auch in ihm dominiert zunächst Kargheit, weiße Wände zum typisch grauen Museumsestrich. Doch rechts unten dreht sich ein grün-gelber Topflappen am Boden (in der Bewegung eingefangen auf Abbildung 4), in der linken Ecke bläst sich eine umgestülpte Plastiktüte auf und sackt wieder in sich zusammen, in der Mitte hüpfert einer dieser Plastikdeckel, die man normalerweise auf seinen Coffee to go klemmt, und weiter hinten liegt ein 08/15-Plastikkugelschreiber an der Wand,

dessen Mine mit einem Klicken unaufhörlich rein- und wieder herauspringt. Nicht zu vergessen eine Blechdose, die links oben an einem Seil gespannt ist, sowie eine Brille, geradeaus auf Augenhöhe, deren einer, verbliebener Bügel auf- und zurückklappt. So, wie hier überhaupt alles klackert, klickt und knistert.

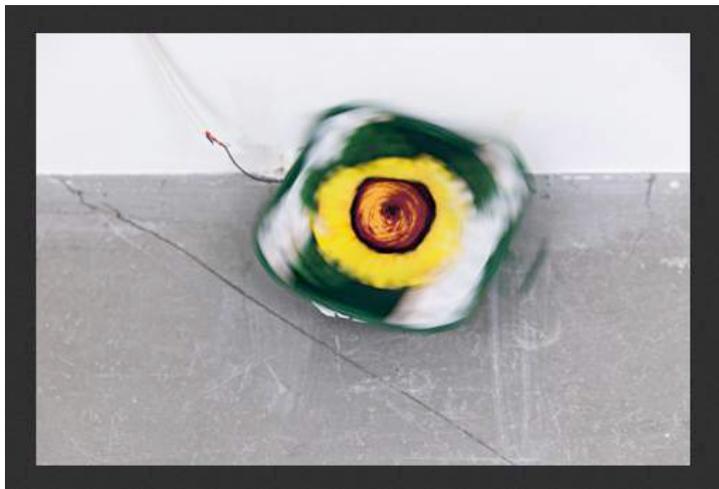


Abbildung 4: Der Pappenheim – Vibrierender Topflappen in Bewegung

Nächster Gang, jetzt mit leichter Rechtsbiegung. Man kommt direkt auf ein kleines Tischchen zu, darauf ein aufgeschlagenes Buch, auf der Seite eine Szene aus Federico Fellinis *Casanova*.

Casanova liegt auf seinem Bett, ist von Frauen umringt. Von oben durch ein Glas hindurch filmt ihn eine Kamera, von einer abgeschnittenen Tennissocke, sozusagen weiß ummantelt; sie dient als Sichtrohr. Die linke Buchseite und damit auch das Wasserglas, das somit als Filmobjektiv Verwendung findet, bewegen

sich ruckelnd immer wieder einige Zentimeter auf und ab, als atmete hier jemand in das Buch hinein, aber im Takt der Maschine.



Abbildung 5: Der Pappenheimer – Buch mit Filmszene aus *Casanova*

Schmaler Gang, scharfe Rechtskurve jetzt. Vorne etwas schräg links liegt eine umgekippte, entweder sehr stark verwitterte oder nie wirklich fertiggestellte Steinfigur auf dem Boden. Sie streckt dem Besucher ihre Füße in Form eines besonders ungehobelten Sockels entgegen.

Abbildung 6 vermittelt einen guten Eindruck von dem Bild, das den Besucher im nächsten Raum erwartet.<sup>27</sup>

Auf der anderen Seite des Raums, also um den am Boden liegenden Kopf, ist ein Pappkarton gespannt, in den von oben eine Kamera hineinfilmt. Ihre schwarzen Kabel verschwinden oben in der Decke.

---

<sup>27</sup> Daher an dieser Stelle schon einmal der Hinweis, wie sehr der Weg und auch der Blick durch den Aufbau der Ausstellung hier vorchoreografiert ist, ein Eindruck, der durch die schmalen Gänge und Pfeile auf dem Boden noch einmal verstärkt wird.

Von rechts und links schauen außerdem jeweils bunte Scheinwerfer beziehungsweise eine Nebelmaschine in den Karton, was die Kamera also aus der Draufsicht filmt. Nur der Besucher, der darf nicht hineingucken. Sicher verklebt sitzt die Pappschachtel auf dem Kopf der Figur.



Abbildung 6: Der Pappenheimer – Wiederbelebungsversuch an einer Steinfigur

Rechtsherum geht es nun wieder in einen langen Gang, gerade durch bis zu einem fast etwas kapellenartigen Raum, jedenfalls ist er im Gegensatz zum Rest des Parcours kreisförmig zugeschnitten und rundherum von hohen, weißen Stoffbahnen umgeben. In der Mitte steht ein Monitor, auf dem nun eine gelb-rot-grün-blau schimmernde Aufnahme zu sehen ist – offensichtlich der Kopf der Skulptur und, auf das eine Auge gespiegelt, der bebende Casanova, durch den Sturm im Wasserglas gefilmt.

Um den Monitor sind außerdem zwei Boxen gebunden. Aus ihnen dringen Töne, die man als eine Bearbeitung der zuvor gehörten Pappbecher-/Kugelschreiber-/Plastiktütengeräusche wiedererkennen könnte, wenn man das denn wüsste –

ein technophiler, leicht stampfender Sound, der von der Anmutung her auch als Ausgangsrhythmus für einen aktuellen Technosong durchgehen könnte.

Und um das multisensuale Erlebnis komplett zu machen, hängt auch hier von der hohen Decke wieder ein dicker weißer Schlauch herab, der unter dem Monitor in eine Art weißen Rüssel endet, um unangenehme Gerüche in die Kapelle zu schleusen.

Letzter Vorhang, letzter schmaler Gang – geschafft.

Man steht wieder an der Fahrstuhltür. Würde man sich nun dem Pfeil folgend nach rechts bewegen, man könnte die Tour noch mal von vorn beginnen.

## **Kontexte**

Der Name der Arbeit lässt zunächst an den Feldherrn Albrecht von Wallenstein aus dem Drama *Wallensteins Tod* von Friedrich Schiller denken, von dem das vielzitierte Bonmot stammt: „Daran erkenn’ ich meine Pappenheimer!“ Tatsächlich aber bezieht sich John Bock eigenen Aussagen zufolge viel unmittelbarer auf die schlichte Tatsache, dass der Kopf der liegenden Figur in einem Pappkarton steckt.

Bei der Figur handelt es sich um eine Steinskulptur, die sich zwanzig Jahre lang im Gras vor der Karlsruher Akademie der Bildenden Künste versteckt gehalten habe, bis der seit 2004 in Karlsruhe lehrende John Bock sie dort entdeckte und mitnahm.<sup>28</sup>

Hinter der Pappe werde eine Art Verwandlung vollzogen, die Wiederauferstehung der Steinfigur: „Das ist der Frankenstein, kann man sagen, [...] da ist er drin, und das Licht soll ihn wiederbeleben“, sagt Bock und weist auf den Karton. Die Idee sei inspiriert vom expressionistischen Film, „wo der Lichtwechsel noch

---

<sup>28</sup> In einem anderen Interview ist davon die Rede, er habe die Figur in einer Abstellkammer der Akademie entdeckt, vgl. [http://www.kunstmarkt.com/pagesmag/kunst/\\_id289675-/ausstellungen\\_berichtdetail.html?q=](http://www.kunstmarkt.com/pagesmag/kunst/_id289675-/ausstellungen_berichtdetail.html?q=), zuletzt abgerufen am 23.5.2013.

viel intensiver ist“.<sup>29</sup> Auch Fellinis *Casanova* (1976), seinen Lieblingsfilm, will Bock damit erneut zum Leben erwecken.<sup>30</sup>

Frankenstein und Casanova – damit sind die beiden Untoten in seiner Installation alles andere als Unbekannte: Eine Figur aus dem Monsterroman von Mary Shelley auf der einen und ein venezianischer Schriftsteller, der schon in vielen künstlerischen Werken zitiert wurde, auf der anderen Seite.

Ihn fasziniere an seinem Steinmensch, der zentralen Figur der Installation, vor allem das Unfertige, denn das könne man weiterdenken, sagt Bock. Im Gegenteil zum Beispiel zu fertigen Designobjekten.<sup>31</sup>

Am Tag der Eröffnung hat der Künstler mit seinem Filmteam in den Räumen der Ausstellung zusätzlich eine Performance mit einer Schauspielerin aufgenommen. Dem mögen ganz schnöde, ökonomische Überlegungen zugrunde liegen, etwa der Wunsch, weitere Verwertungsmöglichkeiten für eine eher schwer verkäufliche, weil derart große, installative Kunst zu schaffen.

Im Video-Interview mit der Seite *WhiteTube.de* stilisiert John Bock die Filmarbeiten hoch zu einem „Tanz auf dem Vulkan“. Der Grund: Er sei weder ein richtiger Filmemacher noch gehöre er – wenn auch schon eher – richtig zur Kunstwelt, da seine Arbeiten zu narrativ seien.<sup>32</sup>

Bock kommt eigentlich von der Performance, angefangen hat er mit theoretischen und mathematischen Vorträgen, die dann aber – „fast von allein“ – immer aktionistischer und installativer wurden. „Diese mit dem vielleicht irreführenden Begriff ‚Vortrag‘ bezeichneten Aktionen verbinden Dada und absurdes Theater, Groteske mit Selbstironie und beziehen das Publikum immer direkt mit ein. Manchmal wird es Bestandteil der Aktionen, oftmals wird es aber zu einem

---

<sup>29</sup> Vgl. <http://www.whitetube.de/2013/05/02/john-bock/>, zuletzt abgerufen am 30.7.2014

<sup>30</sup> *John Bock: Für Klaustrophobiker ungeeignet*, in: Hamburger Abendblatt, <http://www.abendblatt.de/kultur-live/article115825421/John-Bock-Fuer-Klaustrophobiker-ungeeignet.html>, zuletzt abgerufen am 24.5.2013.

<sup>31</sup> Bock, John: *Der Pappenheimer* (Video), unter: <http://www.whitetube.de/2013/05/02/john-bock/>, zuletzt abgerufen am 23. 5.2013.

<sup>32</sup> Ebd.

Spiegel seiner eigenen Präsenz.“<sup>33</sup> Max Hollein spricht davon, Bock schaffe „einzigartigen Erlebnisse“, und bescheinigt ihm eine „Tendenz zum Gesamtkunstwerk, welche die Arbeit des Exzentrikers John Bock von Anfang an geprägt“ habe.<sup>34</sup> Häufig hat John Bock Kritik geübt an der Art, wie Kunst als pseudosakrales Designobjekt in weißen Hallen präsentiert werde,<sup>35</sup> so auch mit seiner wohl bekanntesten Ausstellung in der Temporären Kunsthalle 2010 in Berlin,<sup>36</sup> die dem Besucher alles Mögliche abverlangte, nur keine Distanz.



Abbildung 7: FischGrätenMelkStand – Installationsansicht (2010)

Wer den messiehaft-musealen Abenteuerparcours aus Sammlungszitaten und Anspielungen betrachten wollte, musste sich die Ausstellung über schmale Stufen und an herabhängenden Gegenständen vorbei auf mehreren Ebenen selbst erklettern. „Dem Betrachter eröffnet dieses Patchwork-Ungetüm – dieses Haus im Haus – ein völlig anderes Kunstgebäude, als es die Temporäre Kunsthalle sonst

---

<sup>33</sup> Vgl. Kunstverein Hamburg: *John Bock – Der Pappenheimer*, Presstext zur Ausstellung, Hamburg 2013.

<sup>34</sup> Schlicht, Esther/Hollein, Max: *John Bock Filme*, Köln 2008: 6.

<sup>35</sup> Maak, Niklas: *Das Kunstwerk als Supermuseum*, in: FAZ, 22.7.2010.

<sup>36</sup> John Bock: *FischGrätenMelkStand*, 2. Juli – 31. August 2010 in der Temporären Kunsthalle Berlin.

darstellt“,<sup>37</sup> schreibt Angela Rosenberg zu Recht über die Berliner Installation. Seine Arbeiten seien nicht von ungefähr das genaue Gegenteil zu den aseptischen *white cubes* des Kunstbetriebes, heißt es – nun im Fall der überweißen Pappenheimer-Ausstellung nicht sehr glücklich ausgedrückt – auch im Presstext des Kunstvereins.<sup>38</sup> Denn die Räume sind ja in diesem Fall sogar ganz besonders weiß, kubisch und aseptisch. Indem er die überhellen und pseudo-sakralen Räume des Ausstellungsbetriebs selbst zum Gegenstand der Ausstellung erhebt, das grelle Neonlicht und die dicht beieinanderstehenden weißen Wände sogar gezielt dazu nutzt, beim Besucher beklemmende Gefühle zu erzeugen, verkehrt er den *white cube* vielmehr in sein Gegenteil, in etwas Kurzsichtiges, Übelriechendes, Bedrohliches.

Auf der anderen Seite, in der Tat, auch in den schmalen Gängen des *Pappenheimers* ist der Besucher nicht der wandelnde Betrachter, der von Werk zu Werk schreitet, um es andachtsvoll zu wägen und für schwer genug zu befinden. Vielmehr befindet er sich in jedem Moment bereits in einem Werk umschlossen, von dem die weißen Wände unmittelbarer Bestandteil sind.

Was nun den Zusammenhang der einzelnen Elemente betrifft, so entsteht am Ende keine zusammenhängende Narration daraus. Rosenberg hat die Arbeit in der Temporären Kunsthalle seinerzeit als „Aggregat“ bezeichnet. Denn: „[E]her zufällig zusammengestellt, ist es weder von einem organischen noch systematischen Zusammenhang geprägt, der sich allein mit der Vernunft erfassen ließe.“ Bock zeige, was ihn interessiere und beziehe dabei „das breite Interessenfeld der Betrachter mit ein“.<sup>39</sup>

In Bezug auf die Vernunft ließe sich Ähnliches über *Der Pappenheimer* formulieren. Nur dass der Besucher, während er beim Gang durch die Ausstellung womöglich nach seinem eigenen „Interessenfeld“ erst noch fahnden muss,

---

<sup>37</sup> Rosenberg, Angela: *FischGrätenMelkStand*, in: Temporäre Kunsthalle 2010.

<sup>38</sup> Kunstverein Hamburg: *John Bock – Der Pappenheimer*, Presstext zur Ausstellung, Hamburg 2013.

<sup>39</sup> Rosenberg 2010.

zugleich mit einer Vielzahl von unangenehmen Affekten konfrontiert wird: Zu der beengenden Raumerfahrung kommen unterschiedliche, belästigende Sinnesreize hinzu, mit dem Geruchssinn als auffälligstem Bestandteil. Davon abgesehen, dass es ziemlich müffelt – es knistert, gass, klingt und blinkt auch noch allenthalben.

Zu dem klickenden Kugelschreiber und der Oma-Brille, die mit ihrem einen Bügel klappert, sagt John Bock wiederum, es ginge ihm darum, dass „die kleinen Dinge Anerkennung verdienen“. Mit seiner *Pappenheimer*-Installation wolle er „keinen weiteren Materialfusionskollaps“, sondern er habe hier „die analoge Basis zum digital überbordenden Infocomputercrashkurs“ geschaffen.<sup>40</sup>

Das Interview beendet er mit dem Satz: „Also, das ist ja auch alles ein Irrtum hier. Aber es macht ja auch irgendwie Spaß. Das ist doch wunderbar, dass man hier so Räume bauen kann.“<sup>41</sup> Allerdings hat er selbst sich der humorvollen Deutung seiner Kunst zuvor oft genug verweigert. „Humor habe ich eigentlich immer vermieden. Aber manchmal baut sich ein Humor durch Missverständnisse bei den Leuten auf.“<sup>42</sup>



Abbildung 8: Der Gast – Filmstill mit Hauskaninchen (2007)

---

<sup>40</sup> John Bock: *Für Klaustrophobiker ungeeignet*, in: Hamburger Abendblatt, <http://www.abendblatt.de/kultur-live/article115825421/John-Bock-Fuer-Klaustrophobiker-ungeeignet.html>

<sup>41</sup> <http://www.whitetube.de/2013/05/02/john-bock/>

<sup>42</sup> <http://bit.ly/1qoi4zd>

John Bock reagiert oft schon automatisch mit der Behauptung des Gegenteils auf Interpretationsversuche seines Publikums.

Dementsprechend ernst schreibt Joachim Jäger über den Film, den Bock mit seinem Kaninchen gedreht hat (Abbildung 8 zeigt einen Filmstill): „Wie so oft in John Bocks filmischen Erkundungsreisen – sei es in der Küche, im tiefen Erdloch oder in den Weiten Islands – beschreibt der Künstler das Leben als komplexes Wunderland, als Abenteuerspiel, das vom Menschen nur ansatzweise begriffen werden kann. Desgleichen gilt für die Kunst. Auch hier werden viele Fahrten ausgelegt, auf denen man sich erneut sehr rasch verliert.“<sup>43</sup>

Als Abenteuerparcours kann auch *Der Pappenheimer* betrachtet werden. Doch um was für eine Art von Arbeit es sich dabei genau handelt und vor allem in welches Verhältnis der Künstler den Betrachter hier zu der gezeigten Kunst setzt, wird möglichst offengehalten. Die Kommentare des Künstlers bieten keine Erklärungen, im Gegenteil, sie versuchen eher noch weitere Kontexte und Deutungsmöglichkeiten zu eröffnen, das Werk anzureichern und zu verrätseln.

Auffällig ist dabei, wie wenig eigentlich die Deutungsangebote des Künstlers und seines Umfelds davon handeln, wie stark die Räume selbst und unmittelbar wirken und wie sehr diese Wirkung auf den simplen Prinzipien von Licht, Enge und Geruch beruhen. Schaut man sich hingegen Besprechungen der Arbeit in den Medien an, lösen sie auffällig übereinstimmende und weitaus vordergründigere Assoziationen aus als die, die der Künstler anbietet. Wobei noch darüber zu diskutieren ist, ob Affekte schon eine Dimension von Verständnis einschließen, so dass in diesem Fall der Aussage, die Arbeit könne „nicht ansatzweise verstanden“ werden, zu widersprechen wäre.

---

<sup>43</sup> Jäger, Joachim: *Das fremd gewordene Zuhause*, in: Schlicht, Esther/Hollein, Max: Ausstellung John Bock – Filme, Schirn Kunsthalle Frankfurt 7. Juni – 23. September, Köln 2007: 61.

## Rezensionen

Mit dem Aufzug im Obergeschoss des Hamburger Kunstvereins angekommen, staunt man über **die Sterilität der tunnelartigen Gänge, in die man entlassen wird**: Neonlicht, Lüftungsgitter, transparente Plastikvorhänge. [...] Bock nimmt gängige Redewendungen gern wörtlich und überführt sie in **groteske bühnenartige Settings**. [...] Die Aromen von Maissilage und Weichspüler verschmelzen hier **zu einer unangenehmen Mischung, die einen rasch in die Flucht treibt**. Vorbei an Fellinis Casanova, Frankensteins Monster, zweckentfremdeten Tennissocken sowie dem bereits erwähnten Pappenheimer, landet man am Ende dieses für John Bocks Verhältnisse fast minimalistischen Parcours in einem Raum, in dem **alles bisher Erlebte zu einem spleenigen Kompott aus Sounds, Bildern und Gerüchen zusammengemixt wird**.

*(MONOPOL)*<sup>44</sup>

Kaltes Weiß und grelle Neonröhren von oben strahlen einem entgegen, wenn man die Plastikvorhänge durchteilt und den Fuß in den ersten, sehr schmalen Gang gesetzt hat. Ist das hier eine Seuchenschleuse? Wo ist vorn und wo ist hinten? Und dann liegt da noch dieser penetrante Geruch in der Luft. [...] Auch der nächste enge Gang ist kalkweiß, aseptisch, beleuchtet von weißen Neonröhren, die wie Venenklappen den Energiefluss befördern. [...] **Manchmal gerät die Orientierung ins Wanken, für Klaustrophobiker ist diese Ausstellung ungeeignet**. Folgt man dem grellweißen, **die Sinne zugleich trübenden und schärfenden Parcours** weiter [...].

*(Hamburger Abendblatt)*<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> Büsing, M./Klaas, H.: *Atmende Tüten im Neon-Labyrinth*, in: Monopol 06/2013.

<sup>45</sup> Engler, Katja: *Für Klaustrophobiker ungeeignet*, in: Hamburger Abendblatt 3.5.2013.

In dem **stark aromatisierten Gängelabyrinth** [...] gibt es **kein Entkommen** vor merkwürdigen Gerüchen, engen Korridoren, kaltem Neonlicht und absurden Arrangements [...].

*(Dare)*<sup>46</sup>

„Der Pappenheimer“ ist ein Spiel: die spielerische Verwandlung des Kunstvereins in einen stillen, **weißen Rummelplatz, in eine Geisterbahn**. Und „Der Pappenheimer“ ist **eklig**, mir jedenfalls riecht immer noch alles nach Komposthaufen.

*(Les Flaneurs)*<sup>47</sup>

Im Hamburger Kunstverein wird Bock nun wiederum eine alle Sinne **überwältigende Installation** einrichten. [...] Eingangs **betört ein von dem Geruch** gekochter Kartoffeln und gegorenen Heus geschwängelter „Duftraum“ [...]. Im Fokus des **gespenstischen Geschehens** aber befinden sich einmal in einem Einweckglas konservierte, dann als filmische Projektion im Auge einer Steinskulptur auftauchende Blutegel. Die Steinskulptur wiederum wird von einer Schauspielerin namens „Quasimi“ besetzt sein, deren Kopf in einem von einer Kamera überwachten Karton steckt.

*(art – Das Kunstmagazin)*<sup>48</sup>

## **Offene Fragen**

Das Erleben der Rezensenten beim Durschreiten der Ausstellung lässt sich am besten als immersiver Moment beschreiben, ein Begriff, der aus der Kino- oder Computerspielwelt bekannt ist – also als das Eintauchen in eine künstlich

---

<sup>46</sup> Buesing, N./Klaas, H.: *Großes Theater für kleine Nasen*, in: Dare-Mag, 5/2013.

<sup>47</sup> Schreiber, Falk: *Hier hört dich keiner schreien*, in: Les Flaneur, <http://lesflaneurs.de/2013/05/12/hier-hort-dich-niemand-schreien-falk/>, zuletzt abgerufen am 30.8.2014.

<sup>48</sup> Sonna, Birgit: *Absurdität des Welttheaters*, in: art – Das Kunstmagazin, Ausgabe 5/2013.

geschaffene Erlebniswelt.<sup>49</sup> In immersiven Welten werden Inhalte nicht aufgrund von Symbolen und Abbildungen vermittelt, sondern eher aufgrund von unmittelbarer, körperlicher Anziehung. Die übliche Distanz zwischen Betrachter und Werk ist verringert. Aufmerksamkeit und Einbindung des Zuschauers wird im Fall von John Bocks Arbeit durch Nähe und Affekte gesteuert, wobei vom Künstler auffällig viele unangenehme, unheimliche, bedrängende Gefühle angesprochen werden – auch wenn die Rezensenten die Wirkung ein wenig zu übertreiben scheinen: Dass tatsächlich jemand in die Flucht getrieben oder überwältigt wurde, ist doch eher unwahrscheinlich.

John Bock hat gezielt Elemente des klassischen Gruselrepertoires in seine Settings integriert: Frankensteins Monster soll wiederbelebt werden, wozu unter anderem eine Nebelmaschine eingesetzt wird; der Geruch erinnert an Verwesung; die Gänge sind klaustrophobisch schmal gehalten. Die vermeintlichen „Alltagsgegenstände“, die wahllos im kahlen Raum verteilt wurden, bewegen sich wie von Geisterhand geführt. Sie sind das eigentlich Vertraute, das sich nicht so verhält, wie man es von ihm gewohnt ist – und daher unheimlich.<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> Bieger: 9f.

<sup>50</sup> Siehe die Anmerkung zu dieser Definition Freuds in der Einleitung, vgl. auch Kapitel III.

## I. Unheimliche Orte in der zeitgenössischen Kunst

### Gregor Schneider: Die Familie Schneider

In den Jahren 2004 und 2005 war in London eine Arbeit mit dem Titel *Die Familie Schneider*<sup>51</sup> zu besichtigen. Ihr Urheber war der deutsche Künstler Gregor Schneider.

Dazu begab man sich zunächst in das Büro der Londoner Agentur Artangel.<sup>52</sup> Man hatte dort allein zu erscheinen. Die Mitarbeiter überreichten einem dann einen Haustürschlüssel und man machte sich auf den Weg in den Londoner Stadtteil Whitechapel.

Der Stadtteil liegt im Osten der Stadt. Es gibt schönere Gegenden. James Lingwood von Artangel beschreibt die Gegend als „an unprepossessing row of 19th century terraced houses. Initially built for traders and artisans working close to the arteries of Commercial Street and Whitechapel High Street which pumped people and goods into the City of London, many of these streets were condemned as slums in the 1960s and 1970s and knocked down. Somehow, this enclave around Walden Street survived relatively intact. Although close to London’s Square Mile, it has never been a wealthy part of town.“<sup>53</sup> Es macht Whitechapel nicht besser, dass hier einst der britische Serienkiller Jack the Ripper<sup>54</sup> mordete. Aber es ist auch kein ganz schlimmes Viertel. Hier wohnt die untere Mittelklasse bis obere Unterschicht.

---

<sup>51</sup> Gregor Schneider: *Die Familie Schneider*, Artangel London 2004.

<sup>52</sup> Die Londoner Agentur beschreibt ihre Kunstprojekte als „outside the white walls“: „Many Artangel projects are given shape by a particular place and time. They can involve journeys to unfamiliar locations, from underground hangars to abandoned libraries. Or sometimes they can offer unfamiliar experiences in more familiar environments – a terraced house, a department store or daytime television.“ Vgl. [www.artangel.org.uk/about\\_us](http://www.artangel.org.uk/about_us)

<sup>53</sup> Lingwood, James: *By Appointment*, in: *Die Familie Schneider*, London 2004: 154.

<sup>54</sup> Zwischen August und September 1888 ermordete und verstümmelte der Serienmörder fünf Prostituierte. Er wurde nie gefasst.

Die Ausstellung fand dann in einem ganz normalen Wohnhaus statt, das heißt, das Wohnhaus war Ausstellung und Installation zugleich. Noch präziser: Die Arbeit bestand sogar aus zwei identischen Hälften eines Doppelhauses, die es nacheinander zu besichtigen galt. Die Adresse der Häuser lautete Walden Street 14 und 16.<sup>55</sup>

Von außen nahezu identisch, mit weißen Häkelgardinen im Fenster, altem Mauerwerk aus Rotklinkern und akkurat gestrichenen Holztüren, ähnelten sie zumindest in der Kastenform und den beiden schmalen Schornsteinen entfernt dem *Haus u r*, dem Haus, das Gregor Schneider international bekannt gemacht hat und für dessen Nachbau *Totes Haus u r* er 2001 in Venedig mit dem Goldenen Löwen ausgezeichnet wurde.

Zur Haustür ging es drei Stufen hinauf. Nachdem man die Tür aufgeschlossen hatte, betrat man einen schmalen, fensterlosen Hausflur, der cremefarben gestrichen und in der unteren Hälfte mit schokoladenbraunem Holz getäfelt war. Die Deckenlampe erzeugte eher gelbliches, nicht allzu freundliches Licht. Der Flur ging direkt auf eine Treppe zu. Rechts zweigten Küche und Wohnzimmer ab, geradeaus ging es wahlweise abwärts in den Keller oder in die obere Etage, in der sich Bad und Schlafzimmer befanden. Außerdem führte von der oberen Etage noch eine weitere Treppe hinauf zu einer Tür, die mit einer Art Kindersicherung auf halber Höhe vergittert und abgeschlossen war. Wobei nicht erkennbar war, ob das Gitter dazu diente, ein Kind auf dem Dachboden einzusperren oder es freundlich davor zu beschützen, die Treppe hinunterzufallen.

---

<sup>55</sup> *Die Familie Schneider* war vom 2. Oktober 2004 bis zum 1. Dezember 2005 in London zu besichtigen und wurde danach nicht wieder aufgebaut. Alle Beschreibungen sind den zahlreichen Dokumentationen von anderen Besuchern entnommen bzw., wo nicht anders gekennzeichnet, den jeweils – allerdings sehr dunklen und pixeligen – Videos über die beiden Doppelhaushälften auf YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=fmWRfpFXkOs> und [http://www.youtube.com/watch?v=6\\_FfqvYOkHQ](http://www.youtube.com/watch?v=6_FfqvYOkHQ)



Abbildung 9: Die Familie Schneider – Walden Street 14 und 16 (2004)

Die Räume des Hauses machten einen trostlosen Eindruck, sahen verlassen, ein wenig heruntergekommen aus. Es roch nach altem Putz und schmutzigen Gardinen. Tapeten und Mobiliar waren zwar typisch für diese Art britischer Häuser, es war nur schon seit Jahrzehnten nicht mehr renoviert worden.

Möbliert war die Wohnung eher spartanisch, die Elektrogeräte hatten bessere Zeiten gesehen, die Sitzkissen waren bereits fadenscheinig und die Sofakanten abgewetzt.

Im Keller lag eine alte, dreckige Matratze, im Wohnzimmer standen volle Plastiktüten, vielleicht mit Einkäufen, vielleicht aber auch mit Müll (Abbildung 10).

Bücher lagen auf einem Beistelltischchen, darunter Shakespeares *Twelfth Night* und Goldings *Lord of the Flies* sowie Theaterstücke von George Bernard Shaw, mithin also ein Hinweis auf ein gewisses Bildungsinteresse des Haushalts.



Abbildung 10: Die Familie Schneider – Wohnzimmer mit Plastiktüten und Kamin

Obwohl die Räume zunächst einen verlassenen Eindruck machten, musste der Besucher spätestens beim Betreten der Küche feststellen, dass das Haus sehr wohl bewohnt war.

Dort stand eine Frau, vom Besucher völlig unbeeindruckt, am Waschbecken und spülte Geschirr. Sie war dunkel gekleidet und ihre langen, braunen Haare hingen strähnig über die Schulter (Abbildung 11).



Abbildung 11: Die Familie Schneider – Frau in der Küche

Die Frau war nicht die einzige Person, die dem Besucher auf seinen Erkundungen begegnete, und wie die anderen Bewohner reagierte auch sie nicht auf den Gast, ließ sich weder ansprechen noch versuchte sie von sich aus, mit dem Besucher Kontakt aufzunehmen. Vielmehr war man unsichtbarer Besucher in einem Haus, in dem alles seinen wenn auch tristen, doch gewohnten Gang ging, wobei das Unbehagen zunahm, sobald man die oberen Etagen betrat.



Abbildung 12: Die Familie Schneider – Mann in der Dusche

Oben im Bad konnte man einen nackten Mann unter der Dusche dabei beobachten, wie er onanierte. Er stand ein wenig gekrümmt und wendete dem Eintretenden hinter dem durchsichtigen Duschvorhang den Rücken zu.

Im Schlafzimmer rechts von dem großen Bett mit weißer Tagesdecke saß, mit einem Müllbeutel über dem Kopf, ein Kind oder kleinwüchsiger Mensch. Er bewegte sich noch, möglicherweise rang er unter dem schwarzen Plastiksack nach Atem.



Abbildung 13: Die Familie Schneider – Kind unter Müllsack

Man hatte etwa zehn bis fünfzehn Minuten Zeit, die Zimmer zu erkunden. Dann ging es weiter ins Nachbarhaus.



Abbildung 14: Die Familie Scheider – Identischer Kühlschrankinhalt

Dort fand sich das gleiche Szenario, und zwar präzise wiederholt, bis hin zu den Fußleisten, kleinen Malfehlern in der Wandfarbe und Löchern in der Tapete. Auch die Bewohner sahen gleich aus, es handelte sich offenkundig um eineiige Zwillinge.

## Kontexte

Karin Orchard beschreibt die „muffige, unheimliche Atmosphäre“, die den Besucher sofort überwältigt: „Subtil werden ihm Assoziationen von Gewalt und Verbrechen implantiert. Aus dem Keller steigt Modergeruch, auf dem Weg dorthin meint man, hinter einer verschlossenen Tür das Weinen eines Kindes zu hören. Verborgen hinter einem Regal ist eine versteckte Kammer mit einer schmutzigen Matratze auf dem Boden [...] Durch ein Guckloch in der Dachluke sieht man ein pornografisches Graffito. [...] Der Besucher fühlt sich wie ein unsichtbarer, geisterhafter Voyeur, denn *Die Familie Schneider* reagiert nicht auf seine Ansprache.“<sup>56</sup>

In der Tat konnte man all das erkunden, einen Blick in den Kühlschrank werfen (eine Tarte und Mixed Pickles, dazu etwas, das aussah wie Schokolade und eine Auswahl an Schmelzkäse) oder den elektrischen Kamin im Wohnzimmer testen, aber eigentlich gab es nicht nur keine wirkliche Interaktionsmöglichkeit mit den Bewohnern des Hauses, es gab auch sonst nichts zu tun – abgesehen natürlich davon, dass man neugierig in dem fremden Haus herumschnüffeln und versuchen konnte, sich einen Reim auf das Ganze zu machen.

„Beyond the evident estrangement and isolation, there was no narrative about the nature of the relationship in the family – each person was in a room of his or her own, absorbed in their own activity, cleaning, masturbating, concealing.

---

<sup>56</sup> Orchard, Karin: *Das Haus ist vergangen – Raumgewächse von Kurt Schwitters und Gregor Schneider*, in: Lammert, A./Diers, M./Kudielka, R./Mattenklott, G. (Hg.): *Topos Raum. Die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart*, Nürnberg 2005: 286–301, hier: 300.

Nothing changed when the visitor entered a room. Nothing differed if the visitor went back. The figures were completely self-absorbed, the tableaux of the rooms self-contained“, schreibt Lingwood.<sup>57</sup>

Er weist außerdem darauf hin, dass die Räume auf Anweisung von Schneider ein wenig verkleinert worden seien.<sup>58</sup> „Probably this was imperceptible to the human eye, but the body somehow knew that the proportions of the rooms were not quite right.“<sup>59</sup>

Es gibt ein Buch zu der Ausstellung, das vor allem aus den gedoppelten Fotografien des Hauses und seiner Bewohner besteht. Die Abbildungen sind zwar jeweils aus leicht unterschiedlicher Perspektive aufgenommen, aber die Bildinhalte sehen identisch aus.

Außerdem finden sich in dem Buch zwei Texte, in denen die beiden Schriftsteller Andrew O'Hagan und Colm Tóibín über ihre Erfahrungen im Doppel-Haus berichten.

Während Tóibíns Text fiktiv ist und von zwei Häusern aus seiner eigenen Vergangenheit erzählt – und damit vor allem davon handelt, den Wahrheitsgehalt von Erinnerungen in Frage zu stellen –, bemüht O'Hagan in seinem Text allerhand literarisch-kunstgeschichtliche Querverweise: Die Küche in *Die Familie Schneider* erinnere ihn an eine Aussage von Proust,<sup>60</sup> wonach Träume und Realität aus dem gleichen Stoff gemacht seien. Wie das Stück *Warten auf Godot* von Samuel Beckett (1953) hinterlasse die Arbeit bei ihm das Gefühl, nichts zweimal erleben zu können und sich daher wie ein Gespenst seiner selbst zu fühlen.<sup>61</sup>

---

<sup>57</sup> Lingwood: 155.

<sup>58</sup> Ähnliche Verfahren verwendete etwa Bruce Naumann in seiner Rauminstallation *Life/Taped Video Corridor 1*, die besonders unangenehm und klaustrophobisch auf die Wahrnehmung der Besucher wirken sollte. Die Gänge seines Korridors waren nicht nur sehr schmal, sie waren auch zusätzlich mit schalldämmendem Material versehen, das für ein Druckgefühl in den Ohren sorgte. Der Videokorridor war erstmals im März 1970 in der Nicholas Wilder Gallery in Los Angeles zu sehen und zählt zu Naumanns *Closed-Circuit*-Installationen.

<sup>59</sup> Lingwood: 155.

<sup>60</sup> O'Hagan, Andrew: *The living Rooms*, in: Gregor Schneider – Die Familie Schneider, London 2006: 156.

<sup>61</sup> Ebd.: 157.

Das Haus dient ihm zudem als Ausgangspunkt für zahlreiche Erkenntnisse, denn: „[...] the main force of the Schneider houses is philosophical. I realised that as I stood in the living room and looked at the fireplace: there is nothing in life so cold as a cold fireplace.“<sup>62</sup> Weiter zitiert er einen längeren Absatz aus *The Dead* (1914) von James Joyce, geht ein auf die Geschichte von *Peter Pan* und *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Robert Louis Stevenson, 1886), Bilder von Mark Rothko („we recognise them; we accept them for what they are“<sup>63</sup>), den modernen Gothic-Roman *Spider* (1990) von Patrick McGrath sowie Dostojewskis *Schuld und Sühne* (1866) und *Der Doppelgänger* (1846). Des Weiteren wird Hamlet erwähnt („not quite knowing if that is Claudius wanking in the bathroom whilst Gertrude washes the dishes“<sup>64</sup>), es gibt Analogien zum *film noir*, zur deutschen Romantik und zu den Künstler-Boxen von Joseph Cornell.

Diese Vergleiche wirken teilweise so weit hergeholt und widersprüchlich, dass sie eher Auskunft geben über die persönlichen Lesegewohnheiten des Autors als über die Inhalte von Schneiders Werk.

In einem anderen Katalogtext vergleicht Elisabeth Bronfen die Wirkung von Gregor Schneiders *Totes Haus u r* mit Bates' Motel von Alfred Hitchcock. „Nicht zuletzt sind beide Künstler besessen vom Heimlichen, das ins Unheimliche umschlägt. Doch die Analogie reicht weiter, denn der deutsche Künstler beschränkt sich nicht darauf, sein eigenes Heim so umzubauen, dass man, hat man erst einmal die Schwelle dieses Hauses überschritten, nie sicher sein kann, was einen als Nächstes erwartet. Sondern wie Hitchcock veranstaltet Schneider auch Touren durch Räume, die Hinweise auf Ereignisse enthalten, deren fassbare Spuren ausgelöscht worden sind.“<sup>65</sup>

Die zahlreichen Verweise und Vergleiche werten die Arbeit merklich auf. In auffällig vielen Besprechungen von Journalisten, Besuchern und Kunstkritikern,

---

<sup>62</sup> Ebd.

<sup>63</sup> Ebd.: 159.

<sup>64</sup> Ebd.: 161.

<sup>65</sup> Bronfen, Elisabeth: *Kryptotopien. Geheime Stätten/Übertragbare Spuren*, in: Kittelmann, Udo (Hg.): *Gregor Schneider – Totes Haus u r – La Biennale di Venezia 2001, Ostfildern-Ruit 2001*: 33.

die nicht in den vom Künstler in Auftrag gegebenen Publikationen veröffentlicht wurden, waren eher simplere Vergleiche mit einem „House of Horror“ zu finden. Im Gegensatz zu den Katalogtexten fokussierten sie sich deutlich mehr auf die unmittelbare Wirkung der Räume und hoben dabei durchweg ihre unheimlichen Empfindungen hervor.

## Rezensionen

I know that it's art, so despite being more than a little uneasy about the idea of snooping round someone else's home – every nook and cranny – I smile knowingly to myself that this will be the point. I will explore emotions of nosiness, curiosity and trespassing while exploring an abandoned house on my own. I'm certainly not expecting to emerge from that front door, perhaps eight minutes later, **traumatized to the point of shaking, and mildly hysterical.** [...] But I push on, **every part of me wanting to leave the place,** through a beaded curtain into a living room. [...] **I hold my breath** and try the door. [...] It's horrible but amusingly I feel compelled, this being art, to hide the fact that **I am totally shocked.** [...] There's some **upsetting and unforgettable scenes** that I see through keyholes of locked doors, and everywhere an **unshakable repression, fear and sadness.** It's a house **of secrets, of violence, of dead lives, and living death.**

*(Blueprint No. 225)*<sup>66</sup>

Da herrschen **Beklemmung und Abgründigkeit** vor, ein Spiel mit den sprichwörtlichen Leichen, die im Keller liegen. Da sind aber auch Lust und die Investition in ein **immer größer werdendes Verwirr- und Versteckspiel** seitens des Künstlers.

*(Hamburger Abendblatt)*<sup>67</sup>

---

<sup>66</sup> n/a: *Inside/Return to the house of horror*, in: *Blueprint No. 225*, November 2004.

Wer das muffige Reihenhäuschen [...] betritt, **muss sich wehren gegen das, was sein limbisches System ihm [...] zuraunt:** „Das hier ist **kein guter Ort**. Du musst nur mit drei Schritten diesen kleinen Korridor durchmessen und **die Tür aufreißen**, schon stehst du auf der belebten Straße. **Geh nicht weiter.**“ [...] Die Treppe ist schlecht beleuchtet. [...] Im zweiten Kellerraum liegen Mülltüten, hinter ein leeres Sperrholzregal ist eine schmutzige Matratze gequetscht. **Alles deutet auf etwas Sinistres hin**, und weil man nicht genau weiß, wie das aussehen könnte, fühlt man sich **erst recht unwohl in diesem leicht modrigen Keller**. Gregor Schneider gestaltet **Räume wie Alpträume**. [...] Denn genau das ist es, was der Besucher **am meisten fürchtet:** dass es **kein Entkommen geben könnte aus den beklemmenden Installationen**, der [sic] **Architektur gewordenen Hirnwindungen** dieses Künstlers. [...] Bleiben die Besucher hier also nicht, weil sie das alles gerade erst gesehen haben? Oder gehen sie, weil das **Szenario gerade in der Doppelung seine überwältigende, klaustrophobische Wirkung entfaltet? Geklonte Horrrtableaus des Missbrauchs, der Vereinsamung und womöglich noch schlimmerer, namenloser Schrecken** sind die Häuser, in denen die doppelte Familie Schneider wohnt.

*(Stuttgarter Zeitung)*<sup>68</sup>

Die Familie Schneider is perhaps at times a bit over-egged, but **shocking nonetheless**. You **can't avoid yourself** in here. There are other kinds of families whose lives might seem brighter, or better off, or **less obviously damaged** than the Schneiders', but whose stories, like **some dreadful trauma**, are endlessly replayed **without resolution or consolation**. This is an **unbearable, unforgettable work**.

*(The Guardian)*<sup>69</sup>

---

<sup>67</sup> Jahn, Wolf: *Ein Haus für eine Seele*, in: Hamburger Abendblatt, 3.3.2003.

<sup>68</sup> Menden, Alexander: *Das Grauen des Alltäglichen*, in: Stuttgarter Zeitung, 28.10.2004.

## Offene Fragen

Auch bei Schneider spielt wie bei John Bock offenkundig das Eintauchen in den Raum eine wichtige Rolle. Udo Kittelmann hat über Gregor Schneiders *Haus u r / Totes Haus u r* geschrieben, dass es den Besucher mit seiner gesamten Situation konfrontiere, insofern man nicht nur dem bloßen Gebäude an sich begegne, sondern vielmehr umgeben und gefangen werde von seiner Atmosphäre. „Im Gegensatz zur Wirklichkeit der Welt isolierenden sprichwörtlichen Aura eines Kunstwerks verbindet Atmosphäre den solcherart Wahrnehmenden mit dieser. Ein Rundgang durch das Haus nimmt den Besucher in der Weise in Anspruch, dass er mehr mit Situationen zu tun hat denn mit Ästhetik und Objektentwürfen.“<sup>70</sup>

Die Werke von Schneider müssten erfahren werden, sagt Kittelmann, sie erreichten den Betrachter unmittelbar und nicht intellektuell: „Der Aufenthalt im Haus ist grundsätzlich nicht zu trennen von Stimmungen, Gefühlen und Affekten und daher zuallererst eher emotional als rational erfahrbar.“<sup>71</sup>

Zu der Möglichkeit, die Arbeiten von Gregor Schneider zu verstehen, heißt es dann weiter: „Auf das System der Räume von *Haus u r / Totes Haus u r* bezogen, bedeutet dies, dass nicht so sehr die Betrachtung und die Sinne die Grundlage für ihr Verstehen kodieren, sondern vielmehr die von diesen ausgehenden Emotionen und Affekte.“<sup>72</sup>

Das ist eine verdächtig wortreiche Formulierung dafür, dass man sich in Schneiders Räumen ein wenig gruselt.

In einem Interview in Bezug auf das völlig verbaute *Haus u r* will der Kurator und Kunsthistoriker Ulrich Loock von Schneider wissen: „Was ist denn hinter dem allerletzten Fenster?“ Und Schneider antwortet: „Diese Frage stellt jeder. Man

---

<sup>69</sup> Searle, Adrian: *Broken homes*, in: Guardian, 5.10.2004.

<sup>70</sup> Kittelmann, Udo: *Haus u r, Rheydt versus Totes Haus u r, Venedig*, in: Ders. (Hg.): Gregor Schneider – Totes Haus u r – La Biennale di Venezia 2001, Ostfildern-Ruit 2001: 15.

<sup>71</sup> Ebd.

<sup>72</sup> Ebd.

zieht das Fenster hoch und starrt auf eine massive weiße Wand. Da bekommen die meisten Angst und wollen raus. Ich würde gern einmal jemanden nicht rauslassen, das habe ich mir aber noch nicht getraut.“<sup>73</sup> Hier inszeniert der Künstler nicht nur einen unheimlichen Ort, sondern sich selbst als eine Person, die für den Ausstellungsbesucher gefährlich werden könnte.

Zuvor erklärt er, dass es ihm in seinen Arbeiten mitnichten um Räume ginge.<sup>74</sup> „Als ich das erste Mal einen Raum gebaut habe, habe ich gar nicht verstanden, dass ich einen Raum gebaut hatte. Das hat mir jemand anderes gesagt.“ – „Wie weit planen Sie überhaupt die Wirkung ihrer Arbeiten?“, fragt Looock zurück. „Das beobachte ich, aber ich gehe nie zielgerichtet daran“, behauptet Schneider.<sup>75</sup>

Ein armer, getriebener Künstler, der manisch an seinen Räumen baut, um dann vor die Tür zu treten und überrascht festzustellen, dass ihn die Welt als verrücktes Künstlergenie empfindet?

Zugleich hat er bezüglich seiner Wirksamkeit doch ambitionierte Vorstellungen: „Durch die nicht bewußt wahrnehmbaren Bewegungen (z.B. des drehbaren Kaffeezimmers oder der sich hebenden und senkenden Decke) von Dingen und jeweiligen Tageszeiten entsteht – so nenne ich das – ein nicht mehr zu wissender Zeitraum. Es entsteht ein Ort, der kein Ort mehr sein kann, eine Ahnung von etwas, was wir nicht kennen.“<sup>76</sup> Das wiederum klingt eher nach Oberseminar denn nach manischem Künstler.

Es lässt sich zudem eine gewisse Diskrepanz zwischen der Absicht des Künstlers und seines Umfelds (seinen Künstlerbüchern und Katalogen) auf der einen und der Rezeption durch die Besucher auf der anderen Seite feststellen.

Das mag der generellen Einfalt von Kritikern und Journalisten geschuldet sein. Aber Schneider greift ganz offensichtlich auf die wirkungsvollen – und zudem

---

<sup>73</sup> Looock, Ulrich: *Ich schmeisse nichts weg, ich mache immer weiter*, Gespräch mit Gregor Schneider, in: Schneider, Gregor: *Gregor Schneider*, Kunsthalle Bern, Bern 1996: 57.

<sup>74</sup> Ebd.: 23.

<sup>75</sup> Ebd.: 24.

<sup>76</sup> Ebd.: 22.

ziemlich gängigen – Zutaten des Psychothrillers zurück, um den Hausbesuch so beängstigend und schockierend wie möglich zu gestalten.

Dass er dabei eine gewisse Gratwanderung zwischen simplem Effekt und klugem Entertainment unternimmt, lässt auch die Rezension des britischen Kunstkritikers Craig Garrett erkennen.<sup>77</sup> Er verwahrt sich – also offensichtlich aus berechtigter Sorge? – bereits im Einstieg seines Textes gegen den Verdacht, Schneider würde auf billige, theatralische Effekte setzen. „The first impression of *Die Familie Schneider* is that Gregor Schneider may have stumbled over the line into the theatrical. [...] *Die Familie Schneider*, on the other hand, is populated with professional actors whose presence nudges the project perilously close to a carnival house of horrors or, worse, ‚living theatre‘. Anyone familiar with Schneider’s oeuvre, however, knows that what he’s seeking in his art is not a set piece or a stock motif (‚the grotesque‘, ‚the Gothic‘, or even ‚the uncanny‘) but something deeper.“<sup>78</sup>

Was das „something deeper“ genau ist, erfährt man nicht. Noch weniger, warum es den Kritikern und Freunden des Künstlers so wichtig ist, seine Existenz gebetsmühlenhaft zu behaupten.

---

<sup>77</sup> Garrett, Craig: *Die Familie Schneider*, in: Flash Art no. 239 (Nov/Dec 2004).

<sup>78</sup> Ebd.

## I. Unheimliche Orte in der zeitgenössischen Kunst

### Hygiene Heute: Kanal Kirchner

„Dreh dich jetzt bloß nicht um!“, befiehlt die Stimme. Oder sie raunt: „Achte auf die verborgenen Zeichen!“ Die Stimme aus dem Kopfhörer weiß genau, was man zu tun hat. Wo man entlang zu gehen hat. Auch was man näher zu betrachten, welches Schrittempo man dabei einzuhalten hat. So muss man möglichst unauffällig an einem Wachposten vorbei. Und später durch einen Gang laufen, so schnell man kann. Die Stimme schickt einen über Straßenkreuzungen, durch



Abb. 15: Remote Berlin – Soundwalk (2013)

Hinterhöfe, an Gleisanlagen vorbei, in öffentliche Gebäude, einmal quer durch die Stadt.

*Kanal Kirchner* ist eine Mischung aus Mitmach-Theater, Walkman-Krimi und begehbarem Hörspiel, geschrieben und inszeniert von Stefan Kaegi und Bernd Ernst, uraufgeführt beim Festival Spielart in München.<sup>79</sup> *Kanal Kirchner*

war der dritte und letzte Teil einer Geschichte, die sich um den verschwundenen Bibliothekar Bruno Kirchner drehte.<sup>80</sup> Wer sich in den leicht abstrusen Plot verstricken lassen wollte, hatte sich im November 2001 zu einem fest

---

<sup>79</sup> Stefan Kaegi ist zugleich Teil des Theaterkollektivs *Rimini Protokoll*. Damals traten die beiden Theatermacher als Duo auf und nannten sich *Hygiene Heute*. Gelegentlich inszeniert Stefan Kaegi auch heute noch/wieder Audiotouren, etwa die Reihe mit dem Titel *Remote X*, die unter anderem in Berlin und Zürich stattfand und bei der es vor allem darum ging, eine Gruppe von Menschen wie ferngesteuert durch eine Stadt zu navigieren (siehe Abbildung 15).

<sup>80</sup> Aufführungen: *Verweis Kirchner* Zeitenwende Gießen, Juli 2000, *System Kirchner* Frankfurt a.M., Mousonturm, 2000–2001, *Kanal Kirchner* München, SPIELART Festival, November 2001.

vereinbarten Termin und Startpunkt in der Stadt einzufinden.<sup>81</sup> Dort bekam er dann ein Abspielgerät (2001 war das noch ein Walkman) mit einem Kopfhörer überreicht. Mit dem Betätigen des „Play“-Knopfes setzte er die Inszenierung in Gang. Teilnehmen konnte man nur alleine.

Die Geschichte selbst beruhte auf einer Art Science-Fiction-Plot, erzählt in der zweiten Person Singular Imperativ, was sich dann so anhörte: „Beobachte die Menschen an der Kreuzung. Links gegenüber stehen welche, die so tun, als würden sie auf etwas warten. Sitzen auf den Bänken. Achte auf Personen mit dunklem Gepäck – Taschen, Rucksäcke, Tüten. Schau dir die Menschen an, ihr Rückenmark! Du erkennst sie an ihren Blicken.“<sup>82</sup>

Angefangen hatte angeblich alles damit, dass die Theatermacher Anzeigen in Zeitungen geschaltet hatten: „Suchen authentische Audioaufnahmen aller Art.“ So stießen sie auf die Geschichte des Bibliothekars Bruno Kirchner aus Dortmund, der im Sommer 1989 spurlos verschwunden war. Auch seine Tochter wird nicht mehr gesehen, nachdem sie nach Gießen gefahren ist, um dort nach ihrem Vater zu suchen. Stattdessen taucht ein weiteres Tonband auf, darauf die Stimme von Kirchner, der sich hilfeschend an einen gewissen Markus Schlömer wendet – der Name des Mannes, in dessen Rolle man als Teilnehmer nun zu schlüpfen hat. Eine Gesichts-OP habe dafür gesorgt, heißt es, dass man diesem Markus Schlömer zum Verwechseln ähnlich sehe. Was zugleich bedeute, dass man von potenziellen Gegenspielern erkannt werden könnte. „Schauen sie dich misstrauisch an? Wenn du ihnen jetzt zulächelst, schlagen sie dir ins Gesicht! Erkennst du jemanden wieder? Versuch so zu schauen wie sie, benutze deinen Ellbogen.“ Musik und Stimmlage unterstützten die paranoide Wirkung des Plots.

---

<sup>81</sup> Kanal Kirchner fand vom 16. November bis 1. Dezember von 11 bis 16 Uhr im Festivalzentrum Muffathalle statt.

<sup>82</sup> Kaegi, S./Ernst, B.: *Kanal Kirchner*, Abschrift des Mitschnitts (Kopie auf CD), SPIELART Festival, München 2001.

## Sonderfall akustische Installationen

Die Audiotouren von *Hygiene Heute* werden üblicherweise im Umfeld des postmodernen Theaters verortet. Zugleich sind sie den Soundwalks oder Audiowalks vergleichbar, wie sie etwa von der Künstlerin Janet Cardiff schon seit den 1990er Jahren im Kontext von Kunstausstellungen inszeniert wurden.<sup>83</sup> Auf den ersten Blick scheinen sie sich von den bislang untersuchten, eher installativen Raumarbeiten zu unterscheiden. Denn weder waren für *Kanal Kirchner* Räume von Museen oder Galerien verändert noch massive Umbauten vorgenommen worden wie im Fall von John Bock oder Gregor Schneider. Stattdessen ging es durch den öffentlichen Raum einer realen Stadt, wobei sich München an diesem Tag auch jedem anderen Menschen in exakt der gleichen Weise präsentiert hätte wie dem Theaterpublikum. Erst mithilfe von Musik und Sprecherstimme wurde die Stadt in eine Bühne verwandelt, in ein begehbare Ready-made. Wobei die Requisite und Passanten nicht einmal ahnten, dass sie gerade zu Mitspielern geworden waren in dieser virtuellen Inszenierung. Im Ergebnis allerdings entstanden auch hier unheimliche Orte, erschaffen vom Künstler, mittendrin der Rezipient. Jeder Spaziergänger, jedes Straßenschild oder Graffiti konnte sich als potenzielle Bedrohung erweisen – sei es etwa in Gestalt von Passanten, die sich allzu verdächtig unverdächtig gaben, sei es in Form rätselhafter Symbole auf Straßenschildern und Trafokästen. Der Theaterwissenschaftler und Postmoderne-Experte Peter Boenisch liefert ein paar Beispiele für diese Verwandlungen: „Das alte Haus am Wegrand – ein Sanatorium. Die Musikschule – ein Ausbildungslager. Das Klassenzimmer – ein Verhörraum. Kinderspielplätze – ein Ort für Koordinationsübungen und Training. Fahrkartenterwerter – Rückenmarkscanner. Die Garderobe – „Siehst Du die Zahlen? Für

---

<sup>83</sup> Zur Geschichte und weiteren Differenzierung akustischer Installationen und Walks sowie zur Abgrenzung *soundwalks*, *electrical walks*, *blind walks*, *audio walks*, *tourist walks*, *listening walks* etc. vgl. Gopinath, S./Stanyek, J. (Hg.): *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Band 1 & 2, Oxford 2014, vgl. ausführlicher dazu außerdem Kapitel IV. a.

jedes Jahr ein Kleiderhaken!“ Graffitis – Programmierfehler.“<sup>84</sup> Das Unheimliche bei *Kanal Kirchner* entsprang einmal mehr dem Bekannten, das im Sinne Freuds unvermittelt sein zweites, weniger freundliches Gesicht offenbarte.

In der Frage nach Immersion und emotionaler Wirkung steht *Kanal Kirchner* den besprochenen Rauminstallationen in nichts nach. Das zeigen auch die Rezensionen.

## Rezensionen

Das Illusionstheater, das im Kopf stattfindet, **krallt sich seine Teilnehmer und kriecht in sie hinein**, bis sie zu Mitspielern des SF-Krimis werden und in jedem Passanten einen Mitwisser vermuten. **Das Stadtbild verwandelt, entschlüsselt sich**, die Motive von „Spinne“ und „Schnecke“, Codes für Überwachungsstrategien, werden unübersehbar. Nie wieder können diese Straßen unschuldig sein. Die Kirchner-Stücke sind kleine Geniestreiche, **wie Trips bei vollem Bewusstsein**. Für den Initiierten zählt nur noch die Schattenwelt hinter der angeblich realen. Der verschwundene Bibliothekar Bruno Kirchner aus Dortmund, der dies durchschaut hat und seither auf der Flucht ist, schickt Tonkassetten an seine Tochter und an seine Frau.

*(Die Zeit)*<sup>85</sup>

Am Anfang wird eine zwischen Mystery-Serie und Kriminalgeschichte changierende absurde Erzählung begonnen. [...] Die Tour wird zu einer manchmal komischen, aber **zugleich beunruhigenden Erkundung oder Expedition im Stadtraum**. Auch vertraute Straßenecken erscheinen – mit der drängenden Stimme des Erzählers im Ohr und im Klima der Erzählung irgendwo im

---

<sup>84</sup> Boenisch, Peter M.: *Realität – Fiktion – Alienation. Hygiene Heute und die Politik der Grenzverschiebung im Performancetheater*, in: Keim, Katharina/Boenisch, Peter M./Braunmüller, Robert (Hg.): *Theater ohne Grenzen. Festschrift für Hans-Peter Bayerdörfer zum 65. Geburtstag*, Schriftenreihe Theaterwissenschaft, Bd. 1, München 2003: 459.

<sup>85</sup> Klett, Renate: *Alle machen mit. Die meisten wissen's nicht*, in: *Die Zeit*, Nr. 3/2003, 9.1.2003.

**Niemandsland zwischen Akte X und Kafka – sonderbar verfremdet. Beinahe verirrt man sich in vertrauter Umgebung. Am Ende hat man das Gefühl, ein großes Abenteuer erlebt zu haben. [...] Der theatral erzeugte Raum und der alltägliche Umraum überlagern sich: eine verunsichernde Raumverdoppelung geschieht, in der man sich auf unvorhersehbare Ereignisse und Begegnungen einstellt. Ein Raum der Beobachtung, der Möglichkeit, auch der Angst hat sich eröffnet.**

*(Theater der Zeit)*<sup>86</sup>

Als ich mich selbst auf die Tour begab, deren Weg auch durch einen Park führte, tauchte plötzlich ein Polizeiauto auf und folgte mir im Schrittempo. Natürlich hatte es rein gar nichts mit Kanal Kirchner zu tun, ein Zufall – und doch begann mein Herz in Panik zu pochen und ich erwartete, in der nächsten Sekunde sprängen die Beamten aus dem Auto, verhafteten mich und ließen mich verschwinden – **genau wie Bruno Kirchner**. Schließlich verwies doch die Stimme auf dem Band immer wieder auf das Verbotene und die imminente Gefahr des Unternehmens: „Wenn sie Dich hier erwischen, wirst Du bezahlen!“ Dieser **hinterhältige Suspense-Effekt** kulminierte, als Hygiene Heute in den verwinkelten, unterirdischen Schächten der Notausgänge eines Parkhauses eine Verfolgungsjagd inszenierten. Die Erzählung suggerierte, man befände sich dort unmittelbar am Kommandozentrum der „Spinne“, man sei erkannt und werde verfolgt. Kirchners Stimme wies den Fluchtweg, ließ einen durch lange Gänge panisch auf die befreiende Stahltüre am anderen Ende zurennen – um dahinter noch einen weiteren Gang im schier unendlichen Gewirr dieses nie betretenen Niemandslandes freizugeben. **An dieser Stelle berichteten zahllose Zuhörer von Panikattacken, von Klaustrophobie – und mussten ihren Gang abbrechen.**

*(Peter Boenisch)*<sup>87</sup>

---

<sup>86</sup> Lehmann 2000.

24 Meter unter der Erde. Hinter **der angstnassen Stirn drängt sich bange Erkenntnis**. Vielleicht sind wirklich alle Menschen gleich. Alle Festivals sind es nicht. Ich werde hektisch, **haste durch lichtloses Labyrinth**. „Wir haben noch Luft für zwei Minuten. Beeil Dich!“ Ja doch, nur habe ich den Weg verloren. zurückspulen. Mein Begleiter, die leise Tonbandstimme, wiederholt sich nur und hilft mir nicht. Minuten später zurück an der Oberfläche. **Aufatmen**. Das Münchner Motorama-Parkhaus mit seinen **stockfinsternen Notstollen** ist ein moderner Albtraum, der hinter mir liegt. Lächerlich, dass so was **wirkt**. [...] Allein mit Knopf im Ohr folgt man **eindringlichen Einflüsterungen auf dem Gruselparcours durch ein feindliches Spuk-München**, dessen harmloseste Facetten (Spielplätze, Trafos, Kapellen, Konzertsaalfoyer) als Teil einer mächtigen Gleichschaltungsmaschinerie ‚enttarnt‘ werden.

*(Die Deutsche Bühne)*<sup>88</sup>

## **Offene Fragen**

*Hygiene Heute* behaupten in einem programmatischen Text auf ihrer Website, wie wichtig in ihrer Arbeit das Unberechenbare sei.<sup>89</sup> „Wir sind der Meinung, dass sich Theater von Film und Fernsehen erst richtig abhebt, wenn es seine sinnlichen Erzählungen durch Unberechenbares bricht. Wir mögen die Möglichkeit der kleinen menschlichen Katastrophe Peinlichkeit, die im Missverständnis wurzelt und eigentlich gar nicht peinlich, sondern über alle Grenzen menschlich ist.“<sup>90</sup> Unberechenbarkeit verspricht Offenheit.

Dieses Versprechen wird indes auch von *Hygiene Heute* nur bedingt eingelöst. Dem steht die Wirkung entgegen, die durch den paranoiden Plot erreicht wird,

---

<sup>87</sup> Boenisch 2003.

<sup>88</sup> Katja Werner, *Die Deutsche Bühne* 1/2002.

<sup>89</sup> Kaegi, S./Ernst, B.: *Gehören die Huster zum Stück?*, unter: [www.hygieneheute.de](http://www.hygieneheute.de)

<sup>90</sup> Ebd.

nicht zuletzt durch die hohe Planungsdichte des Geschehens. Böte man dem Publikum größere Pausen oder eigenes Abschweifen, ließe sich kaum die gewünschte emotionale Spannung erzielen, auf die es die Theatermacher offenkundig abgesehen haben.

Auch Peter Boenisch betont das intensive Gefühlserlebnis, das durch diese Form der Inszenierung befördert werde: „Obgleich der Walkman mit dem vorproduzierten Hörspiel einziger Kommunikationskanal zum Publikum blieb, verschmolzen die Geräusche des Alltags und das, was der Soundtrack auf der Kassette – die Stimme, die unterlegte Musik, eingespielte Geräusche von Vogelzwitschern bis eben zu Türensclagen und Fußritten – dem Zuhörer ins Ohr spielte, zu einer virtuellen Realität, in der man selbst zunehmend die Präsenz der suggerierten Geheimorganisationen zu spüren glaubte.“<sup>91</sup>

Und der Theaterwissenschaftler Hans-Thies Lehmann findet gar, dass sich durch diese Art der Inszenierung „der Wahrnehmungsapparat“ spalte: „Das dauernde Zuhören macht das Sehen fremd, man befindet sich in einem sonderbar gedoppelten Raum, in zwei Welten, die doch auch eine sind.“<sup>92</sup>

Boenisch geht es in seinem Ansatz zwar primär um eine Erweiterung des klassischen Theaterbegriffs, auf dem Weg dorthin benennt er allerdings zwei zentrale Strategien, die für die Rezeptionshaltung in künstlichen Welten generell von Belang sind; zum einen die der „Alienation“ und zum anderen die der „produktiven Referenz“: „Gerade ihre ‚Audiotour‘ Kanal Kirchner erweist sich dabei als exemplarische Versuchsanordnung, traditionelle Grenzziehungen und Definitionsmerkmale von Theater zu verschieben und zu redefinieren, um am Ende nicht nur, gemäß einer fragwürdig gewordenen Logik der progressiven Fortentwicklung, eine neue Ästhetik des ‚theatralen Events‘ zu generieren, sondern über die Anwendung spezifischer Strategien wie produktiver Referenz und Alienation gerade auch die soziale und politische Wirksamkeit dieses

---

<sup>91</sup> Boenisch 2003.

<sup>92</sup> Lehmann, Hans-Thies, in: Theaterwissenschaftliche Beiträge 2000 – Insert „Theater der Zeit“.

Mediums vor veränderten gesellschaftlichen Vorzeichen neu zu beleben.“<sup>93</sup> Denn wie Andra McCartney schreibt: „Decisions about the location, style, content, and montage of sound in a soundwalk have political, social and ecological consequences.“<sup>94</sup>

Der Ansatz von Peter Boenisch verweist auf die aktivierende, zur Wirklichkeitskritik motivierende Komponente von *Kanal Kirchner*. Und wenn sogar die Rede davon ist, dass sich die „Wahrnehmung spalte“, so lässt das an den Begriff der „Schizophonie“ denken, den der Soundscape-Theoretiker Murray Schafer geprägt hat. Er bezeichnete damit „the split between an original sound and its electroacoustic reproduction“<sup>95</sup>.

Schizophonie tritt demnach immer dann ein, wenn ein lokalisierter Klang von seiner ursprünglichen Klangquelle getrennt wird, „to convey the same sense of aberration and drama“, wie es bei Murray Schafer heißt, also vergleichbar mit Wahrnehmungsverschiebungen einer Schizophrenie.<sup>96</sup> Daraus könnten neue Perspektiven und Einsichten erwachsen, wie McCartney unter Verweis auf Steven Feld festhält: „Putting interpretations of soundwalk experiences into different historical and geographical contexts can lead to further insights.“<sup>97</sup>

Das steht jedoch im auffälligen Kontrast zu Inhalt und Ästhetik des Stücks. Text und Plot zeichnen sich nämlich weder durch besondere Raffinesse noch Originalität aus – und schon gar nicht, was ihre sprachlichen Mittel betrifft. Abgesehen von der speziellen Erzählweise in der 2. Person Imperativ unterscheidet sich *Kanal Kirchner* überhaupt nicht von der handelsüblichen Genre-Literatur.

---

<sup>93</sup> Boenisch: 464.

<sup>94</sup> McCartney, Andra: *Soundwalking: Creating Moving Environmental Sound Narratives*, in: Gopinath, S./Stanyek, J. (Hg.): *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Band 1 & 2, Oxford 2014: 212f.

<sup>95</sup> Schafer, Murray: *Soundscape: Our sonic environment and the tuning of the world*, Rochester 1997: 94.

<sup>96</sup> Ebd.

<sup>97</sup> McCartney: 222.

Auch die Behauptung, *Kanal Kirchner* sei interaktiv und ermögliche den Zuschauern damit eine selbstbewusstere Position als in anderen Kunstkontexten, wäre sicherlich übertrieben. Das Publikum hat zu keiner Zeit Einfluss auf den Fortgang des Geschehens.<sup>98</sup> Zwar ergeht vorgeblich ein konkretes Angebot zur Kooperation, da der Mitspieler um Hilfe gebeten, also direkt angesprochen wird. Allerdings handelt es sich dabei um eine reine Inszenierung. Echte Interaktion würde bedeuten, dass das Publikum auf den Text zurückwirken könnte. Das ist nicht möglich, denn er kommt vorproduziert und für jeden identisch vom Band. Lediglich ist er im Vorfeld so flexibel gehalten, dass er auch in leicht verschiedenen Settings und bei jedem Teilnehmer gleichermaßen gut funktionieren wird.

Natürlich steht es dem Einzelnen frei, während der Tour mit Passanten zu sprechen oder vom vorgegebenen Weg abzuweichen. Aber auch das unterscheidet die Position des Publikums in *Kanal Kirchner* nicht von der üblichen Rezeptionshaltung in Theater oder Museum. Schließlich kann der Gast auch dort jederzeit sein Programmheft auf die Bühne werfen, andere Besucher ansprechen oder einfach nach Hause gehen, wenn ihm das Stück/die Ausstellung nicht gefällt. Das wäre aber keine Handlung innerhalb der Vereinbarungen mehr, in die man durch die Teilnahme an einer künstlerischen Aktion grundsätzlich eingewilligt hat. Das würde schlicht bedeuten, dass man seine Teilnahme abbricht.

Die Mitspieler können bei *Kanal Kirchner* zwar freier im Raum agieren als in den engen Gängen von *Der Pappenheimer*, und es gilt auch keinen festgelegten Weg auf Schienen zurückzulegen wie bei Elaine Sturtevant, die im flogenden behandelt wird. Andererseits erhalten die Rezipienten so präzise Handlungsanweisungen, dass ihre Laufrichtung am Ende kaum weniger determiniert erscheint als in einer Geisterbahn.

---

<sup>98</sup> Vgl. zu einer kritischen Betrachtung des vermeintlichen Interaktions-Versprechens in Kunst und Computerspiel vor allem: Neitzel/Nohr 2006.

Wie erwähnt gab es Teilnehmer, die sich von der Fiktion so überwältigt fühlten, dass sie die Tour abbrechen mussten. Die Frage, die sich daran anschließt, wäre, inwiefern das als ein besonderer Erfolg der Künstler zu werten ist.

## I. Unheimliche Orte in der zeitgenössischen Kunst

### Elaine Sturtevant: *House of Horrors*

Die Ausstellung im Sprengel Museum in Hannover war gleich aus zwei Gründen dazu geeignet, dem Besucher jede Kunstanstrengung zu ersparen: Weder musste er sich auf eigenen Beinen durch die Räume bewegen, um der ausgestellten Werke ansichtig zu werden. Noch war er darauf zurückgeworfen, selbsttätig in interessante Reflexionen zu verfallen, um sich die Zeit im Museum zu vertreiben. In der Installation *House of Horrors*<sup>99</sup> der amerikanischen Künstlerin Elaine Sturtevant durfte der Museumsbesucher vielmehr bequem in einer Zwei-

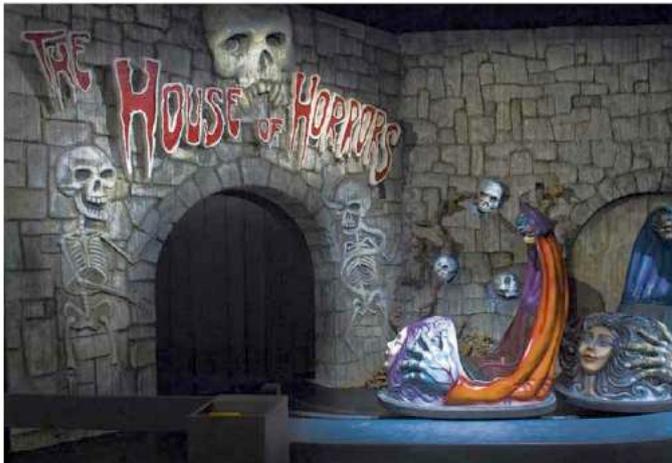


Abbildung 16: The House of Horrors – Die Geisterbahn (Paris 2010)

---

<sup>99</sup> Elaine Sturtevant's *House of Horrors* war vom 21. September 2013 bis zum 2. Februar 2014 im Sprengel Museum in Hannover zu sehen. Die Arbeit war vorher in Paris in einer Einzelausstellung im Musée d'Art Moderne zu sehen, wohin sie nach der Ausstellung in Hannover zurückkehrte und in die ständige Sammlung einging.

Personen-Gondel Platz nehmen, sitzend an der Kunst vorbeifahren und sich dabei seinen Gefühlen überlassen. Wenn er mochte, konnte er sich auch hin und wieder amüsieren, kleine Schreckensschreie ausstoßen. Auch existenzielle Angst zu entwickeln war eine Möglichkeit, auf das Dargebotene zu reagieren.

## Kontexte

Das *House of Horrors*, wie der Name verrät, war eine echte Geisterbahn. Nur dass anstelle der Jahrmarktsfiguren, den Plastikmonstren und Stoffvampiren, die Geisterbahnen üblicherweise bevölkern, vor allem Szenen aus der zeitgenössischen Kunst als Schreckfiguren installiert waren.



Abbildung 17: House of Horrors – Paul McCarthy (Hannover 2013)

Zu den Zutaten gehörten unter anderem ein Maler, der sich den Finger abhackt (*Painter* von Paul McCarthy, 1995, Abbildung 17), ein blutiger abgeschlagener Kopf (ein Verweis auf Damien Hirst, der sich als 16-Jähriger neben einem solchen fotografieren ließ, Abbildung 18), die Kappen, die die Folteropfer aus Abu Ghuraib übergestülpt bekamen, oder die Hundekot aufschleckende Transsexuelle Lady Divine (aus John Waters' Film *Pink Flamingos*, 1972).



Abbildung 18: The House of Horrors – Damien Hirst (2013)

Das fügte sich im Inneren zu einem echten Geisterbahn-Gefühl, zumal sich die Gondeln entsprechend schneidig fortbewegten. Der Besucher erschrak, weil ihn plötzlich grell angestrahlte Figuren anstarrten, aus glühend roten Augen; oder weil unvermittelt schaurige Geräusche einsetzten, oder weil ihm in der Dunkelheit auf einmal Stofffetzen durchs Gesicht flatterten.

Über rund 360 Quadratmeter und eine Fahrtzeit von immerhin 80 Sekunden hatte das Museumspersonal dunkle Vorhänge gespannt, um das Unheimliche im Inneren zu verbergen. Front, Schilder und Schriftzüge der Geisterbahn hatte die Künstlerin noch Vorbildern echter Jahrmarktuden designt. Abgesehen vom Unterbringungsort der Bahn in einem Museum war kein Unterschied zu einem Fahrgeschäft zu bemerken, wie man es auch von der Kirmes kennt.

## Rezensionen

Noch eindeutiger als die Rezensionen in den vorangegangenen Beispielen belegt die unheimliche Wirkung in diesem Fall der Umstand, dass Sturtevant's *House of Horrors* vor Inbetriebnahme vom TÜV abgenommen werden musste. Und der Mann vom TÜV, der – somit einzige echte – Experte im Haus, bescheinigte den Museumsleuten, ihre Geisterbahn könne problemlos mit der Konkurrenz von der

Kirmes gegenüber mithalten. „Sie ist ihm streckenweise sogar moderner vorgekommen“, erzählte Museumsdirektor Ulrich Krempel.<sup>100</sup>

## Offene Fragen

Krempel, der sich mit der Verleihung des Kurt-Schwitters-Preises an Sturtevant zugleich aus seinem Amt als Museumsleiter verabschiedete, war auch für die Entscheidung verantwortlich, dass von den vielen Arbeiten der über 80-jährigen Sturtevant einzig die Geisterbahn in Hannover gezeigt wurde. Dabei ist das *House of Horrors* auf den ersten Blick eigentlich gar kein besonders typisches Werk der Amerikanerin.

Sturtevant, geboren 1930 in Ohio und seit langem in Paris lebend, ist im Gegenteil bekannt für vornehmlich intellektuelle Kunst, ihr Name verbindet sich vor allem mit der Wiederholung. So druckte sie Werke bekannter Künstler wie Andy Warhol oder Jasper Johns nach, und zwar schon lange bevor die sogenannte Appropriation Art das tat und erst recht lange bevor die Diskussion um Kopie und Original im Zuge der Urheberrechtsdebatte wieder in aller Munde war. Es ging ihr auch weniger um die Kopie als solche, sondern darum, das Werk und die damit verbundenen Techniken noch einmal nachzuerleben, während sie es reproduzierte, und das Bild vom Künstlergenie damit in Frage zu stellen. Ihre Arbeiten verhandeln in der Regel eher abstrakte Ideen und Bezüge, sind kunstinterne Reflexionen, die ohne Kenntnis der Bezüge nicht weiter interessant wären. Die Werke aus dieser Zeit sind normalerweise weniger zur direkten Anschauung geeignet, vielmehr entsprechen sie einer Bild gewordenen Gesprächsvorlage, die erst durch die Umstände ihrer Entstehung interessant wird – und provoziert.

Provoziert hat Sturtevant mit ihren Nachdrucken und -malungen nämlich viele. Zwischenzeitlich musste sie sich vom Künstlerdasein verabschieden, so heftig

---

<sup>100</sup> Laut Interview am 1.10.2013 (Tonband-Aufzeichnung).

waren die Anfeindungen. Auch ist überliefert, dass der New Yorker Kunsthändler Leo Castelli Sturtevant's Werke einst aufkaufte, nur, um die Werke zu zerstören und den Markt vor einer Schwemme zu bewahren.

In einem Interview mit Bill Arning<sup>101</sup> aus dem Jahr 1989 verwarft sich Sturtevant gegen den Vorwurf, ihre Kunst sei kalt und zu intellektuell. „Aber nicht doch! Meine Arbeit ist voller Substanz und Leidenschaft. Sie basiert übrigens auf intuitivem Wissen, das den geistigen Funken auslöst.“

Man könnte argumentieren, dass dieses – in der Tat sehr lesenswerte – Interview am Ende mehr Funken schlägt als der Blick auf die kopierten Duchamps und Lichtensteins zusammen.



Abbildung 19: Sturtevant – Duchamp descendant l'escalier (1992)

Sturtevant's weitere Karriere ließe sich so lesen, als hätte sie sich den Vorwurf insgeheim zu Herzen genommen. In der Folge wird sie in ihren Kopien spielerischer (etwa mit *Duchamp descendant l'escalier*, einer Schwarz-Weiß-

---

<sup>101</sup> Bill Arning im Gespräch mit Elaine Sturtevant, in: Sturtevant, Elaine (Hg.): *Elaine Sturtevant und Württembergischer Kunstverein Stuttgart*, Hamburg 1992.

Fotografie aus dem Jahr 1992, die sie selbst, einen Hosenanzug tragend, in Mehrfachbelichtung zeigt, wie sie eine Treppe herabsteigt), bis sie schließlich zum Bewegtbild übergeht, anfängt Videos zu montieren oder Bilder durch den Raum wandern zu lassen.

Der Spaß an einer Arbeit wie *Elastic Tango*, in der synchron auf mehreren Bildschirmen geloopte Filmszenen aneinander geschnitten sind, ergibt sich dann schon deutlich mehr aus dem Zugucken selbst als aus dem Studium der Literatur darüber (Abbildung 20).



Abbildung 20: Sturtevant – Elastic Tango (2010)

Von der Kritik jedenfalls wurde ihre Entwicklung sehr goutiert. 2011 erhielt Elaine Sturtevant auf der Biennale in Venedig den Goldenen Löwen für ihr Lebenswerk.

Das *House of Horrors* ließe sich als logische Fortsetzung deuten. Bei der Präsentation der Arbeit in Paris stand die Geisterbahn jedenfalls auch programmatisch am Ende der Werkschau, wie die französische Kuratorin und Kunstkritikerin Stéphanie Moisdon hervorhebt: „Zahllose Elemente, die sich zu weiteren lächerlichen oder schrecklichen Elementen gesellen und sich zum Finale dieser konzeptuellen Oper steigern, dem retroversiblen Raum der Ausstellung: eine Kammer des Schreckens (House of Horrors), ein Geisterzug aus Klischees und anderen Fledermäusen, mit von zeitgenössischen Künstlern (Paul McCarthy, John Waters) inspirierten Figuren oder auch Kultfiguren der amerikanischen Kultur und Gegenkultur, von Frankenstein bis Divine. Auf diesem Jahrmakel der Scheußlichkeiten, einer Sackgasse, spielt Sturtevant mit den Kniffen und Codes der Untergattung Horror, um aus diesem Moment der Leere und Attraktion ein neues Kapitel der Kunstgeschichte zu machen.“<sup>102</sup>

Die zitierten Werke sind zwar größtenteils selbst wieder Zitate, zu vielem hat Sturtevant schon vorher einmal gearbeitet. Die Abu-Ghuraib-Masken etwa waren Teil ihrer Installation *Hate Kill Falsity* (Abbildung 21) im Jahr 2006, damals kombiniert mit einer männlichen Sexpuppe.<sup>103</sup> Aber man muss das alles nicht zwingend wissen, um das Spektakel genießen zu können.

---

<sup>102</sup> Moisdon, Stéphanie: *Die stille Macht der Kunst*, in: Parkett No. 88 (2011), 120–125.

<sup>103</sup> Elaine Sturtevant: *Hate Kill Falsity*, Galerie Thaddaeus Ropac, Paris 2006.



Abbildung 21: Sturtevant – Hate Kill Falsity (2006)

„Weisen Sie mit ‚The House of Horrors‘ darauf hin“, fragte die Kunsthistorikerin Vanessa Desclaux, „dass der Tod in den Bereich der Unterhaltung eingezogen ist?“ Die Künstlerin antwortete lapidar: „Nein, in ‚House of Horrors‘ geht es darum, Angst zu haben.“<sup>104</sup> So einfach kann es also sein, angemessen auf Kunst zu reagieren. Museumspädagogen würden das als „niedrigschwelliges Angebot“ bezeichnen.

Allerdings wirft das Fragen auf. Etwa, warum man für eine Geisterbahn dann noch ins Museum gehen sollte – wenn es die echte Kirmes inklusive Zuckerwatte doch nebenan gibt und auf den ersten Blick kein Unterschied zu erkennen ist, auch was eine gewisse Hemdsärmeligkeit betrifft, zu der sie ihre Besucher offensichtlich verleitet (Abbildung 22).

Kommt es einer Kapitulationserklärung der Museumsleitung an die Vergnügungssucht des Publikums gleich, wenn sie versucht, mit der Unterhaltungsbranche zu konkurrieren? Oder handelt es sich um eine sozial entspannende Entwicklung, die man uneingeschränkt begrüßen sollte? An

---

<sup>104</sup> Im Original heißt es: Vanessa Desclaux: „With this *House of Horrors*, do you point at the fact that death has entered the field of entertainment?“ Sturtevant: „No, the *House of Horrors* is about being scared.“, vgl.: Desclaux, Vanessa: *Q & A (Interview)*, in: *Metropolis M*, issue 2010, Feb/Mar No. 1.

diesem Beispiel wird noch ein zweites Problem deutlich. Die Künstlerin will den Zuschauer nicht nur primär emotional und unmittelbar erreichen. *House of Horrors* zieht den Zuschauer ins Geschehen und die Arbeit verhält sich dabei verglichen mit der traditionellen White-Cube-Situation geradezu diktatorisch.<sup>105</sup> Den Blick abzuwenden, ein Bild zu ignorieren oder einen Raum gar nicht erst zu



Abbildung 22: Kirmes-Begeisterung – Sparkassen-Stiftungsdirektorin Sabine Schormann und Ulrich Krempel (Hannover 2013)

betreten, diese Option hat der Betrachter in Sturtevant's Spukhaus nicht mehr. Sowohl sein Weg als auch die Blickrichtung sind durch die vorinstallierten Schienen und die Fixierung im Wagen determiniert. Allenfalls könnte er noch die Augen schließen.

Der ehemalige Museumsdirektor Ulrich Krempel, der in Hannover ja

auch Hausherr über Schwitters Installationen war, mag indes keinen neuen Trend zu gruseliger Installationskunst erkennen. „Die große Installation war ja nie weg, sie kommt nur gerade wieder.“<sup>106</sup>

Und Bedenkliches konnte er an seinem Publikumserfolg schon gar nicht finden, im Gegenteil. Ihn freute die frische Direktheit des Werks, die Begeisterung seiner Besucher war ihm Bestätigung, dass er mit dieser Ausstellung richtig lag – auch wenn er alle anderen Arbeiten und künstlerischen Ansätze der Künstlerin durch diese Entscheidung unter den Tisch fallen ließ.

---

<sup>105</sup> Selbst der Besucher von *Der Pappenheimer* und *Die Familie Schneider* hat da noch deutlich mehr Möglichkeiten, sich selbstbestimmt durch die Ausstellung zu bewegen.

<sup>106</sup> Klopp, Tina: *Huih Buh auf Abwegen – Sturtevant's House of Horror*, in: *Konkret* 11/2013: 60f.

Bill Arning indes stellte Sturtevant in dem Interview von 1989 eine ziemlich ketzerische Frage: Was bliebe eigentlich von ihrer Kunst, sollten die kopierten Originale eines Tages in Vergessenheit geraten? <sup>107</sup>

Die Geisterbahn ist die perfekte Antwort darauf. Zwar bewies Sturtevant mit ihren Wiederholungen schon früh einen beachtlichen Sinn dafür, welche Künstler weiter von Bestand sein könnten. Aber sollten Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Anselm Kiefer und Jasper Johns doch eines Tages in Vergessenheit geraten – in der Geisterbahn können die Werke der im Mai 2014 verstorbenen Künstlerin auch ohne diese Referenzen überdauern.

---

<sup>107</sup> Arnigg 2003.

## II. Angstlust und das Vergnügen am Unheimlichen in der Geisterbahn

### Ursprünge

Ob beim Geocachen an sogenannten Lost Places,<sup>108</sup> im Rahmen von Stadtführungen zu Themen wie „Hexen, Gaukler, Massenmörder“ oder beim sogenannten Parkour, dem Springen und Klettern über Gebäudefassaden und Hochhausdächer – aufregende Orte, an denen Freizeitvergnügen eine unterhaltsame Verbindung mit Nervenkitzel und Abenteuerlust eingehen, sind heute allgegenwärtig. Dass der moderne Mensch sich beizeiten gern vergnügt, mitunter sogar süchtig danach scheint, ist keine neue Erkenntnis.<sup>109</sup> Neben der individuell-psychologischen gibt es weitere Dimensionen des Vergnügens, die für die zeithistorische Forschung relevant sind, betont Hanno Hochmuth. „Die Frage nach der Ästhetik des Vergnügens im 20. Jahrhundert erscheint ebenso vielversprechend wie eine Untersuchung der körperlichen Dimension des Vergnügens und der Kommodifizierung der Konsumenten, die etwa danach fragen würde, warum Menschen begannen, sich gezielt einer existenziellen Angst auszusetzen, indem sie sich freiwillig in eine Achterbahn begaben oder an einem Bungeeseil in die Tiefe stürzten. Im neuen Feld der Geschichte der Emotionen sollte neben Phänomenen wie Ehre und Liebe auch das Gefühl des Vergnügens berücksichtigt werden.“<sup>110</sup>

Zwar verlassen die gesellschaftlichen Ausnahmeerlebnisse die ihnen zugewiesenen, festen Orte zunehmend, wie Regina Bittner in *Paradiese der Moderne* schreibt: „Bot der Lunapark von Coney Island noch die Vorlage für die Planung

---

<sup>108</sup> Also der digitalen Schnitzeljagd in Industrieruinen oder auf verlassenen Militärgeländen, vgl. etwa <http://www.zeit.de/digital/internet/2010-08/geocaching-lost-places-ausflugstipp>

<sup>109</sup> Vgl. etwa Postman, Neil: *Wir amüsieren uns zu Tode*. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie, Frankfurt a.M. 2008.

<sup>110</sup> Hochmuth, Hanno: *Vergnügen in der Zeitgeschichte*, in: *Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ 1-3/2012)*, 23.12.2011.

von Manhattan, so scheint sich heute die Stadt umgekehrt dem Vergnügungspark anzuverwandeln.“<sup>111</sup> Dennoch bündelt wohl traditionell kaum ein Ort das besondere Vergnügen am fiktiv und immersiv gestalteten Unheimlichen so konzentriert, so programmatisch und überkünstlich wie eben die Geisterbahn eines Jahrmarkts oder Freizeitparks.

## Quellen und Forschung

Es gibt zur Geschichte der Geisterbahn bislang keine auch nur annähernd systematischen Untersuchungen. Und schon gar keine, die explizit darauf zielten, einen Bogen zu kunsthistorischen oder kunstwissenschaftlichen Analysen zu schlagen. Generell wird eher selten der Versuch unternommen, die spezielle Jahrmarktskultur mit ihren Artefakten in Relation zu künstlerischen Werken zu setzen. Was es jedoch gibt, sind eine Vielzahl einzelner Studien, die sich thematischen Schwerpunkten wie etwa dem Karussell widmen<sup>112</sup> oder dem Phänomen des Freizeitparks als Ganzem.

Konkret die Kunstgeschichte betreffend wären da etwa die Forschungen des französischen Kurators und Historikers Zeev Gourarier zu nennen.<sup>113</sup> Von ihm stammt sogar eine Differenzierung der traditionellen „Karussellbaukünste“ nach nationalen Schulen. Demnach hätte nach der Jahrhundertwende jedes Land eine eigene künstlerische Sprache ausgeprägt, wodurch sich heute auf den Jahrmärkten die „englische“, die „französische“ und die „deutsche Baukunst“ unterscheiden ließen.

---

<sup>111</sup> Bittner, Regina: *Paradiese der Moderne – zu schön um wahr zu sein?*, in: Dieselb. (Hg.): *Urbane Paradiese – Zur Kulturgeschichte modernen Vergnügens*, Frankfurt a.M./New York 2001: 16.

<sup>112</sup> Vgl. u.a. Weedon, Geoff/Ward, Richard: *Fairground Art: The Art Forms of Travelling Fairs, Carousels, and Carnival Midways*, New York/London 1981; Anderson, Sherrell: *Carousel Horses, A Photographic Celebration*, Philadelphia 1981; Dinger, Charlotte, *Art of the Carousel*, Green Village 1983.

<sup>113</sup> Gourarier, Zeev: *Manéges d'Autrefois*, Paris 1991.

Auch die Kunsthistorikerin Margit Ramus befasst sich aus der Perspektive ihres Fachs mit „Architektur und Dekorationen im Schaustellergewerbe“.<sup>114</sup> Ramus stammt selbst aus einer Schausteller-Familie und hat 2013 ihre Dissertation abgeschlossen,<sup>115</sup> in der sie viele Parallelen zieht zwischen der Malerei und Architektur innerhalb und außerhalb der Jahrmarktswelt. So unterscheidet sie etwa die architektonischen Bauformen von Schaustellergeschäften in die vier Grundformen: Rundbau, Hallenbau, Skelettbau und Pavillonbau. Auf der Kirmes ist zwar eine eigene, künstlerische Welt entstanden; dass den großen Vorbildern nachgeehert wird, lässt sich jedoch kaum übersehen: Kurz nach dem Bau des Eiffelturms etwa hielt der Skelettbau auch auf dem Jahrmarkt Einzug, Gleiches galt für Nachbauten in der Folge des Londoner Kristallpalasts. Ähnliche Übertragungen finden sich bei den Bemalungen. „Als die abstrakte Malerei die gegenständliche ablöste, zeigte sich das auch an den Dekorationen von Schaustellergeschäften. In den 80er Jahren vereinen sich Pop-Art, Comic und Street-Art. Wir haben Malereien nach Art von Salvador Dalí, Franz Ackermann oder James Rosenquist.“<sup>116</sup> Der Landschafts- und Kirchenmaler (vgl. Abbildung 24) Fritz Laube hat Ramus zufolge mehr als 100 Schaustellergeschäfte bemalt, darunter den Geister-Express (Abbildung 23), erbaut 1950 und im Besitz der Familie Schneider aus Lippstadt, verschweigt das jedoch in seinem Lebenslauf.<sup>117</sup>

---

<sup>114</sup> Ramus, Margit: *Wie alles begann*. Jahrmarkt, Fahrendes Volk und Karussells, Pirmasens 2004.

<sup>115</sup> Ramus, Margit: *Kulturgut Volksfest. Architektur und Dekoration im Schaustellergewerbe*, Köln 2013.

<sup>116</sup> Vgl. Universität Bonn: *Dissertation und gebrannte Mandeln*, Pressemitteilung vom 24.9.2013.

<sup>117</sup> Die Bilder des inzwischen verstorbenen Laube werden für vierstellige Beträge auf Auktionen angeboten. In einem Ausstellungskatalog heißt es über *Löwe mit geschlagener Gazelle*: „Seine Beute verteidigender Mähnenlöwe in afrikanischer Landschaft. Impressive, pastelltonig gemaltes, durch seine große Lebendigkeit in der Darstellung beeindruckendes Werk des bedeutendsten deutschen Tiermalers der Nachkriegszeit.“ Wobei man sich im direkten Vergleich fragen könnte, warum er glaubte, mehr Grund zu haben, die Budenbemalungen zu verschweigen als die Naturimpressionen.



Abbildung 23: Der Geister-Express



Abbildung 24: Fritz Laube – Grizzlybärenfamilie mit gerissenem Wapiti-Hirsch in Kanada

Andrea Stadler wiederum versucht am Beispiel eines „Karussellpalastes“ zu zeigen, dass seine Gestaltung auf einem vielschichten Programm beruhe und in seinen Intentionen anderen künstlerischen Produkten der Zeit nicht nachstünde, – auch wenn sie einräumt, dass es sich um ein zweckgebundenes Objekt, nämlich ein kommerzielles Unternehmen, handele. „Es sichert den Lebensunterhalt des Betreibers nur dann, wenn eine ausreichende Anzahl an Kunden das Produkt

„Vergnügen‘ kauft. Je mehr Anlässe für Vergnügen, also Sinnschichten, vorliegen, umso größer ist der Kreis der Menschen, der angesprochen wird.“<sup>118</sup>

Stadler begreift das Karussell als ein Zeugnis seiner Zeit, als mobiles Kunstmuseum, das sowohl historische als auch zeitgenössische Kunstrichtungen aus der Architektur, Skulptur und Malerei repräsentiert und dabei zugleich auf die Technik- und Designgeschichte verweist.

Dabei lassen sich ihr zufolge an den Fahrgeräten zum einen gesellschaftliche, zum anderen aber auch grundlegende ästhetische Entwicklungen ablesen. Beispielsweise hätte es im Karussellbau zu Beginn des 19. Jahrhunderts eine starke Hinwendung zu mittelalterlichen Motiven gegeben. „Interpretiert wird die Hinwendung zu dieser längst vergangenen Epoche einerseits als Ausdruck des Nationalbewusstseins, das Deutschland politisch geeint sehen will, was 1871 gelingt. Andererseits glaubt man in ganz Europa, im Mittelalter Modelle zu finden für eine Verbindung von Kunst und Handwerk, die die Qualität von Produkt und Arbeit im Gegensatz zu moderner Fabrikarbeit sichern soll.“<sup>119</sup>

Zu der Frage, wie Künstler das Karussell wahrnehmen – „ein Objekt, das die Kunstgeschichte nur zögerlich und als Randerscheinung zulasse“ –, meint Stadler, viele Künstler hätten es als Beispiel für ein Zwitterwesen aus Kunst und Technik verstanden.

Sie nennt beispielhaft die Zeichnungen und Gemälde von Richard Gessner und Max Beckmann oder Installationen von Jean Tinguely, Nancy und Edward Kienholz (Abbildung 25) oder Andreas Siekmann (Abbildung 26).

Das Karussell von Nancy und Edward Kienholz ist mit einem Glücksrad verknüpft, das dem Besucher wahlweise Zugang zu seinem Inneren gewährt oder eben nicht, und von Zufall, Schicksalshaftigkeit und Vergänglichkeit erzählt.

---

<sup>118</sup> Stadler, Andrea: *Eine kleine Karussellgeschichte*, in: Szabo, Kultur des Vergnügens (2009): 160f.

<sup>119</sup> Ebd.: 172.

Siekmann, der mit seiner Karussell-Installation unter anderem an der Documenta 2007 in Kassel<sup>120</sup> teilnahm, wollte damit unter anderem auf die Ausgrenzung von Menschen in Zeiten der Globalisierung aufmerksam machen.



Abbildung 25: Nancy und Edward Kienholz – The Merry-Go-World (1988–1992)

Auf die breite Anschlussfähigkeit des Karussells hinweisend formuliert Andrea Stadler: „Sie zeigen, dass für sie das Karussell mehr sein kann als ein Ausdruck von Nostalgie oder ein Symbol für das Elend der Welt, sondern ein facettenreiches Thema mit gesellschaftlicher Relevanz, das selbst ein Kunstwerk ist.“<sup>121</sup>

---

<sup>120</sup> Das Karussell war zum ersten Mal 2002 in Brüssel auf dem Place Royale zu sehen, wo es ein Denkmal von Heinrich von Bouillon umstellte.

<sup>121</sup> Stadler: 182.



Abbildung 26: Andreas Siekmann – Die Exklusive (2007)

Während Studien aus kunstwissenschaftlicher Sicht insgesamt eher Mangelware sind, findet sich indes einiges an Berichten und Analysen der zahlreichen Kirmesliebhaber, die große Teile ihrer Freizeit der Erforschung von Freizeitparks, Schaubuden und Geisterbahnen widmen und dabei mit einer Akribie zu Werke gehen, die zumindest an Aufwand den Konstruktionszeichnungen eines Gregor Schneider oder auch kunstwissenschaftlichen Werkanalysen in nichts nachsteht. Ihnen verdankt sich ein umfassender Materialbestand, insbesondere was die Geschichte der Anlagen und ihre besonderen Elemente, Tricks und technischen Hintergründe betrifft.

Sie beziehen sich meist auf einzelne Fahrgeschäfte oder Freizeitpark-Anlagen. So widmet sich etwa der Blog *longforgotten*, der von einem Amerikaner mit dem Pseudonym HBG2 betrieben wird, der Erforschung des *Haunted Mansion* im Disneypark: „By day a Doctor of Biblical Studies and specialist in The Book of Enoch; by night a tireless investigator of Disney’s Haunted Mansion. Don’t ask me to explain how that happened.“<sup>122</sup>

---

<sup>122</sup> Vgl. <http://longforgottenhauntedmansion.blogspot.de>

Sein Blog ist voller Hypothesen und technischer Recherchen zu einzelnen Elementen des *Haunted Mansion*, die er zugleich mit zahlreichen Skizzen, Fotos, Dokumenten, Quellenrecherche und Raumplänen zu untermauern sucht. Das folgende Diagramm (Abbildung 27) etwa wurde dazu verwendet, die Farbgestaltung des *Haunted Mansion* in Anaheim, Kalifornien, zu analysieren.

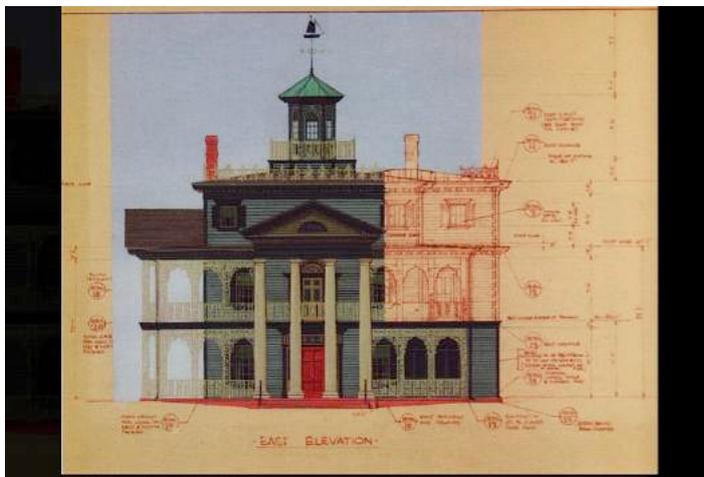


Abbildung 27: Haunted Mansion - Farbskizze

Und die detaillierte Draufsicht (Abbildung 28) zeigt den Streckenverlauf des Fahrgeschäfts, der üblicherweise geheim gehalten wird.

Den Konstrukteuren ist daran gelegen, möglichst viele und überraschende Wendungen in die Strecke einzubauen. Sie sollen den Fahrspaß erhöhen und Orientierungslosigkeit erzeugen. Das wiederum sorgt dafür, dass der Besucher die zurückgelegte Strecke für länger hält, als sie tatsächlich ist. Und der Betreiber der Anlage mit einer geringen Grundfläche auskommt.

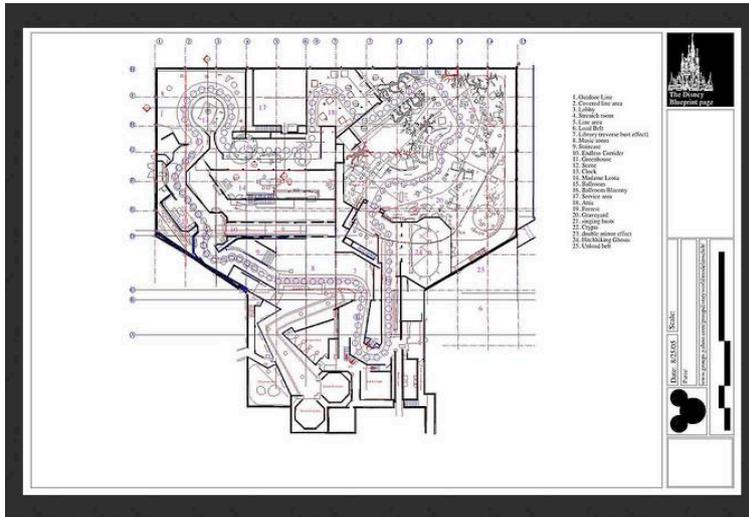


Abbildung 28: Haunted Mansion – Blueprint

Des Weiteren besitzt die Branche mit der *Kirmes & Park Revue* sogar ein eigenes publizistisches Organ, in dem auch immer wieder historische und semi-wissenschaftliche Berichte veröffentlicht werden.

## Die Geschichte der Geisterbahn

Für Kaspar Maase<sup>123</sup> lässt sich die Vorgeschichte des populären Volksvergnügens<sup>124</sup> in Form von Kirmes und Jahrmärkten zwar bis in die griechische Antike zurückverfolgen. Doch der Versuch der Kulturgeschichte, eine klare Linie zu zeichnen von den Darbietungen im Amphitheater über die ersten „Carrousels“ auf Fürstenhochzeiten,<sup>125</sup> öffentliche Hinrichtungen, fahrende Spielleute und Kirch-



Abbildung 29: Gaudenzio Ferrari – Statue of Jesus climbs the Praetorian Steps (ca. 1510)

weihen bis hin zu den modernen Freizeitparks, sei noch mit vielen Spekulationen behaftet.<sup>126</sup>

Die Frage ist in der Tat, wo man mit der Suche nach Vorläufern anfängt: Schließlich könnten mit einem entsprechendem Interpretationswillen auch die Panoramen, wie sie im 16. Jahrhundert etwa Gaudenzio Ferrari am Sacro Monte für immersive Bibelszenen schuf,<sup>127</sup> als

entfernte Verwandte der Geisterbahn betrachtet werden. Diese dioramischen Bildräume dienten unter anderem dazu, denjenigen, die nicht reisen konnten, Jerusalem und die anderen heiligen Stätten zu zeigen.

---

<sup>123</sup> Maase, Kaspar: *Die Menge als Attraktion ihrer selbst. Notizen zu ambulatorischen Vergnügungen*, in: Kultur des Vergnügens, Bielefeld: 18.

<sup>124</sup> André, Jean-Marie: *Griechische Feste, römische Spiele. Die Freizeitkultur der Antike*, Leipzig 2002.

<sup>125</sup> Das älteste nachgewiesene Carrousel ist aus dem Jahr 1605 und stand am Hofe des französischen Königs Heinrich IV., vgl. Stadler: 165.

<sup>126</sup> Maase: 18.

<sup>127</sup> Grau, Oliver: *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: Visuelle Strategien*, Berlin 2002: 39.

Sie mögen auf die Zeitgenossen damals eine ähnliche Wirkung gehabt haben wie die Geisterbahnen oder heutige Computerspiele auf ihre ersten Benutzer. „Dieser Illusionismus täuscht Realpräsenz mit allen der Zeit verfügbaren medialen Mitteln vor, so daß sich die durch die Bildräume geleitenden Mönche tatsächlich immer wieder genötigt sahen, die Pilger daran zu erinnern, daß es sich hier nicht um das reale Jerusalem handele.“<sup>128</sup>

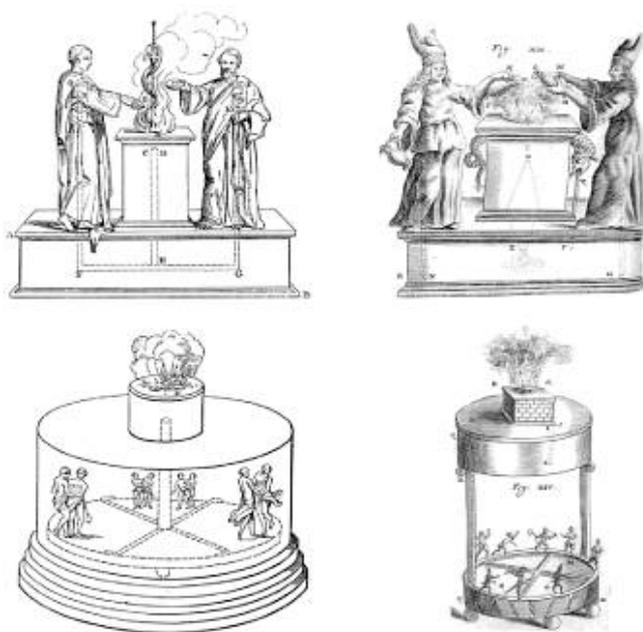


Abbildung 30: Automaten-Entwürfe – *Pneumatica* des Heron von Alexandria (links, ca. 1. Jahrhundert) und *Mechanica Hydraulico-Pneumatica* von Caspar Schotts (rechts, 1657)

Eine weitere, durchaus wichtige Inspirationsquelle für die Idee der Geisterbahn könnte auch in mechanischen, animierten Maschinen gesehen werden, wie sie etwa Zakiya Hanafi in ihrem Text *Vergnügen und Schrecken mechanischer Monster in der Frühen Neuzeit* beschreibt.<sup>129</sup> Die Automaten sollten etwa eine Schlange

<sup>128</sup> Ebd.

<sup>129</sup> Hanafi, Zakiya: *Vergnügen und Schrecken mechanischer Monster in der Frühen Neuzeit*, in: Schramm, Helmar (Hg.): *Spuren der Avantgarde: Theatrum machinarum. Frühe Neuzeit und Moderne im Kulturvergleich*, Berlin 2008: 142–171.

zum Zischen bringen, sobald man ein Trankopfer auf den Altar vergoss (Abbildung 30, oben) oder Tierfiguren per Feuerkraft zum Tanzen bringen (Abbildung 30, unten).

Hanafi schreibt dazu: „[M]onströse Maschinen – zu nennen sind etwa selbstbewegende Statuen als Grottesken, humanhybride, animalhybride und technohybride Kreaturen, Zentauren, Satyren und Götter der griechischen Mythologie sowie Dämonen, Teufel und Geister – sind seit Anbeginn geschichtlicher Aufzeichnungen auf der ganzen Welt in einer bis heute fortwirkenden Tradition des Automatenbaus verbreitet.“<sup>130</sup>

Vergleichbare Vorfahren ihrer späteren Pappkameraden mit rotleuchtenden Glühbirnenaugen und Lautsprecher-Unterstützung sind die Schausteller und Gaukler des Mittelalters, die ihr Publikum mit Kleinkunst und Schauer- geschichten unterhielten, dem sensationslustigen Publikum Menschen mit schweren Missbildungen wie exotische Tiere vorführten oder als Geister verkleidet dem Teufel die Stirn boten.

In gewisser Verwandtschaft dazu steht die Tradition der Völkerschauen, wie sie im großen Stil etwa der Zoobesitzer Carl Hagenbeck inszeniert hat und bei denen es primär darum ging, die Neugier des Publikums, sein Verlangen nach Exotik und dem Fremden zu befriedigen: „Wobei auch auf Jahrmärkten oder Kirmessen einzelne ‚Wilde‘ den Besuchern vorgeführt wurden – die weibliche Wilde häufig in schwüler Erotik inszeniert, der männliche Wilde als gefährlich krude Gestalt, dem Wirklichkeitscharakter der Vergnügungswelt entsprechend natürlich angekettet oder im Käfig zum gefälligen Nervenkitzel präsentiert.“<sup>131</sup>

---

<sup>130</sup> Ebd.: 154.

<sup>131</sup> Schirrmeister, Claudia: *Der Themenpark. Vergnügliche Illusionen jenseits des Alltags*, in: Szabo, Kultur des Vergnügens (2009): 231.

Heute seien diese Inszenierungen durch Aliens, Halbtote oder andere Monsterkreaturen ersetzt worden.

1722 etwa tauchten zwei indianische Prinzen auf den Jahrmärkten Europas auf, die für enormes Aufsehen sorgten und später von August dem Starken aufgekauft wurden. Auch Afrikaner, Asiaten und Eskimos wurden dem staunenden Publikum vorgeführt.<sup>132</sup>

Eine weitere Unterform der Schaubudenaktion, die den Völkerschauen sehr verwandt ist, sind die sogenannten Freakshows: Menschen und Tiere mit körperlichen Behinderungen, wie „Riesen“, „Zwerge“, „Liliputaner“, „Haarmenschen“, „Hautmenschen“ (sie können aufgrund einer besonders elastischen Haut ihre Gesichtshaut bis über den Haaransatz ziehen), Menschen mit Fehlbildungen oder Entstellungen oder, auch sehr beliebt, an unterschiedlichen Körperteilen zusammengewachsene siamesische Zwillinge.<sup>133</sup>

Phineas Taylor Barnum galt als einer der Größten im Showgeschäft des 19. Jahrhunderts. Er war Sohn eines Kneipenwirts und begann seine Karriere als Einzelhändler und Losverkäufer. Wirklich groß heraus kam er aber erst nach seiner Ernennung zum Museumsdirektor.

Vermutlich Mitte der 1830er Jahre zog Barnum nach New York und übernahm 1841 die Leitung des American Museum. Dort präsentierte er ein eigenes Kuriositätenkabinett, das neben ausgestopften Vögeln unter anderem einen Flohzirkus, Kleinwüchsige und Menschen mit Albinismus zeigte. Das Museum wurde zu einem der weltweit bekanntesten Unterhaltungsspektakel des vergangenen Jahrhunderts (Abbildung 31).

---

<sup>132</sup> Szabo, Sacha: *Rausch und Rummel*. Attraktionen auf Jahrmärkten und in Vergnügungsparks. Eine soziologische Kulturgeschichte, Bielefeld 2006: 96.

<sup>133</sup> Ebd.: 106.

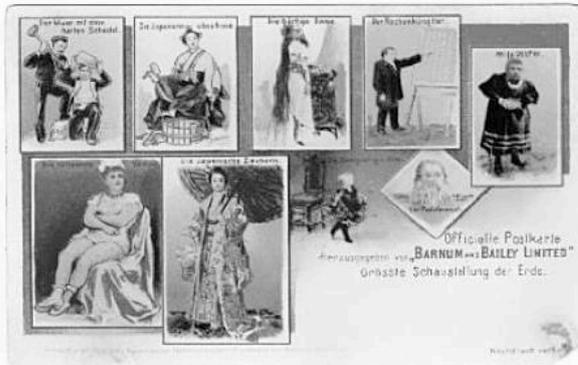


Abbildung 22: Postkarte: Schaustellung, ca. 1910

Abbildung 31: „Die größte Schaustellung der Erde“

Claudia Schirrmeister blickt bei der Suche nach weiteren Vorläufern des Fahrgeschäfts vor allem auf die lange Tradition der Kirchweihfeste zurück. „Den Ausbruch aus der herrschenden Ordnung der Alltagswelt mittels Spielen, Witzen oder Feiern wird in unterschiedlicher inhaltlicher Ausprägung jede Gesellschaft gekannt haben und kennen.“

Im westlichen Kulturkreis besitzen Vergnügungsparks eine lange Tradition. Entstanden aus den Kirchweihfesten vor dem kulturellen Hintergrund der christlichen Gesellschaft, den Kirchmessen hin zu stationären Räumen, dem 1776 eröffneten Wiener Prater, und schließlich zum Nachbau bereits thematisch orientierter exotischer Palmgärten, deren Errichtung durch den Einsatz von Glas- und Stahlkonstruktionen in riesigen räumlichen Dimensionen möglich wurde.“<sup>134</sup>

---

<sup>134</sup> Schirrmeister: 230.

Doch bei allem Naserümpfen über die Kirmes als eher derbes Volksvergnügen – das Karussell hat seine Ursprünge eigentlich am Hofe. Dort erfreuten sich Reiterspiele schon lange großer Beliebtheit. Abbildung 32 zeigt das Gemälde eines anonymen Künstlers nach den Vorgaben des Designers und Modemachers Henri de Gissey aus dem 17. Jahrhundert.

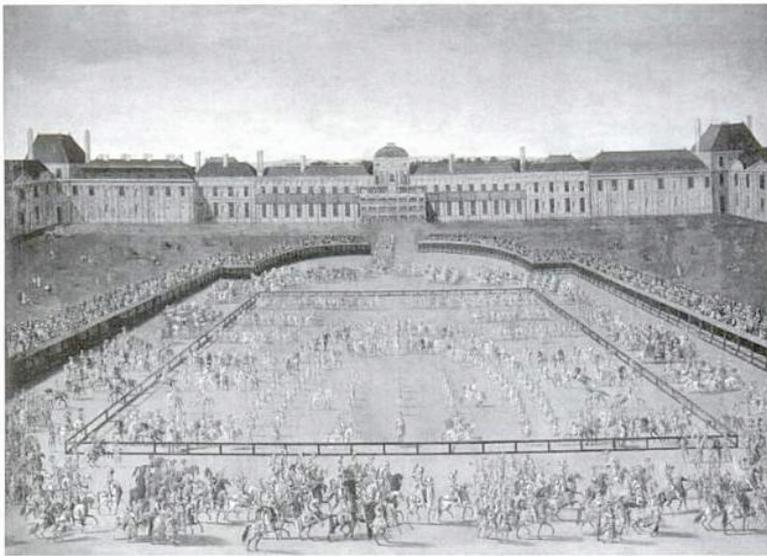


Abbildung 32: Henri de Gissey – Reiterspiele in den Tuileries (17. Jahrhundert)

Zu sehen ist das „Grand Caroussel“, das 1662 von Ludwig XIV. anlässlich der Geburt der Kronprinzessin, der „Dauphine“, gegeben wurde.<sup>135</sup>

Stadler schreibt: „Spätestens um 1680 entstanden kunstvoll gestaltete mechanische Geräte, mit denen man sich am Hof auf Geschicklichkeitswettkämpfe wie das ‚jeu de bague‘ vorbereitete. Die edlen

---

<sup>135</sup> Für den Begriff „Caroussel“ würde man im Deutschen in diesem Kontext den Begriff „Reiterspiele“ bzw. „Quadrille“ verwenden. In diesem Fall diente die Volksbelustigung übrigens eher der Etablierung von Herrschaft über einen öffentlichen Platz, zumindest wenn man der Argumentation von Rafael Prehler folgt in seiner Diplomarbeit: *Macht und Raum – Die Entstehung der Pariser Königsachse von Ludwig XIV. bis Napoleon I.*, Wien 2010: 17ff.

Damen und Herren entdeckten bald seine Qualitäten als Zeitvertreib in den höfischen Gärten. In Schloss Nymphenburg in München wird ein Karussell aufbewahrt, das ein Bildhauer zu Beginn des 19. Jahrhunderts gestaltet hat. Pferde und Sessel laden ein, während der Fahrt mit Lanzen Ringe zu stechen, von Köpfen Nasen abzuschlagen, Bälle in Löcher zu befördern oder mit Pfeilen Ziele zu treffen.“<sup>136</sup>

Über Kreuz angeordnete Holzbalken, die dem militärischen Training dienten, darauf weist Sacha Szabo hin, fanden sich bereits im Mittelalter. „Aus dem soldatischen Trainingsgerät wurde ein Belustigungsgerät. So ist von Peter dem Großen (1672–1725) überliefert, dass er seinem Gefolge befahl, eben solch ein Gerät zu besteigen, und sich über die Missgeschicke seiner Untergebenen herrlich amüsiert haben soll.“<sup>137</sup>

Schon im Rokoko hätten „Imitationen von chinesischen Gärten und Teehäusern, antiken Stilelementen sowie Nachgestaltungen der Natur in Form von kleinen Wasserfällen, Grotten und fremdländischer Bepflanzung den Privilegierten in zumeist privaten ‚Lustgärten‘ Entzücken und Staunen“ bereitet.<sup>138</sup> Ab der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts fingen fortschrittliche Herrscher und Fürsten wie etwa der österreichische Kaiser an, dem Volk ihre Gärten und damit auch die Unterhaltungsanlagen zu öffnen, und es kam zu einer Demokratisierung des Vergnügens.

Zugleich war es vor allem die Entwicklung von Handel und Verkehr, verbunden mit dem Wachstum der Städte, die im Mittelalter und der Frühen Neuzeit dafür sorgten, dass die Vergnügungsorte wachsen konnten. „Wo Mengen zusammenkamen, täglich oder in den Rhythmen der Märkte und Messen, der Kirchweihfeste und Brauchtermine, der großen weltlichen und religiösen Inszenierungen, von Fürstentreffen und Strafgericht bis zu Bischofsweihen und geistlichen Spielen,

---

<sup>136</sup> Stadler: 166.

<sup>137</sup> Szabo, Sacha: *Chillrides*, in: Szabo, Kultur des Vergnügens (2009): 278.

<sup>138</sup> Schirrmeister: 231.

da konnten Fahrende und Unterhalter aller Art ihr Bänke und Buden aufstellen, ihre bunten Künste zeigen und auf Verdienst hoffen.“<sup>139</sup>

In der Zeit der Aufklärung wurden die traditionellen Bühnen und Stände dann von den zentralen Marktplätzen verdrängt, der Wiener Jahrmarkt etwa wurde aus der heutigen Altstadt vertrieben und zog in den Nordwesten des Praters, eines Erholungsgebiets in der Leopoldstadt.<sup>140</sup>

Eines der ersten öffentlichen Fahrgastgeschäfte entstand vermutlich im ausgehenden 18. Jahrhundert im Prater in Wien: Es handelte sich um ein Karussell mit hölzernen Pferdchen, die sich im Kreis drehten.<sup>141</sup>

Mit Beginn der Industrialisierung hielt die Technik im Schaustellergeschäft Einzug und wurde ein zentrales Element der Entwicklung. Den größten Schub erlebte das Fahrgeschäft im folgenden Jahrhundert, nämlich durch die Entdeckung des elektrischen Stroms. „Waren damals Karussells noch betuliche Fahrgeschäfte, die von Menschenkraft angetrieben wurden, beschleunigte sich der Ablauf mit Einbindung von Dampfmaschinen, der Motorisierung und schlussendlich mit der Elektrifizierung.“<sup>142</sup>

Die Buden wuchsen bald zu blinkenden Palästen an, beleuchtet von unzähligen Glühbirnen, deren in allen Farben leuchtendes Lichtspektakel die Schaulustigen anzog. Schon 1886, drei Jahre nachdem im Berliner Zentrum die ersten Lichter in Gebäuden aufgeflackert waren, gingen auch auf den Jahrmärkten die Karussellbeleuchtungen an.<sup>143</sup>

---

<sup>139</sup> Maase: 19.

<sup>140</sup> Dass der Wiener Prater „Wurstelprater“ genannt wird, geht übrigens auf den *Hanswurst* zurück, eine bekannte Figur des Volkstheaters, die schon im 16. Jahrhundert in Stücken des Jahrmarkttheaters und auf Wanderbühnen auftrat, eine Tradition, die in Wien unter anderem durch den Schauspieler Josef Anton Stranitzky lebendig gehalten wurde.

<sup>141</sup> Vgl. etwa Dering, Florian: *Volksbelustigungen. Eine bilderreiche Kulturgeschichte von den Fahr-, Belustigungs- und Geschicklichkeitsgeschäften der Schausteller vom achtzehnten Jahrhundert bis zur Gegenwart*, Nördlingen 1987.

<sup>142</sup> Szabo 2009: 280.

<sup>143</sup> Vgl. Poser, Stefan: *Glücksmaschinen oder Mechanismen des gestörten Gleichgewichts? Technik auf dem Jahrmarkt*, in: Szabo, Kultur des Vergnügens (2009): 103.

Stefan Poser betont den besonderen Nutzen des technischen Fortschritts in Bezug auf die Entwicklung der Geisterbahn: „Gegenüber den Geister-  
vorführungen im 19. Jahrhundert bietet die Geisterbahn für Schausteller den  
Vorteil, dass die Besucher die einzelnen Effekte nur einen Augenblick zu Gesicht  
bekamen.“<sup>144</sup> Durch die Technik sei eine immer präzisere Kontrolle der  
Emotionen des Publikums möglich geworden, und, wie der Autor sogleich  
kritisch anmerkt, „[h]ier spielen nicht mehr wir mit der Technik, sondern die  
Technik spielt mit uns“.<sup>145</sup>

Während der technische Fortschritt von der frühen Unterhaltungsindustrie also  
begierig umgesetzt wurde und umgekehrt mitunter gar als Schmiermittel für  
deren weitere Akzeptanz und Verbreitung fungierte, wiesen umgekehrt auch die  
oft unterhaltsamen Vorführungen der naturwissenschaftlichen Forschung große  
Nähe zu traditionellen Geistervorführungen auf: „Beide stellen Attraktionen und  
Merkwürdiges zur Schau, beide wollen dabei sinnliche Evidenz erzeugen.  
Literarische Adaptionen dieser Affinitäten sind noch in Schillers Romanfragment  
*Der Geisterseher* nachweisbar, auch wenn sich diese Version bereits kritisch  
gegen die sogenannten Schauexperimente richtet und damit die Ausdiffe-  
renzierung von Kunst und Wissenschaft reflektiert.“<sup>146</sup>

Neben dem Wiener Prater und Festplätzen wie der Brigittenau, dem Tivoli und  
der Münchner Wiesn zählen auch heute weniger bekannte Festplätze wie etwa  
der um 1880 erbaute Sternecker am Weißensee in Berlin oder ab 1904 der  
Lunapark am Halensee zu beliebten Stätten der Volksbelustigung. Der Lunapark  
wird Anfang des 20. Jahrhunderts sogar zum größten Festplatz Europas, mit  
Berg-und-Tal-Bahn, Völkerschau, Tierdressuren, Filmen, Akrobatik, Tanz. Der  
deutsche Expressionist und „Brücke“-Mitglied Max Pechstein sowie der

---

<sup>144</sup> Poser, S./Zachmann, K.: *Homo Faber Ludens – Geschichten von Wechselbeziehung zwischen  
Technik und Spiel*, Frankfurt 2003: 131.

<sup>145</sup> Poser: 133.

<sup>146</sup> Vgl. Wübben, Yvonne: *Gespenster und Gelehrte – Die ästhetische Lehrprosa Georg Friedrich  
Meiers (1718–1777)*, Tübingen 2007: 60.

bayerische Bildhauer Rudolf Belling basteln beziehungsweise bemalen seine Kulissen.<sup>147</sup>

Gernot Schaulinski gibt die Atmosphäre des Lunaparks sehr eindrücklich wieder: „Max Schmeling boxte sich hier 1926 bei der deutschen Meisterschaft im Halbschwergewicht in nur 30 Sekunden zum ersten Titel. Neue Fahrgeschäfte kamen hinzu, spektakulär dekoriert von expressionistischen Künstlern wie dem Maler Max Pechstein. Die nervenaufreibende Berg-und-Tal-Bahn mit ihren aufwendigen Kulissen inspirierte den Publizisten Siegfried Kracauer zu Reflexionen über den schönen Schein: *„Im Lunapark von Halensee erhebt sich zwischen dem Wellenbad und der Reitbahn ein gemaltes New York. Bunt und schwindelhaft fahren die Wolkenkratzerfassaden zum Nachthimmel empor. [...] Pfosten, Streben, Balken: der Kern der herrlichen Fronten ist ein Gerüst. Soeben noch hatte die Wunderstadt geprunkt, und nun enthüllt sich das kahle Skelett. Das also ist New York – eine angestrichene Fläche und dahinter das Nichts?“* (Berg- und Talbahn, in: Frankfurter Zeitung 14. Juli 1928).“<sup>148</sup>

Von 1895 an gab es im Wiener Prater eine sogenannte Diorama-Bahn, also eine Modellbahn im Schaukasten-Panorama, mit der die Besucher auf virtuelle Reisen etwa an die Adria geschickt wurden. Irrgärten und Spiegelkabinette sind als transportable Unternehmen ebenfalls seit den 1890er Jahren bekannt, sie trugen Namen wie *Fluch des Pharaos* oder *Atlantis*.

---

<sup>147</sup> Vgl. Dering.

<sup>148</sup> Und weiter heißt es dann: „Mit den Jahren verblassten die bunten Fassaden. Aufgrund der Weltwirtschaftskrise von 1929 unterblieben weitere Investitionen, so dass die Besucherzahlen dramatisch sanken. Lange war der Luna-Park von völkischen Krawallpolitikern als Inbegriff der dekadenten ‚Kurfürstendamm-Kultur‘ geschmäht worden. Nach dem Bankrott der Betreiber-gesellschaft übernahmen nun die Nationalsozialisten 1933 das Ruder. Ein braves Erholungsgebiet für Volksgenossen sollte die moralische Wende bringen: Trachtengruppen drehten sich im Kreis, Blaskapellen strapazierten das deutsche Liedgut ... die Berliner waren anderes gewohnt. Wegen mangelnder Resonanz schloss der Park im Oktober desselben Jahres für immer seine Pforten, um bald darauf vollständig abgerissen zu werden. Heute rauscht die Stadtautobahn über den einst legendären Ort.“ Schaulinski, Gernot: *Disneyland am Halensee – die Geschichte von Europas größtem Vergnügungspark*, unter <http://www.ringbahn.com/lunapark/articles/disneyland-am-halensee---lunapark.html>

Für Gerhard Eberstaller sind Geisterbahnen zugleich Spätausläufer der Romantik, verwandt mit der *Laterna Magica* oder dem Papiertheater.<sup>149</sup>

Er möchte ihre Ursprünge am weitesten, nämlich bis zu den prähistorischen Höhlenbestattungen zurückverfolgen. „Höhlen gelten in der Mythologie vielfach als Geburts- oder Aufenthaltsorte von Göttern, Dämonen, Feen, Zwergen und allerlei absonderlichen Erscheinungen. Ihre geheimnisvolle Aura haben sie ja bis zum heutigen Tag beibehalten, eine Aura, die auch das Wesen der Grotten- und der Geisterbahn bestimmt.“<sup>150</sup> Die Tunnel- und Grottenbahnen können wohl als die direkten Vorfahren der Geisterbahn angesehen werden.

In den USA ist diese Tradition an den sogenannten Gebirgsszeneriebahnen („scenic railways“) ablesbar, einer Kombination aus Achterbahn und Geisterbahn, die auch der inzwischen nicht mehr erhaltenen Bahn *Magic Mountain* zugrunde lag, übrigens benannt nach Thomas Manns Roman *Der Zauberberg*.<sup>151</sup>



Abbildung 33: Geisterbahn – Magic Mountain

---

<sup>149</sup> Eberstaller, Gerhard: *Prinzessinen, Drachen, Teufelsspuk*. Eine Fahrt mit den Grotten- und Geisterbahnen des Wiener Wurstelpraters quer durch die Geschichte, in: *Wiener Zeitung*, 24.1.2003.

<sup>150</sup> Ebd.

<sup>151</sup> Toth

Im Wiener Prater existiert als eines der ältestesten Fahrgeschäft noch eine Hochschaubahn (Abbildung 34), die der Scenic Railway nachempfunden war. „Bei der Scenic Railway waren zunächst nur die beiden äußeren Stationen mit bunten



Abbildung 34: Scenic Railway – Historische Postkarte (ca. 1950)

Lampen ausgestattet, die biblische Szenen beleuchteten. Nach und nach entwickelten sich aber auch die Dekorationen der Strecke, außerdem kamen Spezialeffekte zum Einsatz. So wurden zum Beispiel in die Schienenführung Schalter eingelassen, die auf die durchfahrenden Wagen reagierten und Lampen oder andere (auch akustische) Geräte aktivierten.“<sup>152</sup> Auf der Website des Vergnügungsparks heißt es dazu: „Diese Achterbahn, im Volksmund Zwergerlbahn oder auch Märchenbahn genannt, besitzt eine 450 Meter lange Fahrstrecke mit einem liebevoll gestalteten

Theming. Das 16 Meter hohe, künstliche Felsmassiv, geschmückt mit Dörfern, Gartenzwerge, einer Burg und einem Wasserfall, soll den österreichischen Berg Großglockner darstellen. Die Fahrzeit beträgt so um die drei Minuten, der Fahrverlauf bietet drei Drops, darunter auch einen Double-Dip und führt durch

---

<sup>152</sup> Blume, Torsten: *Achterbahn*, in: Bittner, Regina (Hg.): *Urbane Paradiese – Zur Kulturgeschichte modernen Vergnügens*, Frankfurt a.M./New York 2001: 48.

sieben Tunnels mit Leucht- und Wassereffekten. Der erste Drop ist etwa zehn Meter hoch, dabei erreicht der Zug auch seine Höchstgeschwindigkeit von annähernd 40 Stundenkilometern.“<sup>153</sup>

1898 nahm Hugo Pilz auf dem Prater die erste elektrisch betriebene Grottenbahn in Betrieb. Sie hieß *Zum Walfisch* und war ein regelrechter Palazzo mit 18 Themenräumen und prunkvollen Figuren auf dem Dach. Die Bahn wurde von einer großen mechanischen Orgel beschallt, die Opern- und Operettenauszüge spielte, was einst auch den jungen Adolf Hitler beeindruckt haben soll.<sup>154</sup> Schnell avancierte die Bahn zu einer der Hauptattraktionen des Parks. 1926 diente sie als Kulisse für den Stummfilm *Die Pratermizzi*. „Der Wiener Prater war Bestandteil manches Filmszenarios, ob als dokumentarische Szenerie einer rund um den Theater- und Filmstar Hubert Marischka konzipierten Kinderfeier in *Schöner Firmungstag* (1929) oder als mysteriöser Ort, an dem sich wundersame physische und psychische Heilungen ergeben können wie in Gustav Ucickys *Die Pratermizzi* (1926). Hinter dem volkstümlichen Titel und in der von Walter Reisch erdachten Wiener Liebesgeschichte verbirgt sich eine Expedition in die ‚geheimnisvollen Tiefen‘ der menschlichen Seele.“<sup>155</sup>

Ein Jahr nach Hugo Pilz eröffneten Ludwig und Karl Pretscher die elektrische Grottenbahn *Zum Lindwurm*, im Jahr 1904 wurde noch eine dritte Bahn dieser Art in Betrieb genommen. Doch keine der drei überstand den Zweiten Weltkrieg.

In Linz kann indes auf dem Weg zur Wallfahrtskirche auf dem Pöstlinger Berg auch heute noch die Grottenbahn bestiegen werden. Sie wurde 1906 in Betrieb genommen, auch sie fiel im Zweiten Weltkrieg einem Bombenangriff zum Opfer, wurde jedoch 1945 erneuert und wieder aufgebaut durch Friederike Stolz, eine

---

<sup>153</sup> <http://prater.at/Berichte/Ansicht.php?id=8790>

<sup>154</sup> Immerhin wurden hier auch Wagners *Parsifal* und *Tannhäuser* gespielt und es wird erzählt, dass die Grottenbahn für viele arme Musikliebhaber die einzige Gelegenheit war, diese Musik zu hören. Vgl. Hamann, Brigitte: *Hitlers Wien. Lehrjahre eines Diktators*, München 1999.

<sup>155</sup> Vgl. *Silent Masters – Anarchie in der Grottenbahn: Österreichisches Stummfilmkino der 1920er-Jahre*, Programmvorschau.

Bildhauerin und Professorin, deren Vater bereits an der Konstruktion der Originalbahn beteiligt gewesen war.

So führt der elektrisch angetriebene Zug in Drachenform die Gäste seit 1948 wieder durch die Märchenwelt im Inneren des historischen Wehrturms.

In drei Runden werden abwechselnd die von Zwergen und Märchengestalten bewohnten Nischen im Inneren der Grotte erleuchtet, insgesamt sind dabei über 1200 Glühbirnen im Einsatz und der Drache Sebastian speit Rauch dazu.



Abbildung 35: Grottenbahn – Zum Lindwurm

Bei den Grottenbahnen ging es eher selten darum, dass es den Besuchern tatsächlich unheimlich werden sollte. Meistens handelten die gemächlichen Fahrten von besinnlich-romantischen Märchenwelten, aber die unheimlichen Momente, die Fahrten im Dunkeln oder mit kleinen Schreckelementen, waren bei den Besuchern besonders beliebt und so spielten die Veranstalter gerne damit. Betrachtet man die Panoramen, so ist eine gewisse Ähnlichkeit mit den Environments, die später im Kunst-Kontext entstanden, nicht von der Hand zu weisen (Abbildung 35).

Im Wiener Prater wird, soweit bekannt, die allererste Geisterbahn gebaut sowie ihre direkte Vorläuferin, die „Elektro-Höllенbahn“. Abbildung 36 wiederum zeigt die „Wiener Prater Geisterbahn“. <sup>156</sup>



Abbildung 36: Die Wiener Prater Geisterbahn (1950er Jahre)

Das Spektakel der Fahrt ist in einem Prospekt aus der Zeit so beschrieben: „Durch eine Felsentür führt der Wagenzug auf einen Schienenkreis mit zwei kleinen Tälern. Im Innern der Anlage ist es zuerst dunkel, nach und nach leuchten rote elektrische Lampen auf, Teufel und Drachen erscheinen, die Bahn fährt immer schneller. Auf dem Höhepunkt wird der Höllenkessel mit künstlichen Flammen im Zentrum des Kreises unter Sirenengeheul sichtbar. Danach verschwindet die Szenerie langsam, und der Wagen fährt durch eine weitere Tür wieder ins Freie.“ <sup>157</sup>

In Deutschland öffnet die erste Geisterbahn 1933 auf dem Hamburger Dom ihre Türen und wird von Carl Böhm betrieben. Die Beliebtheit der Fahrgeschäfte

---

<sup>156</sup> Diese Bahn heißt zwar so, tourt aber seit 1952 durch die Schweiz. Es ist daher unklar, ob sie einst im Wiener Prater entstanden ist oder ob es sich nur um eine Kopie der Originalbahn handelt.

<sup>157</sup> Aus dem Prospekt der Firma Hitzig aus dem Jahr 1925.

macht schnell von sich Reden. Bereits ein Jahr später stehen auf dem Münchner Oktoberfest vier Geisterbahnen zur Auswahl. Auch von diesen Bahnen ist keine im Original erhalten.

Die heute üblichen, aufwendig gestalteten Kulissen, die schon von weitem sichtbar um Zuschauer buhlen, waren damals allerdings eher die Ausnahme. Früher hielten oft schlichte Holzfassaden die Geister im Inneren – und neugierige Kunden davon ab, schon einen Blick auf sie zu werfen, bevor sie dafür bezahlt hatten.

## II. Angstlust und das Vergnügen am Unheimlichen in der Geisterbahn

### Elemente

Es hängt sicher mit dem Zeitpunkt ihrer Entwicklung zusammen, in welchem Maß die Themen und Figuren der ersten Geisterbahnen dem frühen Film entlehnt sind, wie Alfred Toth recht umfassend zusammengetragen hat.<sup>158</sup>

Für ihn stellt die Geisterbahn eine Variante des sogenannten Themenfahrgeschäfts dar, nur dass sie dann eben statt Fantasie- oder Dschungelreisen speziell das Thema des sogenannten *Haunted House* beziehungsweise Elemente aus dem Grusel- und Horrorgenre abbildet. „Diese Laufgeschäfte kombinieren schaurige Szenerien mit überraschenden Ton-Geräusch-Kombinationen. Gelegentlich werden auch Mitarbeiter dieser Geschäfte als ‚Erschrecker‘ eingesetzt.“<sup>159</sup>

Neben den dem Zeitgeschmack entlehnten Monstern kommen im Inneren bis heute die zeitlosen Klassiker des Genres zum Einsatz, und es sind erstaunlich oft noch die gleichen Gestalten, die auch in die Häuser einzogen, als sie erbaut wurden: Spinnen mit haarigen Beinen, Fledermäuse, Schlangen, Untote, Vampire, Zombies, Geister, Gespenster, Skelette, Monster, Drachen und jede Menge blutiger Körperteile. In späteren Jahren ergänzen zahlreiche Licht- und Soundeffekte das Vergnügen, wie etwa Laser, die die Wirkung der beweglichen Figuren und Geräusche verstärken sollten.<sup>160</sup>

---

<sup>158</sup> Toth, Alfred: *Kurze Geschichte der Geisterbahnen*, bislang nur digital veröffentlichtes Manuskript, unter: <http://www.wiener-prater-geisterbahn.ch/pdf/Kurze%20GeschichteG%27bahn.pdf>. Hier findet sich auch der Hinweis, dass es bislang an einer kohärent historischen oder auch nur typologischen Arbeit zum Thema Geisterbahn mangelt.

<sup>159</sup> Szabo 2006: 92.

<sup>160</sup> Ebd.: 94.

Einen guten Eindruck von den Themen einer eher modern ausgerichteten Geisterbahn vermitteln die zahlreichen, von Fahrgästen heimlich mitgeschnittenen Videos auf Videoplattformen im Internet, zum Beispiel jenes aus dem *Terror Castle*.<sup>161</sup>



Abbildung 37: Brean Leisure Park – Das Terror Castle

### **Streckenführung, Fahrsystem und Gestaltung**

Wie beliebt eine Bahn ist, hängt jedoch nicht nur von ihren einzelnen Elementen ab, sondern es kommt vor allem auf ihre Anordnung im Inneren der Anlage an. In seiner „Themenfahrt-Philosophie“ geht Ralph Latotzki der Frage nach, was eine gute Geisterbahn eigentlich ausmacht. Allerdings räumt er eingangs ein, dass dieser Aspekt schwer zu fassen sei – Themenfahrten seien schließlich Kunstwerke. „Und wie für alle Kunstwerke gilt: Ihre Wirkung liegt im Auge des

---

<sup>161</sup> Video: <http://www.youtube.com/watch?v=X73WHtSs76A>

Betrachters. Grundvoraussetzung für eine gute Bahn ist jedoch, dass die Macher ihr Handwerk verstehen.“<sup>162</sup>

Zu den wichtigsten Faktoren, die aus einer Themenfahrt ein gelungenes Vergnügen machen, gehören seiner Meinung nach unter anderem Streckenführung, Fahrsystem und Gestaltung.

In Sachen Streckenführung betont Latozki, dass die Fahrt einer möglichst offenen, bloß nicht zu schematischen, gar simpel kreisförmig oder rechteckige Struktur folgen darf.

Ideal sind weit geschwungene Kurven, die es dem Besucher schwer machen, die zahlreichen Richtungswechsel nachzuverfolgen sowie diverse Auf- und Abfahrten, wenn es Raum für mehrere Ebenen gibt – schließlich gilt es, dem Besucher eine möglichst lange Fahrtzeit zu suggerieren, seinen Orientierungssinn zu verwirren, um so am Ende das Gefühl aufkommen zu lassen, er habe eine lange, sehr komplexe, anspruchsvolle Fahrt zurückgelegt, ohne dass er den Bauplan des Ganzen wiedergeben oder die Struktur auch nur annähernd durchschauen könnte.<sup>163</sup>

Überraschungsmomente, Ablenkung und Tricks können dabei eine wichtige Rolle spielen, zum Beispiel, wenn zusätzlich mit „echten Erschreckern“ gearbeitet wird. Aber auch schon das reine, rasante Fahrgefühl kann einen wichtigen Spaßfaktor darstellen.

Einige Geisterbahnen arbeiten dabei mit besonders rasanten Gefährten, die sich dank einer raffinierten Mechanik nach mehreren Richtungen drehen, schwenken und abrupt abbremsen lassen. Die neuesten Modelle fahren auf sogenannten Induktionsstreifen, also ohne Schienen. Kombiniert mit 3D-Effekten, Raumklang und fahrenden Simulationsplattformen sind dem technischen Aufwand kaum Grenzen gesetzt. So wird etwa im Europa-Park Rust mit beweglichen Wagen und Spiegeeffekten gearbeitet, die dem Fahrgast suggerieren, neben ihm säße ein

---

<sup>162</sup> Latotzki, Ralph: *Themenfahrt-Philosophie*, in: Szabo, Kultur des Vergnügens (2009): 200.

<sup>163</sup> Latotzki: 200ff.

Skelett auf dem Beifahrersitz. Es geht „vorbei an verrückten Wissenschaftlern bis zu einem großen, barocken Saal, in dem eine aus Skeletten und Vampiren bestehende Festgesellschaft grauenvolle Feste feiert“<sup>164</sup>.

Doch bedeutet mehr Aufwand nicht automatisch gleich mehr Effekt. Oft erwiesen sich die simpelsten Maschen immer noch als die wirkungsvollsten, sagt Latotzki. Zum Beispiel ein echter Erschrecker, im richtigen Moment eingesetzt. Gerade Geisterbahnen, die man völlig ohne Kabine zu Fuß durchlaufen muss, können oft eine besonders unheimliche Wirkung entfalten.

Latotzki weist des Weiteren auf relativ einfache Möglichkeiten hin, die Blicke der Fahrgäste zu lenken, etwa indem die seitlichen Wände der Fahrkabinen entsprechend hochgezogen sind und ihre Augen durch die Rotation des Wagens präzise geführt werden, was ihn zu einer Analogie mit der subjektiven Kamera bringt – nur eben, dass in diesem Fall die Augen der Fahrgäste selbst die Position der Kamera übernehmen.<sup>165</sup>

Die eingeschränkte Sicht führt zugleich dazu, dass ein derart von hinten abgeschirmter Fahrgast nicht nur vollständig im Dunkeln sitzt – er wird auch wähnen, dass sich ausgerechnet hinter seinem Rücken besonders gefährliche Dinge zusammenbrauen. Der Mechanismus ist bekannt: Der unsichtbare Schrecken, entsprungen nur der eigenen Fantasie, ist meist größer als der sichtbare.

Weiter verstärkt werden kann der klaustrophobische Effekt durch abgeschlossene Käfiggondeln.<sup>166</sup> Neben dem Gefühl des Eingesperrtseins haben solche Kabinen den Vorteil, dass Hände und Füße der Fahrgäste unter Kontrolle gehalten und die Effekte somit näher an das Fahrzeug herangeführt werden können, ohne dass der Betreiber fürchten muss, dass die Fahrgäste etwas kaputt machen oder es darauf anlegen könnten, die Illusion zu zerstören.

---

<sup>164</sup> Szabo 2006: 95.

<sup>165</sup> Latotzki: 203.

<sup>166</sup> Wie sie laut Latotzki etwa eine Geisterbahn namens *Eckis Shocker* und *Die Fahrt zur Hölle* von Dom-Jollberg bieten.

Unentschieden ist Latotzki indes in der Frage, welche Möglichkeiten in den modernen Geisterbahnen stecken, die den Fahrgast ermöglichen, in das Geschehen einzugreifen. Er nennt etwa *Das Labyrinth des Minotaurus*<sup>167</sup>, eine Höhlen-Fahrt, in der die Gäste ähnlich wie in einem Computerspiel auch auf die Geister schießen können.

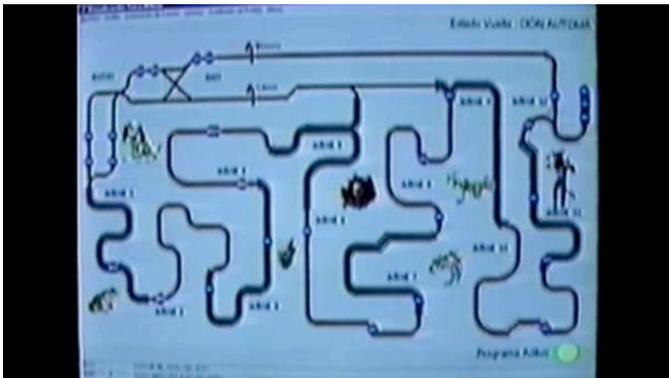


Abbildung 38: Labyrinth des Minotaurus – Kontrollschirm der Anlage

Abbildung 38 zeigt einen Screenshot vom Kontrollschirm der Anlage. Die Fahrgäste können sich eine dritte Bonusrunde erspielen, wenn sie ausreichend Monster erlegen. Das Konzept der Interaktivität nennt der Autor „vielversprechend“, hält das Schießen witzigerweise aber zugleich für „moralisch fragwürdig“ und erwähnt zudem die geringere Gestaltungsmühe, die sich die Konstrukteure mit den Feinheiten der Kulisse machten, da es den Besuchern nunmehr um das Erledigen der Geister oder anderer Teams ginge.<sup>168</sup> Zugleich würden sich die Fahrgäste durch die Möglichkeit, direkt einzugreifen, dem Geschehen weniger ausgeliefert fühlen, was die unheimliche Wirkung der interaktiven Geisterbahn mindert.

Latotzki unterscheidet zwischen mobilen Installationen, also Geisterbahnen, die immer wieder an unterschiedlichen Orten aufgebaut werden und deshalb im

---

<sup>167</sup> Video: <http://www.youtube.com/watch?v=byRG051zgGA>

<sup>168</sup> Latotzki: 206.

auseinandermontierten Zustand auf einen Lkw-Hänger passen sollten, und jenen Geisterbahnen, die fest in Freizeitparks installiert sind und dementsprechend aufwendiger und aus einem Guss gestaltet sein dürfen. Auch stellt sich die Frage, ob der Eintritt zu der Bahn pauschal für den ganzen Park oder direkt vor jeder Einzelfahrt erhoben wird – dann legen die Konstrukteure in der Regel mehr Wert auf die Gestaltung von Oberfläche und Kulisse, insbesondere auf der Seite, die der Straße zugewandt ist, während umgekehrt in festen Einrichtungen deutlich mehr Mühe auf die einzelnen Effekte im Inneren der Halle verwendet werden kann. Nicht nur bei Streckenführung und Aufbauten wird großer Wert auf die Wahrung einer künstlich geschaffenen Realität gelegt, sondern auch im Zusammenhang mit der Technik und Lichtführung. Die Mechanik der Figuren sollte dabei natürlich genauso wenig sichtbar werden wie das technische Innenleben der Lichtinstallationen.<sup>169</sup>

---

<sup>169</sup> ebd, 207ff

## Das Beispiel Haunted Mansion

*The Haunted Mansion* ist eine Mischung aus Lauf- und Fahrgeschäft und gehört weltweit wohl zu den bekanntesten Einrichtungen dieser Art.<sup>170</sup> Das Geisterhaus öffnete 1969 erstmals im Disneyland von Anaheim in Kalifornien seine Tore und findet sich in ähnlicher Form inzwischen auch in den anderen Parks des Unternehmens. Obwohl sich die Grundbausteine und Abläufe sehr ähneln, finden sich Abweichungen. So betritt zum Beispiel nur in Orlando der Besucher relativ am Anfang des Parcours einen sogenannten „staircase room“, der von M.C. Escher<sup>171</sup> inspiriert wurde (Abbildung 39).<sup>172</sup>



Abbildung 39: Haunted Mansion – Die Escher-Treppe

Das Spukhaus von Anaheim war definitiv das erste dieser Art. Um seine Entstehungsgeschichte ranken sich zahlreiche Mythen, erste Pläne zum Bau des Hauses datieren schon aus den 1950er Jahren und stammen noch von Walt

---

<sup>170</sup> Besonders ausführliche Informationen zu dieser Anlage finden sich nicht nur auf dem bereits erwähnten Blog *longforgotten*, sondern auch unter <http://www.doombuggies.com> sowie in: Surrell, Jason: *The Haunted Mansion: From the Magic Kingdom to the Movies*, New York 2009.

<sup>171</sup> Ursprünglich sind die „unmöglichen Figuren“ wie die Treppe, die nicht nach oben führt, eine Erfindung des Mathematikers Lionel Penrose.

<sup>172</sup> Ein Besucher hat im Dunkeln trotz des Verbots mit Blitzkamera ein Bild von der Escher-Treppe gemacht.

Disney persönlich. Sie beruhten vor allem auf seinem Wunsch, den Disneyfilmen *The Cat and the Canary* (1939) sowie *The Ghost Breakers* (1940) in Form einer begehbaren Anlage neue Gestalt zu verleihen.

Dass es so lange dauerte, bis das Geisterhaus endlich fertiggestellt war, hatte auch damit zu tun, dass es im Vorfeld so viele Entscheidungen zu treffen galt – etwa die über die passende Architektur für das Gebäude. Das ist deshalb interessant, weil hier einige grundsätzliche Widersprüche deutlich werden, die auftreten, wenn man Unheimliches darstellen und dennoch dem selbst auferlegten, äußerlichen Wohlfühldiktat gehorchen will, wie es für diese Form von Vergnügungsparks – und insbesondere für den Disneypark – vermutlich typisch ist.<sup>173</sup>



Abbildung 40: Haunted Mansion – Haus Anaheim

---

<sup>173</sup> Vgl. Allman, T.D.: *Finding Florida: The true history of the sunshine state*, New York 2013; außerdem: Obermeyer, Bastian: *Ein Hundeleben*, in: *Süddeutsche Zeitung*, 10.5.2010, <http://www.sueddeutsche.de/panorama/disney-ein-hundeleben-1.662417>. Angeblich nennen die Mitarbeiter des Parks ihren Arbeitsort intern „Mauschwitz“, vgl. <http://www.vice.com/alps/read/mauschwitz->

Zunächst war als Heimat der Disney-Geister ein typisch amerikanisches Haus im Landhausstil angedacht. Doch dann entschied man sich doch für ein Gebäude aus der viktorianischen Zeit, erbaut im Antebellum-Stil.

Im Disneyland Park in Paris wiederum entschloss man sich zu einer Bauweise im Stil des Second Empire, die etwa aus dem Film *Psycho* von Alfred Hitchcock (1960) oder der *Addams Family*<sup>174</sup> von Charles Addams bekannt ist. Die nächste strittige Frage war die nach der Fassade und den umliegenden Gärten – sah das neu erbaute Haus von außen doch viel zu reinlich und gepflegt aus, um wirklich als Behausung zwielichtiger Gestalten durchgehen zu können. Zerbrochene Fensterscheiben und verwilderte Gärten hätten besser gepasst. Das sah die Parkleitung, die über die Anmutung der ganzen Anlage zu wachen hatte, jedoch anders – schließlich galt es um jeden Fall den Eindruck zu vermeiden, es handle sich hier womöglich doch um eine Nachlässigkeit des Park-Managements. Also durfte das Haus zwar in Würde gealtert, keinesfalls aber verkommen und ungepflegt aussehen.

Das Dilemma ist grundsätzlicher Natur und zieht sich durch das ganze Haus. So verwundert nicht, dass die Effekte keinesfalls hässlich, kritisch oder tatsächlich unangenehm sein dürfen. Noch weniger erwünscht sind Bezüge zur Alltagsrealität. Das wird allein schon dadurch erreicht, dass die Uhren im Haus um einige Jahrzehnte, wenn nicht gar Jahrhunderte, zurückgedreht sind.<sup>175</sup>

Einen der ersten unheimlichen Effekte erlebt der Besucher im sogenannten *Stretching Room* (Abbildung 41).

---

<sup>174</sup> Das war ursprünglich ein Comic aus dem Jahr 1938, aus dem dann in den 1960er Jahren eine amerikanische TV-Serie wurde.

<sup>175</sup> Diese Videopräsentation gibt einen guten Überblick, was die unterschiedlichen Elemente des *Haunted Mansion* betrifft: Rue24 Video Production: *Haunted Mansion Disneyland*, unter <http://www.youtube.com/watch?v=E60nt-f6Sw>



Abbildung 41: Haunted Mansion – Der Stretching Room

Dabei werden Porträts gezeigt, die zunächst harmlos anmuten, sich dann jedoch durch die Vergrößerung des Ausschnitts nach unten als unheilvolle Situationen erweisen. Die Bilder des *Stretching Room* müssen von oben nach unten gelesen werden.<sup>176</sup>

Zum Beispiel steht ein Mädchen mit Schirm in der Sonne – und erst auf den zweiten Blick erkennt der Betrachter, dass sie auf einem Drahtseil balanciert, unter dem ein Krokodil sein gefährliches Maul aufreißt.

Dabei hat es im Halbdunkel zunächst den Anschein, als würde die Wand – und damit das Bild selbst – gestreckt. Tatsächlich befindet sich der Besucher aber in einem Fahrstuhl, der ihn in den Untergrund befördert (siehe Abbildung 42, rosa eingezeichnet ist der unterirdische Teil der Anlage, die Skizze wurde vom Autor des Blogs nachträglich eingefärbt).

---

<sup>176</sup> [http://www.doombuggies.com/secrets\\_foyer.php](http://www.doombuggies.com/secrets_foyer.php)

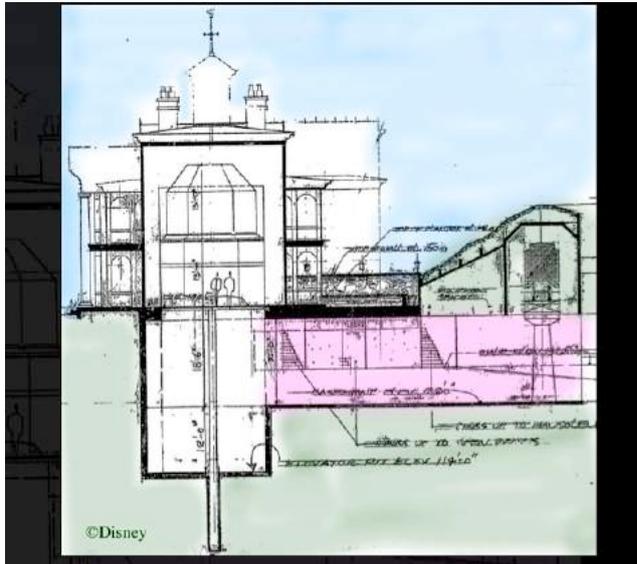


Abbildung 42: Haunted Mansion – Kellergewölbe

Ebenfalls auf einem visuellen Trick beruht der Effekt in der sogenannten Porträtgalerie, in der sich jeweils nach einem Blitzschlag ein freundliches Porträt in eine böse Fratze verwandelt oder leblose Büsten den Besucher mit ihren Blicken zu verfolgen scheinen.<sup>177</sup>

Während dieser erste Part zu Fuß beziehungsweise mit dem Fahrstuhl zu durchmessen ist, besteigen die Besucher nun die sogenannten „Doom Buggies“, zweisitzige Geisterbahnwagen (Abbildung 43), die auf Schienen durch den Rest des Parcours führen und in deren Rückenlehnen Lautsprecher für die Soundeffekte untergebracht sind.

Zu den Soundeffekten gehört neben einer Erzählerstimme, die auf gruselige Elemente aufmerksam macht (aber auch mahnt, dass man keine Fotos schießen dürfe, um die Geister nicht zu verscheuchen), das übliche Repertoire an Grusel-sounds: Schreie, Geistergeheul, Wind- und Tiergeräusche, eine Orgel, Klaviertöne und am Ende der Song eines mehrstimmigen Geisterchors, eher lustig und im

---

<sup>177</sup> Dieser Eindruck beruht auf dem Phänomen der sogenannten „Tiefenumkehr“.



Abbildung 43: Haunted Mansion – Zweier-Gondeln

Disney-Kinderfilmstil aufgenommen als wirklich angsteinflößend. Es öffnet sich ein Sarg, ein Klavier spielt wie von Geisterhand, und eine geheimnisvolle Geisterbeschwörerin ruft die Verstorbenen, die dann erscheinen und – ein weiterer optischer Trick macht das möglich – durch feste Gegenstände hindurch zu schweben scheinen.

Erwähnenswert ist noch die kleine Gruselgeschichte, die auf dem Dachboden gezeigt wird und von einer Figur namens Constance the Bride erzählt. Denn ihre Geschichte erfuhr vor einigen Jahren eine interessante Umwidmung.

Ursprünglich passiert der Fahrgast hier die untote Constance, gekleidet im altertümlichen Hochzeitskleid, wie sie inmitten alten Hausrats und Gerümpels noch immer verzweifelt auf ihren Bräutigam wartet. Dazu wird der Hochzeitsmarsch in Moll eingespielt und dann erhebt die Braut die Axt, die sausend niedergeht. Immer wieder hatten die Männer ihr die Ehe versprochen – „Ja, ich will!“ rufen sie ihr auch heute noch zu, die Betrüger – und sind doch inzwischen allesamt zu Geistern geworden. Denn Constance hat die Eheschwindler mit einem kräftigen Axthieb ins Jenseits befördert.

Seit 2006 geht die Geschichte nun ein wenig anders: Die Witwe Constance wurde nicht etwa um die Ehe betrogen und nahm dafür blutige Rache. Neuerdings hat sie die Ehemänner getötet, um an ihr Vermögen zu gelangen. Der Besucher sieht nun sowohl die Köpfe rollen als auch die Schätze und Preziosen, die Constance

dabei angesammelt hat. Angeblich war jeder Mann vermöglicher als sein Vorgänger. Und einer von ihnen hat Constance sogar das Haus vermacht.

Von einem Mord aus gekränkter Ehre zu einem Mord aus Habgier – so verändern sich die Werte, die im Disneypark verhandelt werden.

Hobbyforscher HGB2 widmet sich in seinem Blog ausführlich den unterschiedlichen Effekten, Phänomenen und Entwicklungen des *Haunted Mansion*. Relativ detailliert analysiert er zum Beispiel, wie das Messingschild am Eingang des

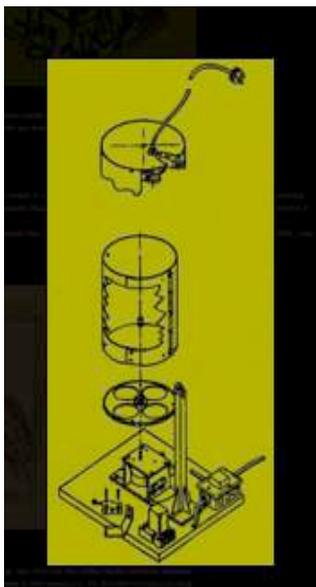


Abbildung 44: Haunted Mansion –  
"Eerie Lights"

Gebäudes nachträglich auf alt getrimmt wurde oder auf welchen technischen Tricks ein Phänomen wie das des „herumwandernden Lichts“ beruht (Abbildung 44 zeigt die Konstruktionszeichnung).

Auch die Farbwahl ist innerhalb der Fan-Community ein vieldiskutiertes Thema – warum entschied sich Disney dazu, vor allem die Komplementärfarben Gelb und Lila als unheimliche Farbtöne auszuweisen?

Interessant ist, dass jene Effekte den besonderen Rechercheehrgeiz der Hobbyforscher herauszufordern scheinen, bei denen es sich um vermeintlich echte

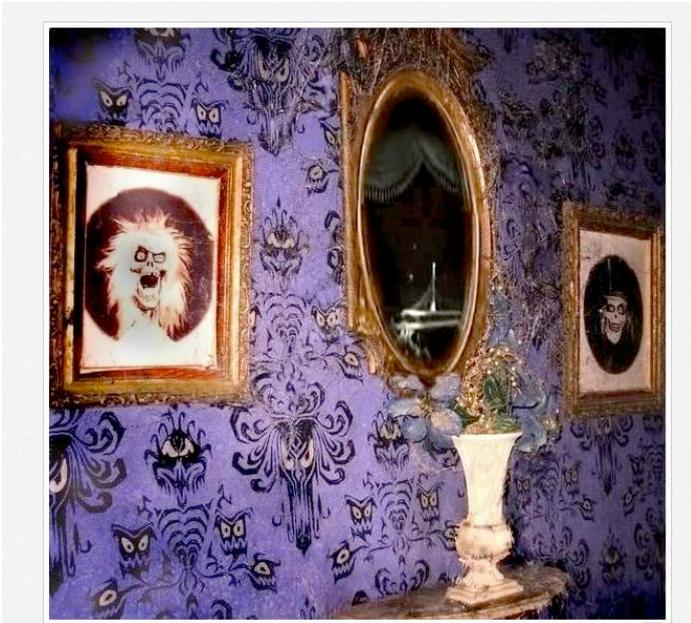


Abbildung 45: Haunted Mansion – Der Spiegela

Rätsel zu handeln scheint, also bei denen Merkwürdigkeiten auftreten, die sich eher mit Inszenierungsschwächen der Macher erklären lassen, denen man ja ohnehin permanent in die Karten gucken will. So geht HGB2 in einem seitenlangen Blogpost der Frage nach einer fehlenden Tür nach – waren die Hobbyforscher doch darauf gestoßen, dass in den alten Konstruktionszeichnungen an einer Stelle im Haus ursprünglich eine Tür eingezeichnet war, die in den Anlagen in Florida und in Tokio auch tatsächlich dort zu finden ist. Doch prangt in Anaheim an dieser Stelle stattdessen nur ein harmloser Spiegel über der Tapete. Eigentlich sollte laut Skizze an dieser Stelle ein Türklopfer angebracht werden – in Florida findet er sich auch.

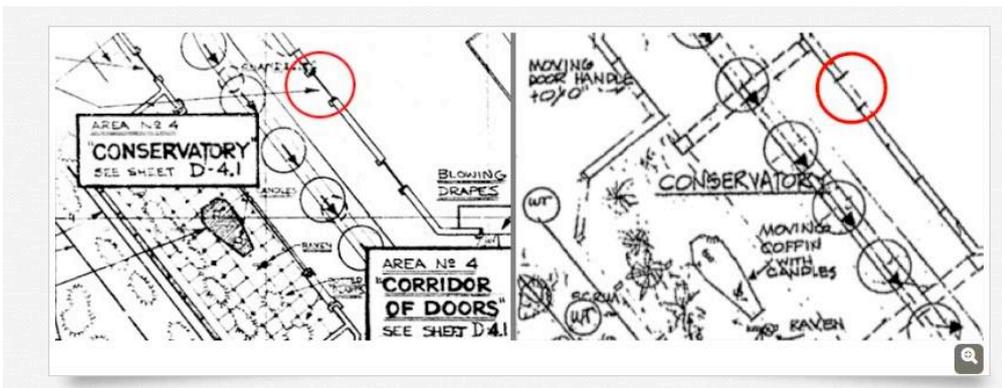


Abbildung 46: Haunted Mansion – Die fehlende Tür

Aber niemand weiß, stellt HGB2 andeutungsvoll fest, warum sich an der gleichen Stelle in Anaheim nichts davon findet.

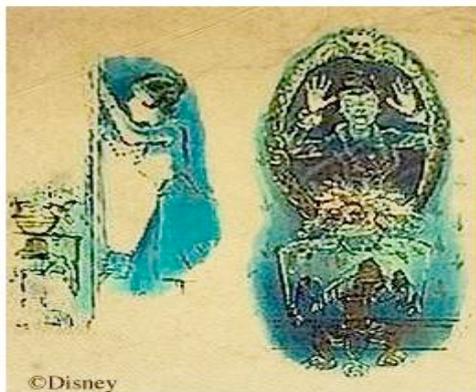


Abbildung 47: Haunted Mansion – Die Geschichte vom Mädchen im Spiegel

Um dann gleich selbst zu spekulieren, dass dort womöglich ein besonders gruseliger Effekt vorgesehen war: „Das Mädchen im Spiegel“ (Abbildung 47). In dieser Geschichte verschwindet eine junge Frau in einem Spiegel und es erscheint dann so, als wäre sie von jemandem im Spiegelbild eingesperrt worden. Um diese Geschichte umzusetzen, hätte man die Tür benötigt. Doch aus irgendwelchen

unerfindlichen Gründen – psychologischen, technischen, ökonomischen – haben sich die Disney-Konstrukteure später wohl entschieden, auf diesen Effekt zu verzichten. Interessant ist nun, was HGB2 selbst über seine eigenen Recherchen schreibt: „I doubt that a missing door in would get blogged anywhere. But the Mansion Imagineers have created an environment that encourages you to enjoy the illusion of a house that’s more than a house, one that’s almost alive.“<sup>178</sup>HGB2 ist mehr als ein Desillusionist. Umgekehrt: Er verrätselt den Ort durch seine Recherchen nachträglich, weist ihm gar essentialistische Qualitäten zu.

Es geht den Bloggern um mehr, als die Mechanismen und Strategien der Produzenten zu entlarven. Hier flackert vielmehr so etwas wie eine echte Hoffnung auf, es möge in dem Haus nicht mit rechten Dingen zugehen. Und man könnte diese Phänomene entdecken, wenn man nur lange genug danach suchte.

So stößt HGP2 bei seinen weiteren Recherchen immer wieder auf Orte innerhalb der Anlage, die im Laufe der Zeit offensichtlich zweckentfremdet wurden oder wie Fehler in der Konstruktion aussehen, ungenutzte Räume und Treppenhäuser zum Beispiel (Abbildung 48) – was bei einem Geisterhaus zunächst eher seltsam anmutet, da wie erwähnt die Betreiber in der Regel bemüht sind, das Maximum an Aufenthaltsdauer aus einem Minimum an Platz herauszuholen.

Die Erklärung für die vermeintliche Leerstelle scheint am Ende wohl zu sein, dass ursprünglich – von außen nicht einsehbar – zwei identische Häuser vorgesehen waren, um in der gegebenen Zeit mehr Besucher durch die Attraktion schleusen zu können. Das war nicht mehr nötig, als man von der Idee Abstand nahm, das Haus als reines Laufgeschäft zu betreiben und sich dazu entschied, die zweite Hälfte der Tour von den deutlich effizienteren Gondeln bewältigen zu lassen. Doch dadurch haben sich nun Zugänge und Flächen im Haus ergeben, die nicht mehr benötigt werden. Es ist nun das Motiv der Verdopplung, der ungenutzten Leerstellen, das die Community fasziniert – vielleicht sogar mehr als die Bilder im *Stretching Room* oder die Szenen auf dem Dachboden.

---

<sup>178</sup> vgl. <http://longforgottenhauntedmansion.blogspot.de/2010/06/missing-door.html>

„Thanks to the freakishly long and convoluted history of the original Anaheim Mansion“, schreibt der Hobby-Forscher, „it has an archaeological depth that is simultaneously genuine *and* feels like it belongs to the attraction’s imaginary world.“<sup>179</sup>



Abbildung 48: Haunted Mansion – Fluchtweg

---

<sup>179</sup> ebd.

## II. Angstlust und das Vergnügen am Unheimlichen in der Geisterbahn

### Facetten nichtalltäglicher Orte

Ernst Bloch nannte den Vergnügungspark „ein Stück Grenzland“: „Uralte Volkslust, keineswegs einfache, aber auch keineswegs dekadente, erhält sich im Jahrmarkt, wandert darin. Ein Stück Grenzland ist da, zu sehr herabgesetztem Eintrittspreis, aber mit erhaltenen Bedeutungen, mit kurios-utopischen, konserviert in brutaler Schau, in vulgärer Hintergründigkeit.“<sup>180</sup>

Die besondere Faszination dieser Orte führt Kaspar Maase zum einen traditionell auf die Fortschritte von Wissenschaft und Technik zurück, von den elektrischen Experimenten auf den Jahrmärkten des 18. Jahrhunderts bis hin zu den computerentwickelten und -gesteuerten Extrem-Fahrgeschäften der Gegenwart. „Zugleich leben diese Plätze vom dichten Angebot scheinbar zeitloser Reize: Risikolust und Lachen; Kitzel des Glücksspiels und Gelegenheit, vor anderen Stärke und Geschicklichkeit zu beweisen; kräftige Farbigkeit und übertriebene Anpreisung; Musik, die das Gefühl rührt und die Glieder mitreißt; die Faszination des Abnormen.“<sup>181</sup>

Den besonderen Reiz dieser Orte machten sowohl das beeindruckende Spiel der Kräfte der technischen Moderne als auch die Regression zu den Erlebnissen der Kindheit aus.<sup>182</sup> „Dabei bieten die isolierten Situationen eine Fülle von Farben, Formen und Lichtern sowie eine fortwährende berauschte Bewegtheit. Es sind unübersichtliche und schnelle, aber begrenzte Orte, an denen, insofern man sich

---

<sup>180</sup> Bloch, Ernst: *Das Prinzip Hoffnung*, Bd. 1, Frankfurt a.M. 1973: 425f.

<sup>181</sup> Maase: 13.

<sup>182</sup> Ebd.: 14.

darauf einlässt, die in Facetten und Faktoren aufgelöster Wahrnehmung als wunderbare erlebt und trainiert werden könnten.“<sup>183</sup>

Noch mangle es allerdings an „horizontalen“ Erforschungen dieser Orte, mahnt Maase. Sehr leicht würden Autoren dem Versuch erliegen, das Vergnügen wahlweise zu romantisieren oder sogleich zu bewerten. „Romantisch scheint mir die Tendenz, Gegenimpulse oder gar Gegenwelten zur gewöhnlichen Realität eines als nüchtern-rational und konkurrenzindividualistisch entfremdet verstandenen Alltags zu entdecken; überhöhend wirkt die Neigung, Vergemeinschaftung und außergewöhnliche Erfahrungen mit transzendenter Qualität herzustellen.“<sup>184</sup>

### **Herumgehen**

Diese Orte sind „ambulatorisch“, von „spazieren (gehend)“,<sup>185</sup> das heißt, dass sich das Publikum das Vergnügen spazierend, flanierend, sich in der Menge drängend organisiert.

Das im Gegensatz zu vielen anderen kulturellen Ereignissen relativ autonome, freie Umherschlendern, also die körperliche Bewegung im Raum, trage wesentlich zum Vergnügen bei: „Multisensorischer, synästhetischer Genuss unter Beteiligung aller Sinne und des körperlichen Empfindens.“<sup>186</sup> Man kann das Vergnügen nicht nur selbst erkunden, man tut das auch in Gesellschaft anderer: „Gehend, schlendernd, sich mit der und durch die Menge schiebend erschließt sich das Publikum den Ort. Es gibt Wegepläne und Wegweiser und nicht wenige Besucher, die gezielt eine Attraktion ansteuern. Doch liegt der Genuss auch darin, sich treiben zu lassen: der Nase zu folgen, die den Geruch frisch gebrannter Mandeln oder die Abgase der Kartbahn eingefangen hat; dem Ohr zu vertrauen, das das Bewegungsgeräusch oder die Musikfarbe der Fahrgeschäfte bald

---

<sup>183</sup> Blume: 45.

<sup>184</sup> Maase: 25.

<sup>185</sup> Ebd.: 15.

<sup>186</sup> Ebd.: 16.

unterscheidet; das Auge von Farb- und Lichteffekten führen zu lassen. Die Hauptrolle des bewegten Körpers und die spontane Kombinierbarkeit mit intensiven Erfahrungen der Nahsinne (Geruch, Geschmack, Tasten) kennzeichnen das Erleben in der Familie der populären Vergnügungsorte.“<sup>187</sup>

Dabei ist die Interaktion sehr direkt, körperlich, mit allen Sinnen, wie etwa Stadler in Bezug auf das Karussell formuliert: „Der Besucher kann es begehen und benutzen, so dass in der Konfrontation mit dem Objekt eine Auseinandersetzung auf intellektueller, emotionaler und physischer Ebene stattfindet.“<sup>188</sup> Es sei Schauobjekt und Bühne, auf der die Zuschauer auch die Akteure sein können.

## **Soziales**

Laut Werner Blessing gehören zum „Vergnügen im Kollektiv: Distanz zum Alltag“ unter anderem folgende Aspekte: „Entspannung, intensives Körpergefühl, Risiko, bunte Geselligkeit, Zirkusspannung, leicht fassbare Kunst und Belehrung, heitere Illusionen für alle Sinne, Ventil im mühsamen Alltag, gemeinsame Lust, Selbstbestätigung in ‚traumhaft‘ schönen Erlebnissen.“<sup>189</sup>

Maase weist darauf hin, dass es an diesen konkreten Orten weniger ums „Sehen und Gesehenwerden“ gehe, wie etwa bei Theaterpremieren oder Vernissagen, sondern eher um den Genuss, Teil der Menge zu sein – „aus der man sich gegebenenfalls durch handelnd gezeigte Qualitäten wie Bereitschaft zu Extrem-erfahrungen, Geschicklichkeit, Stärke oder Witz heraushebt“.<sup>190</sup>

Dass so viele Menschen mit dem Jahrmarkt nostalgische Erinnerungen an ihre Kindheit verbänden, erklärt Szabo nicht nur damit, dass traditionelle Fahrgeschäfte wie das Karussell doch selbst wieder in Form und Gestalt an überdimensionales Kinderspielzeug erinnerten. Er weist vielmehr auf die

---

<sup>187</sup> Ebd.

<sup>188</sup> Stadler: 163.

<sup>189</sup> Blessing, Werner: *Volksfeste*, in: Hügel, Hans-Otto (Hg.): *Handbuch populäre Kultur*, Stuttgart/Weimar 2003: 500.

<sup>190</sup> Maase: 17.

Erfahrung sozialer Gleichheit hin, festgehalten in dem Schlager *Auf dem Karussell fahren alle gleich schnell* von Jürgen Marcus aus dem Jahr 1975. Diese Art der Kindheitserfahrung prägte sich in besonders positiver Erinnerung ein.<sup>191</sup> Passend dazu weist Stadler darauf hin, dass es sich beim Jahrmarktkarussell im historischen Rückblick um die demokratisierte Variante einer absolutistischen Erfindung handele.

Die soziale Komponente des Jahrmarktsbesuchs stellt auch der Schausteller Franz Mack heraus, der in einem Interview sagt, die wichtigste Funktion einer Geisterbahn sei, dass sie dem Mann die Gelegenheit böte, zu seiner Gefährtin „rüberzulangen, um ihr Schutz zu gewähren“.<sup>192</sup>

Auch die Grottenbahnen verstanden sich ursprünglich nicht zuletzt auch als Bildungsträger, nicht nur, indem sie Impressionen aus fremden Ländern transportierten oder aus vergangenen Zeiten berichteten. Die Grottenbahn *Zum Walfisch* etwa enthielt eine Nachbildung der Wolfsschlucht, bekannt als Schauplatz der mitternächtlichen Ereignisse in der Oper *Der Freischütz* von Carl Maria von Weber.

Sie war entsprechend mit einigen unheimlichen Zutaten ausgestattet: Kaspar, der seine Seele Samiel, dem Teufel, verschrieben hatte und seinen Kopf nun selbst nur mehr um den Preis eines neuerlichen Menschenopfers aus der Schlinge ziehen konnte, verabredete sich in der Wolfsschlucht mit Max, um mit ihm die geheimnisvollen Freikugeln zu gießen, eine Munition für ihre Jagdgewehre, die ihr Ziel nie verfehlen würde.

---

<sup>191</sup> Szabo 2009: 276.

<sup>192</sup> Szabo 2006: 93.

Eberstaller beschreibt das Panorama sehr bildhaft: „Mit einem vom Gebirge stürzenden Wasserfall, einem bleichen Vollmond, einem von Blitz zerschmetterten Baum und einer großen Eule mit feurigen Augen auf einem knorrigen Ast. Kaspar gießt in einem aus Totenköpfen gebildeten Zauberkreis die Freikugeln, neben ihm steht angsterfüllt Max. Unter pfeifendem Sturm, Blitzen und drohendem Donner erscheint Samiel feuerfarbig in übermenschlicher Größe.“<sup>193</sup>

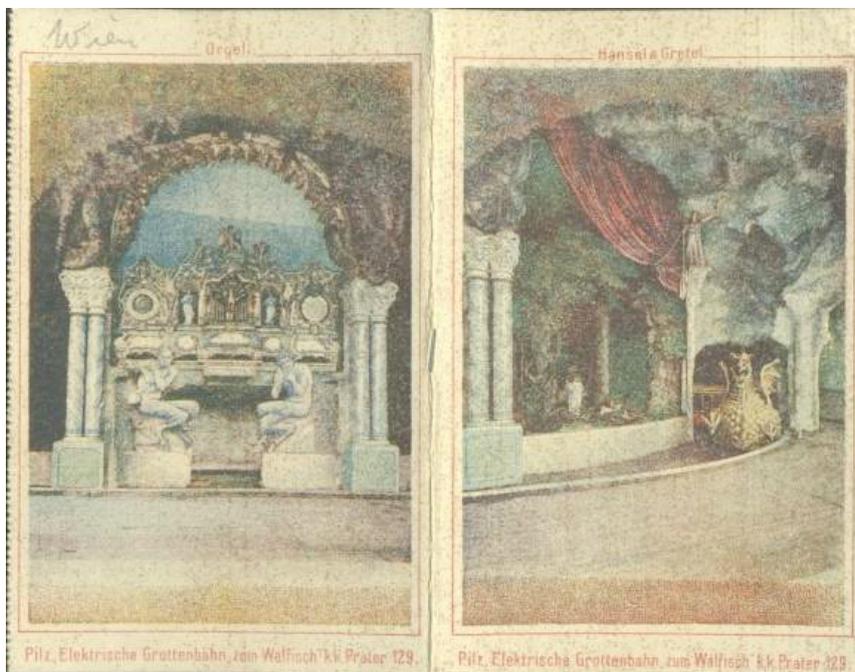


Abbildung 49a: Elektrische Grottenbahn – Postkarten-Vorderseite

---

<sup>193</sup> Vgl. Eberstaller.

Die Abbildungen der historischen Ansichtskarte zeigen die Orgel und die Themenfahrt Hänsel und Gretel, auf der Rückseite findet sich ein Textausschnitt zu den unterschiedlichen Themen der Bahn: *Untergang der Welt, Das Märchen von der armen Müllerin, Die Wüste, Niagara-Fall* und *Wolfsschlucht aus der Oper „Der Freischütz“*.<sup>194</sup>

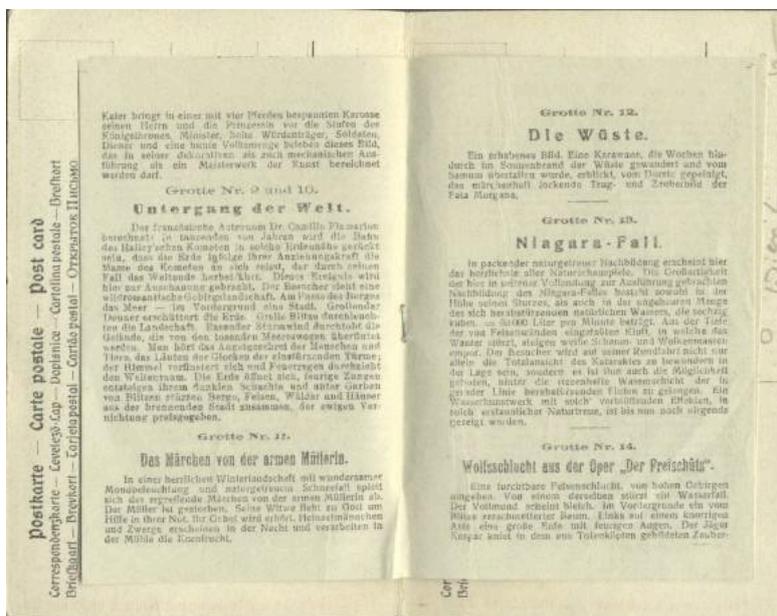


Abbildung 49b: Elektrische Grottenbahn – Postkarten-Rückseite

Weitere beliebte Motive auf den Tableaus der Grottenbahnen sind neben Reisetemen, Märchen und Sagen auch Unglücksfälle wie Vulkanausbrüche, große Brände oder Erdbeben.

<sup>194</sup> Vgl. <http://www.akpool.de/ansichtskarten/24220354-klapp-ak-wien-pilz-elekt-r-grottenbahn-zum-walfisch>

Übertrüge man das Prinzip der Themenwahl auf das 21. Jahrhundert, müsste ein zeitgenössisches Tableau wohl die Anschläge vom 11. September oder etwa die Reaktorunglücke von Tschernobyl und Fukushima darstellen.

Und während früher eher Oper und Operette als Stofflieferant dienten, sind es im 20. Jahrhundert vor allem Motive aus dem Kinofilm.

Auf die besondere Nähe der Geisterbahnthemen zum Film weist unter anderem Alfred Toth hin.<sup>195</sup> So unterlagen Themenfahrtschäfte stets den Moden der jeweiligen Zeit, was er anhand entsprechender Übermalungen belegen kann. Die zahlreichen Dschungelabenteuer aus den 1940er und 1950er Jahren wichen später einer Gruppe von Gespenstern, während die großen Affen immerhin erhalten bleiben konnten, da Merian C. Cooper sie mit seinem *King-Kong*-Film (1933) schon frühzeitig ins Gruselrepertoire integriert hatte – was dann aber zu den in den 1960er Jahren in Mode gekommenen Weltraum-Themen nicht mehr passte. Alfred Toth zeigt das am Beispiel der Wiener Prater-Geisterbahn. Seinen Recherchen zufolge hieß sie ursprünglich *Fahrt in den Dschungel*.

Die ersten Geisterbahnen bedienten sich vor allem des rasch wachsenden Fundus an Horror- und Gruselfilmen aus der Anfangszeit des Films; Toth nennt unter anderem *Le Cabinet de Méphistophélès* und *La Caverne Maudite* aus dem Jahr 1897, gedreht von dem Filmpionier Georges Méliès – der übrigens selbst als Schausteller und Zauberer auf Jahrmärkten tätig war, nachdem der Vater ihm das Studium an der École des Beaux-Arts verweigert hatte. Méliès schuf auch einen der ersten Horrorfilme.

Laut Toth sei der erste Film, der sich mit den in der Schaustellerei schon lange bekannten Deformationen und Missbildungen befasste, der 1905 entstandene französische Film *Esméralda* von Alice Guy und Victorin-Hippolyte Jasset gewesen. Großen Einfluss auf die Motive in Geisterbahnen hatten auch Rupert Julians Film *The Phantom of the Opera* (1925), der Film *Der Golem* (1915) von

---

<sup>195</sup> Toth

Paul Wegener sowie die vielfältigen Verfilmungen von Mary Shelleys *Frankenstein*, vor allem die Verfilmungen aus den Jahren 1910 und 1931.

*Der Januskopf* von F.W. Murnau (1920) beziehungsweise in den USA der Film mit dem Titel *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* popularisierten das Doppelgängermotiv, ähnlich wie Robert Wiens Film *Orlac's Hände* (1924), wie Toth schreibt.<sup>196</sup>



Abbildung 50: Eckis Nostalgiegeisterbahn – Frankensteins Monster

„Wiene war einer der ersten Horrorfilm-Regisseure und führte die expressio-nistische Oszillation von Hell und Dunkel bzw. Licht und Schatten in den frühen deutschsprachigen Stummfilm ein. Maßgeblich wurde für alle späteren Filme in dieser Tradition *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920), wo der Titelheld ein Doppelleben auf dem Rummelplatz führt.“<sup>197</sup>

Das Geisterhaus selbst zum Thema haben erstmals der Film *Schloss Vogelöd* von F.W. Murnau aus dem Jahr 1921 und das *Haunted House*, ein Trickfilm von Walt

---

<sup>196</sup> Toth spricht hier allerdings irrtümlicherweise von „Die unheimlichen Hände“, das ist allerdings der Titel der Neuverfilmung von 1960

<sup>197</sup> Toth.

Disney, auf den auch die *Haunted-House*-Bauten in den Disney Parks direkt – mitunter sogar bis in die Konstruktionszeichnung genau – zurückgehen.

Große Verbreitung im Geisterbahn-Repertoire fand selbstverständlich auch Tod Brownings *Dracula* nach dem Roman von Bram Stoker aus dem Jahr 1897, der im Jahr 1931 in die Kinos kam, also just in dem Jahr, in dem die erste Geisterbahn gebaut wurde. Als weitere Vorlagen aus den Folgejahren nennt Toth neben King Kong noch das Motiv der lebenden Mumie von 1932 (*The Mummy* von Karl Freund). Die Idee, Tote wiederzubeleben, dürfte auch nach Michael Curtiz' *Mystery of the Wax Museum* in die Geisterbahnen Einzug gehalten haben. Des Weiteren weist Toth darauf hin, dass auch das Motiv des Geisterzugs in dieser

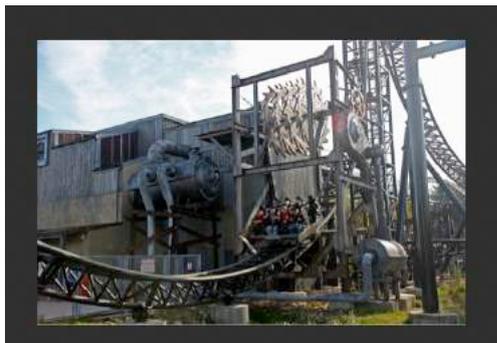


Abbildung 51: Thriller-Achterbahn SAW – Thorpe Park

Zeit aufkommt. „Somit finden sich also sowohl die beiden für Geisterbahnen zentralen Motive des verwunschenen Hauses wie der Fahrt durch dieses als auch die Vorlagen für seine Bewohner in den Filmen und deren literarischen Vorlagen zwischen 1890 und 1930 und fallen damit präzise in die Zeit zwischen dem Aufkommen der Grotten- und der Geisterbahnen.“<sup>198</sup>

---

<sup>198</sup> Ebd.

An diese Tradition knüpfen moderne Geisterbahnen an, auch sie beziehen sich gerne auf prominente Filme. So wurde etwa 2009 im Thorpe Park in England eine Mischung aus Achterbahn und Geisterbahn in martialischer Gusseisen-Rost-Optik eröffnet, die sich an Themen aus dem amerikanischen Horrorfilm *SAW* (James Wan, 2004) anlehnt – und dabei halsbrecherische Loopings dreht.<sup>199</sup>

Im dunklen Teil der Fahrt im Inneren der Halle werden unter anderem Filmausschnitte gezeigt. Viele Nutzer klagen nach der Fahrt über starke Kopf- und Rückenschmerzen.<sup>200</sup> Offenkundig lotet die Bahn auch die körperlichen Belastungsgrenzen aus.

### **Bezug zur Wirklichkeit**

Die zahlreichen Zitate etwa aus der Literatur- und Filmwelt sind eine wichtige Voraussetzung für die Schaffung von überzeugenden Illusionswelten. „Die im Park vorgefundene Architektur, Versatzstücke aus der fiktiven und der realen Welt, zusammengefügt mit thematisch bzw. sinngemäß angepassten Einrichtungen wie Restaurants oder Fahrgeschäften, bedient Klischees, womit sie einen hohen Wiedererkennungswert besitzt. [...] Man erlebt Fremdes, das allerdings nicht völlig fremd ist, sondern zugeordnet werden kann, selbst wenn der Besucher vorher nur den klangvollen Namen kannte oder ein Postkartenfoto des Dargestellten vor dem inneren Auge sah.“<sup>201</sup>

Laut Latotzki sollten thematische Stilbrüche innerhalb der Geisterbahn unbedingt vermieden werden, denn sie würden vom Publikum, wenn auch nur unterbewusst, sehr wohl als störend bemerkt werden. „Glaubwürdigkeit herzustellen ist aber eine der wesentlichsten Aufgaben bei der Gestaltung einer Themenfahrt.

---

<sup>199</sup> Auf YouTube unter der Sammlung von „mesmoland“ zu finden (<http://www.youtube.com/watch?v=XRRLhmrFUvI>). Außerdem bietet der Park die Möglichkeit, im Anschluss an die Fahrt eine DVD von seiner eigenen Fahrt zu erstellen.

<sup>200</sup> Z.B. auf <http://www.coaster-junkies.de/Rides/AALaender/England/SawTheRideThorpeParkENG/SawTheRideThorpeParkENG.html>; Foto: Thore Park, Bildergalerie, <http://www.thorpepark.com/images/gallery-images/large/saw3.jpg>

<sup>201</sup> Schirrmeister: 233.

[...] Auch bei der Kulissengestaltung stellt sich je nach Thema die Frage nach der Authentizität, wenn auch in anderer Weise. Soll die Gestaltung dem realen Vorbild oder doch lieber der meist gegenüber der Realität leicht verfremdeten Vorstellungshaltung entsprechen?“<sup>202</sup>

Walt Disney hat über seine Freizeitparks gesagt: „I just want it to look like nothing else in the world.“<sup>203</sup> Jürgen Kagelmann präzisiert, Freizeitparks seien vielmehr „truer-than-life replica“. <sup>204</sup> Auch Schirrmeister spricht von „Hyperrealismus“: „Die Simulation wird realer als das Reale, indem typische Merkmale des Originals gewissermaßen potenziert und perfektioniert werden. Es entsteht eine Scheinwelt, die den Erwartungen in idealtypischer Form nicht nur entspricht, sondern die Erwartungen zudem übertrifft.“ Normalerweise werde Wirklichkeit ja assoziiert mit dem Originalen, dem Echten und dem Tatsächlichen: „Da Wirklichkeiten aber stets soziale Konstruktionen darstellen, lassen wir den zuweilen geäußerten Anspruch auf Wahrheit gänzlich beiseite.“<sup>205</sup> Schirrmeister hebt dabei vor allem den Reiz der „alltagsfremden Wirklichkeit“ hervor. Sie gestatte nicht nur den aktiven Eingriff, sie fordere die Teilhabe der Beteiligten sogar, damit die Illusion aufrechterhalten bleibe.<sup>206</sup> Wobei Störungen in der Illusionswelt von den Betreibern einer Geisterbahn oder eines Freizeitparks um jeden Preis verhindert werden – wer sich gegen die Vorschriften verhält oder versucht, hinter die Kulissen zu blicken, hat mit scharfen Sanktionen zu rechnen.

„Ambulatorische Vergnügungen haben ihren Sitz im Leben, wenn und insofern sie Attraktionen bieten, die zu Hause, mit den Unterhaltungsmedien, im Theater oder in der privaten Geselligkeit nicht zu erleben sind.“<sup>207</sup> Schon insofern sei die

---

<sup>202</sup> Latotzki: 207.

<sup>203</sup> The Imagineers (Hg.): *Walt Disney Imagineering. A Behind the Dreams Look at Making the Magic Real*. New York 1996: 17.

<sup>204</sup> Kagelmann, Jürgen: *Themenparks*, in: Kagelmann/Bachleitner: *Erlebniswelten. Zum Erlebnisboom der Postmoderne*, München/Wien 2004: 178.

<sup>205</sup> Schirrmeister: 234.

<sup>206</sup> Ebd.: 227.

<sup>207</sup> Maase: 22.

Differenz grundlegend, hält Maase fest. Allerdings könne das Vergnügen dann auch genau in einer Verstärkung von Alltagshandlungen liegen: Gokart fahren, anstatt mit dem eigenen Auto zur Arbeit, zum Beispiel.

Szabo weist darauf hin, dass auf dem Jahrmarkt häufig die Logik technischer Errungenschaften, die unser Alltagsleben dominierten, in ihr Gegenteil verkehrt würde: Ginge es normalerweise beim Autofahren darum, Unfälle zu vermeiden, werden sie zum zentralen Element des Autoscooters, diene die Eisenbahn dazu, entfernte Orte schneller zu erreichen, fährt die Achterbahn mit maximalem Aufwand immer wieder den gleichen Ort an und so weiter.<sup>208</sup>

Der soziale Aspekt der Realitätskonstruktion und die Differenz zum bürgerlichen Alltag bedeuteten allerdings nicht schon, wie Maase schreibt, dass auf Jahrmärkten auch eine Anti-Struktur wie etwa traditionell im Karneval zu beobachten sei. Klassische Hierarchien und Machtverhältnisse würden hier in der Regel nicht in Frage gestellt. Es werde keine Gegenwelt geschaffen, sondern „eher eine Dependance unserer konkurrenzgetriebenen, leistungsgläubigen, machstrukturen Gesellschaft dargestellt“. Dennoch habe laut Wolfgang Kaschuba etwa das Karussell zur „Kultivierung des Menschen und zur „Politisierung des Alltags“ beigetragen.<sup>209</sup>

Eine wichtige Rolle bei der veränderten Realitätskonstruktion spielt die verstärkte Wahrnehmung von Sinnesreizen und Affekten. Claudia Schirrmeister, die sich den Illusionen von Themenparks generell widmet, hebt in Bezug auf die Geisterbahn den Moment des Aufregenden, des Nervenkitzels hervor, den sie als „Illusion des Abenteuererlebens“ kennzeichnet.<sup>210</sup> Auch Szabo weist auf die Bedeutung der zahlreichen Sinnesreize hin. „Die Geräusche, die Lichteffekte und die Bewegungen setzen die Sinne der Fahrgäste einer Stresssituation aus. Dies führt zu einer gesteigerten Aufmerksamkeit, wodurch sich die Wahrnehmung der

---

<sup>208</sup> Szabo 2009: 282.

<sup>209</sup> Kaschuba, Wolfgang: *Die Nation als Körper*, in: Etienne François/Hannes Siegrist/Jakob Vogel: *Nation und Emotion*, Göttingen 1995: 292.

<sup>210</sup> Schirrmeister: 234.

Effekte noch zusätzlich intensiviert.“<sup>211</sup> Das würde als eine angenehme Form von Stress empfunden. Dahinter könnten andere Gedanken und Alltagsorgen in den Hintergrund treten. Die verstärkte Körperwahrnehmung führe zudem zu einer Aufwertung und direkteren Anbindung an die künstliche Welt.

„In Horror Rides“, schreibt Angela Ndalians, „we, the ride participants, become the main character as we enter ‚real‘ space that we can see, smell, touch, hear and even taste; the sensory experience is intense and immediate and relies less on the process of synesthetic transfer.“ Ndalians vergleicht unterschiedliche mediale Darreichungsformen des Horrors wie Film, Computerspiel und eben Geisterbahn und kommt zu dem Schluss: „Of all entertainment media, it’s only the theme park ride that can deliver such intense somatic and visceral effects on the body.“<sup>212</sup>

Szabo analysiert die Dimensionen „außergewöhnlicher Bewusstseinszustände“ als die Erfahrungen von: Verkehrung, Intimität, Rausch, Einheit, Körper.<sup>213</sup> Und Schirrmeister weist auf das Paradox hin, dass keine Mühe gescheut werde, dem Thrill und dem Abenteuer alle Gefährlichkeit zu nehmen. „Im Themenpark geht das Risiko, tatsächlichen Gefahren ausgesetzt zu sein, sozusagen gegen Null. [...] Die Vergnügungswelt liefert Erlebnisse unter der Käseglocke, als Symbole, die auf Echtes verweisen – Echtes, das der in relativer physischer Sicherheit lebende Mensch nicht erleben kann, und Echtes, das der psychisch Gesunde tatsächlich nicht erleben möchte.“<sup>214</sup>

## **Gesellschaftliche Bedeutung**

Szabo spricht von einer Entwicklung hin zu einem regelrechten „Erlebnisdruck“, der sich konkret in der wachsenden Größe der Fahrgeschäfte ausdrücke, wobei auch die Belastungen für den Körper des Fahrgastes beständig zugenommen

---

<sup>211</sup> Szabo 2006: 94.

<sup>212</sup> Ndalians, Angela: *The Horror Sensorium: Media and the senses*, Jefferson, North Carolina 2012: 8.

<sup>213</sup> Szabo 2009: 24.

<sup>214</sup> Schirrmeister: 235.

hätten. „Dabei wird Technik zum Zweck der Körperaufwertung eingesetzt, um einen außergewöhnlichen Bewusstseinszustand herzustellen.“<sup>215</sup> Dennoch sei das nicht L'art pour l'art, reiner Selbstzweck, wie einige Forscher meinten. Szabo etwa will der Geisterbahn durchaus gesellschaftlich relevante Funktionen zuweisen. „Der im englischen Sprachraum gebräuchliche Begriff ‚Darkride‘ verweist auf weitere Erlebnisdimensionen. So steht das Dunkle selbst für die Bedrohung: als das Unbekannte, als ein Erlebnis, in dem das Sehen als einer der dominanten Sinne ausgeschaltet ist. Damit wird eine Situation geschaffen, die sich durch Unkontrollierbarkeit, Ausgeliefertsein und Hilflosigkeit auszeichnet.“<sup>216</sup> Veranstaltungen im Rahmen von Volksfesten dienen generell dazu, in der Differenz zum Alltag so etwas wie einen therapeutischen Effekt zu generieren.<sup>217</sup> Teilnehmer des Festes erhoffen sich davon Transzendenz, einen Ausbruch aus der gewohnten Routine ihres Alltags- und Erwerbslebens, vermutet Lars Deile. Szabo möchte Fahrgeschäften wie etwa der Geisterbahn gar noch bedeutsamere, therapeutische Wirkungen zusprechen. „Objektiv ist bei der Geisterbahn die ursprünglich sakrale Auseinandersetzung mit der eigenen Sterblichkeit am stärksten präsent, da der Besuch einer Geisterbahn, eines Dark-Rides, eine Art volkstümliche Jenseitsschau darstellt, bei der die Fahrgäste mit tiefsitzenden Ängsten wie Krankheit, Verbrechen und Tod in Gestalt verschiedener bewegter Figuren (Automaten/Animatronics) konfrontiert werden.“<sup>218</sup>

Die Darstellungen – ob nun Menschenversuche, Folterszenen, die Beschäftigung mit Krankheit und Tod oder degenerierte Lebewesen, Monster, Ungeziefer, gefährliche Tiere – sprächen sowohl die Schaulust an als auch die Angst vor gesellschaftlich Randständigem und den damit einhergehenden Strafen. „Jede der dargestellten Szenen, die im Grunde auf Verängstigung und Verunsicherung abzielen, hat als umfassenden Hintergrund das Motiv der Vanitas, der Endlichkeit

---

<sup>215</sup> Szabo 2009: 280.

<sup>216</sup> Szabo 2006: 95.

<sup>217</sup> Deile, Lars: *Feste – Eine Definition*, in: Maurer, Michael (Hg.): *Das Fest. Beiträge zu seiner Theorie und Systematik*, Köln 2004: 6.

<sup>218</sup> Szabo 2009: 281.

– und damit die Angst vor dem eigenen Tod.“<sup>219</sup> Laut Szabo wiesen viele Geisterbahnen Ähnlichkeiten mit Vergils Höllenbeschreibungen auf, etwa gelange man durch einen dampfenden Höhleneingang in einen Vorraum, in dem sich dann die Personifikationen großer Schrecknisse befänden (Hunger, Tod, Krieg, Krankheit, Angst, Gefangenschaft oder Zwietracht), von mystischen Figuren bewacht. Dadurch werde die Geisterbahn zu einer Art volkstümlicher Jenseitsfahrt.<sup>220</sup> Ausgestellte Missbildungen und Schaubudenaktionen ermöglichen laut Szabo die Abgrenzung von dem, was als unnormale betrachtet wird. Zugleich handelt es sich dabei abermals um einen „kontrollierten Schauer“: „Dadurch, dass Freaks als eine Laune der Natur beschrieben werden, wird die ‚Normalität‘ des Beobachters gleichfalls zu einem Zufallsprodukt.“<sup>221</sup>

Zakiya Hanafi erklärt in *Vergnügen und Schrecken mechanischer Monster in der Frühen Neuzeit*, dass der Mensch schon immer davon geträumt habe, auf anderen denn natürlichen Wegen Leben hervorzubringen, um dann genügsame Untergebene zur Verfügung zu haben, die ihm willfährig zu Diensten stünden. Doch alle Versuche, organische oder mechanische Wesen hervorzubringen, standen zugleich unter dem Verdacht, die natürliche Ordnung zu stürzen. Zur Strafe wurden sie als Monstren, gefährliche Maschinen oder mit schweren Missbildungen geboren. „Die Selbstherrlichkeit dieser Bestrebung ist zugleich der Schlüssel zu ihrer Faszination. Der Reiz der von Menschen geschaffenen Monster und Maschinen, uns von mühseliger Arbeit zu befreien (wie Hephaistos' Dreifuß), uns erotische oder unterhaltsame Gesellschaft zu sein (wie Pygmalions Galatea) oder unsere Zerstörungskraft zu vergrößern (wie Talos oder der Golem), kurz die verblüffende Aussicht, die sich mit der Erschaffung humanoider Kreaturen, die unseren Diensten vollkommen ergeben sind, verbindet, befreit uns zugleich von allen ethischen oder moralischen Beschränkungen im Umgang mit ihnen, eben

---

<sup>219</sup> Szabo 2006: 95.

<sup>220</sup> Ebd.

<sup>221</sup> Ebd.: 107.

gerade weil sie nicht menschlich sind.“<sup>222</sup> Vor allem das Empathielose der Maschinen fasziniere den Menschen, böte es doch die Möglichkeit, in der Beschäftigung damit auch die Grenzen der eigenen Zivilisiertheit auszuloten.<sup>223</sup>

Richard Sharpley und Philip Stone, die sich mit dem Phänomen des „Dark tourism“ beschäftigt haben, also den unterschiedlichen Formen von Erlebnishunger, der die Menschen dazu treibt, eigens an unheimliche Orte, historische Stätten großen Unglücks oder schauriger Ereignisse zu reisen, entdecken darin auch ein Bedürfnis nach „integration“: „[T]ourists may integrate themselves into the object of consumption, the fascination not being in death itself but in the broader context within which death occurs.“<sup>224</sup> Den Umgang mit dem Tod in der heutigen Gesellschaft beschreiben sie mit dem „absent-present paradox“.<sup>225</sup> Demnach habe das Thema „Tod“ verstärkt Einzug gehalten in die Kulturproduktion, in Filme, Bücher und bildende Kunst, wir begegnen ihm und seinen Bildern jeden Tag in den Massenmedien und populären Entertainmentproduktionen, während er als reales Ereignis aus dem unmittelbaren, privaten Umfeld verdrängt wurde. „[A]lthough people are now spectators to more deaths than any prior generation, driven by both real and represented images, we see death, but we do not ‚touch‘ it.“<sup>226</sup> In Ermangelung traditioneller Sinnangebote und religiöser Tröstung, also einer gesamtgesellschaftlichen, ritualisierten Einbettung des Themas in das Leben des Einzelnen, braucht es neue Wege, sich mit der eigenen Sterblichkeit auseinanderzusetzen. Kultur und Entertainment sind in diese Lücke

---

<sup>222</sup> Hanafi: 143.

<sup>223</sup> Diese Monster wegzusperren (oder in einem anderen künstlich überhöhten, lachhaften, vergnüglichen Rahmen auszustellen) kann so verstanden auch dazu dienen, das Monströse einer Gesellschaft und im Menschen insgesamt auszusperren, wie etwa John Douard am Beispiel der Debatte um die lebenslange Sicherheitsverwahrung und Dämonisierung von Sexualstraftätern diskutiert, vgl. Douard, John: *Loathing the Sinner, Medicalizing the Sin. Why Sexually Violent Predator Statutes are Unjust*, in: *International Journal of Law and Psychiatry* 1, 2007: 36ff., zitiert nach Hanafi: 144.

<sup>224</sup> Sharpley, R./Stone, P. (Hg): *The Darker Side of Travel: The Theory and Practice of Dark Tourism (Aspects of Tourism)*, Bristol 2009: 18.

<sup>225</sup> Ebd.: 29.

<sup>226</sup> Tercier, John Anthony: *The contemporary deathbed*, Basingstoke Hampshire 2005, zitiert nach Sharpley/Stone: 33.

gesprungen, so die These – selbst wenn man dafür nun ins Hamburg Dungeon reisen oder eine Körperwelten-Schau besichtigen muss.

Fabrice Hergott schreibt im Ausstellungskatalog des Sprengel Museum über Sturtevant's *House of Horror*, dass Horror der Gegenstand der großen künstlerischen Arbeiten des 20. Jahrhunderts sei. Sie handelten von Krieg und Zerstörung, der Macht der Maschine und der Industrie. „[D]ie Geschichte selbst entgeht nicht einer bestimmten Ästhetisierung des Horrors, die vom Film inspiriert wird, von dieser Kunst, die in ihren Anfängen in Jahrmarktsbuden neben Manegen und Monstern gezeigt wurde.“ Hergott verweist auf den 1932 gezeigten Film *Freaks* von Tod Browning. Er gebe einen „Widerhall der Deformationen der Welt“ zu dieser Zeit, „indem er die geschlossene Gesellschaft von Jahrmarktsmonstern zeigte“. Der Film sei „eine Darstellung des Fortschritts des menschlichen Lebens unter dem geballten Einfluss des Konformismus, der Maschine und des Krieges“. Die Situation habe sich nun nur noch weiter verschlimmert. Der einzige Ausweg aus der Tragödie bestünde darin, ihr mit Humor zu begegnen. „Es bleibt uns nur noch, die Museen im selben Geist wie Jahrmärkte zu besuchen, uns dort zu amüsieren und aus diesem Amusement die intelligenteste Weise zu machen, uns mit einer ziemlich schrecklichen Welt auseinanderzusetzen, um sie eines Tages vergnügt und voller Bewunderung zu verlassen wie *The House of Horrors*.“<sup>227</sup>

---

<sup>227</sup> Hergott, Fabrice: *Die Komik der Wiederholung*, in: Sturtevant: *The House of Horrors*, Sprengel Museum Hannover 2013: 37.

### III. Das Vergnügen an unheimlichen Orten in der Kunst

#### Bewegen im Raum

Ein zentrales Element der hier untersuchten Arbeiten, das sie mit den Prinzipien der Geisterbahn gemein haben, ist das Bewegen im Raum.

Der Besucher erkundet den Raum dabei nicht nach eigenem Belieben. Die Wegführung ist entweder durch die Anweisung einer Stimme, durch die bloße Architektur der Räume und ihrer Gänge oder gar durch Schienen mehr oder weniger so festgelegt, dass sie ihm kaum eine Wahl lässt.

Wie im vorangegangenen Kapitel über die Geisterbahn bereits ausgeführt, kann sich dieses „ambulatorische Vergnügen“ unterschiedlich auf die Rezeptionssituation des Besuchers auswirken. Mitunter führt es zu seiner totalen Kontrolle und Steuerung durch den Künstler beziehungsweise Geisterbahnbetreiber, der – sei es aus Sicherheitsgründen oder aus werkimmanenten Überlegungen heraus – dem Besucher so gut wie keine Freiheiten für eigene Erkundungen und Blickwinkel lässt und Zuwiderhandlungen entweder durch die rein physikalische Beschaffenheit seines Werks ausschließt (beispielsweise mithilfe von Käfigen vor den Geisterbahnwagen, schmalen Gängen und Richtungspfeilen wie bei John Bock oder Aufpassern in Museen) oder aber entsprechende Verstöße ahndet (wie in Disneys *Haunted Mansion*).

Das „ambulatorische Vergnügen“ eröffnet auf der anderen Seite neue Möglichkeiten der aktiven Beteiligung bis hin zur Wiederaneignung öffentlicher Räume und kann den Besucher zur kritischen Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Wirklichkeiten einladen.

## Heterotopien

Heterotopien sind „wirkliche Orte, wirksame Orte, die in die Einrichtung der Gesellschaft hineingezeichnet sind, sozusagen Gegenplazierungen oder Widerlager, tatsächlich realisierte Utopien, in denen die wirklichen Plätze innerhalb der Kultur gleichzeitig repräsentiert, bestritten und gewendet sind, gewissermaßen Orte außerhalb aller Orte, wiewohl sie tatsächlich geortet werden können“, schreibt Michel Foucault in *Andere Räume* im Jahr 1967.<sup>228</sup> Erfahrungsangebote in Form „unheimlicher Orte“, wie sie in Geisterbahnen oder den hier besprochenen Kunstwerken geschaffen werden, sollen im Anschluss an den Heterotopie-Begriff als sozusagen aus der allgemeinen Deutung herausgehobene Orte beschrieben werden, Orte, für die bestimmte Rituale und Regeln gelten, an denen sich aber auch gesellschaftliche Diskurse niederschlagen und materialisieren können, indem sie diese Normen in Frage stellen. Heterotopien befinden sich Foucault zufolge eher an den Rändern der Gesellschaft. Das Betreten (Museum, Jahrmarktgeschäft, Bordell zum Beispiel) sowie das Verlassen (Gefängnis, Krankenhaus) dieser Orte ist in der Regel ebenso der institutionellen Kontrolle unterworfen, wie diese Räume auch aus reinen Illusionsräumen (Hörspiel, vermeintlich „andere Wirklichkeiten“, Alpträume) bestehen können. Das Nützliche am Begriff der Heterotopie ist in diesem Fall, dass er hilft, beides zu fassen: den eigentlichen, vertrauten Ort und sein gleichzeitiges, verstörendes Anderssein, also genau diese Denkbewegung, die es zu vollziehen gilt, sobald man das Unheimliche näher zu fassen versucht.<sup>229</sup>

---

<sup>228</sup> Foucault, Michel: *Andere Räume*, in: Barck, Karlheinz (Hg.): *Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Essays*. Leipzig 1993: 39.

<sup>229</sup> Vgl. hierzu auch Binotto, Johannes: *TAT/Ort: Das Unheimliche und sein Raum in der Kultur*, Frankfurt a.M. 2013: 17f.

## Installation Art

Der Begriff der „Installation“ ist ein zentraler Referenzpunkt der hier besprochenen Arbeiten. Wobei er in der Kunstwissenschaft alles andere als eindeutig definiert ist.

In den 1960er Jahren wurde „installation“, darauf weist die Londoner Kunsthistorikerin Claire Bishop hin,<sup>230</sup> von Magazinen wie *Artforum*, *Arts Magazine* oder *Studio International* noch primär dazu verwendet, über das konkrete Arrangement einer Ausstellung zu sprechen, während man die fotografische Dokumentation einer Ausstellung als „installation shot“ bezeichnete. „Since then, the distinction between installation art and an installation of works of art has become blurred.“<sup>231</sup> Als gängige kunstwissenschaftliche Vokabel heutiger Gebrauchsart hat sich der Begriff erst in den 1990er Jahren etabliert. So erschien 1994 der erste Sammelband mit dem Titel „Installation Art“, der vor allem Werke des ihm vorangegangenen Jahrzehnts präsentierte.

In seinem Aufsatz *Inside the White Cube* aus dem Jahr 1976 (sowie der Fortsetzung *The Ideology of the Gallery Space* von 1986) untersuchte der Konzept- und Installationskünstler Brian O'Doherty das Verhältnis von Kunstrezeption und Raum und definierte als eines „der großen, vorwärtsweisenden Gesetze der Moderne“: „Je älter sie wird, desto mehr wird der Kontext zum Text, die Umgebung zum Inhalt („context becomes content“).“<sup>232</sup>

Zu der modernen Vorliebe für den sogenannten „gallery shot“, also dem dokumentarischen Bild von einem Werk in den leeren, weißen Galerieräumen ohne Besucher, heißt es bei O'Doherty weiter: „Wir sind an dem Punkt angelangt, an dem wir nicht zuerst die Kunst betrachten, sondern den Raum. [...] Das Bild eines weißen, idealen Raums entsteht, das mehr als jedes einzelne Gemälde als

---

<sup>230</sup> Bishop, Claire: *But is it installation art?*, in: Tate Etc. issue 3: Spring 2005.

<sup>231</sup> Ebd.

<sup>232</sup> O'Doherty, Brian: *Inside the White Cube, Part III: Context as Content*, in: *Artforum*, November 1976: 38–44, hier: 38.

das archetypische Bild der Kunst des 20. Jahrhunderts gelten darf.“ Kunstgeschichtlich betrachtet sei die Bedeutung des Ortes, an dem die Kunst ausgestellt und vermittelt wird, in dem Moment in den Vordergrund gerückt, in dem die gängige Kunstpraxis der Lebensferne und eines verkrusteten Akademismus bezichtigt wurde, schreibt Barbara Barthelmes.<sup>233</sup> „Installation Art“ war zugleich eine Erweiterung des bis dahin verwendeten Begriffs des „Environments“. Dazu trat laut Barthelmes, der es vor allem um die Ursprünge von ortsspezifischer Klangkunst geht, eine neue Auffassung von Skulptur, die für die „Herausbildung der Dimension des Ortsspezifischen entscheidend war“.<sup>234</sup> Und Juliane Rebentisch fasst unter den Begriff der Installation „weniger Werke denn Modelle ihrer Möglichkeiten, weniger Beispiele einer neuen Gattung denn immer neue Gattungen.“<sup>235</sup>

Bei allen Offenheiten des Genres, so fasst Bishop zusammen, würden die meisten Autoren zumindest darin übereinstimmen, sowohl El Lissitzkys *Proun Room* aus dem Jahr 1923 und Kurt Schwitters *Merzbau* von 1933 als auch Karpows *Environments* der frühen 1960er Jahre eine entscheidende Bedeutung für die Entwicklung des Genres zu bescheinigen. Dieser grundsätzliche Konsens herrsche auch in Bezug auf die wichtige Rolle, die die Debatten über Minimalismus und Post-Minimalismus in der Installationskunst der 1970er Jahre gespielt hätten.

Währenddessen lässt sich eine weitere interessante Verwandtschaft zu den Bühnenbildern des Theaters beziehungsweise den Kulissen des Films benennen.<sup>236</sup> In einer Einordnung etwa der raumgreifenden Arbeit *The Palace at*

---

<sup>233</sup> Barthelmes, Barbara: *Ort – Situation – Event. Klangkunst als Site Specific Art*, in: Peter Kiefer (Hg.): *Klangräume der Kunst*, Heidelberg 2010: 161.

<sup>234</sup> Barthelmes: 162.

<sup>235</sup> Rebentisch, Juliane: *Ästhetik der Installation*, Frankfurt a. M. 2003: 15.

<sup>236</sup> Die zunehmende Annäherung von Galerieausstellungen, Performance, Installationen und Theater folgte sicherlich nicht nur kunstästhetischen und kritischen Bedürfnissen seitens der Künstler. Diese Entwicklung war auch von gewissen Verwertungslogiken getrieben. So könnte etwa der künstlerische Werdegang einer Performance-Künstlerin wie Marina Abramovic beschrieben werden als eine zunehmende Anlehnung an das Theaterfach. Erst das brachte ihr den

4 a.m. von Jon Kessler<sup>237</sup> weist Ludwig Seyfarth auf die theatralische Qualität der Rauminstallation hin. „Installations occupy space, giving them a theatrical or stagelike quality, even if no dramatic action in the form of a performance or happening takes place. As such, an installation is also a kind of picture rendered in three dimensions that depends on the actions of its viewers to set it in motion.“<sup>238</sup> John Bock gehört sicher zu den Künstlern, für die diese Ebene der Installation ebenfalls eine wichtige Rolle spielt. Theatral heiße zugleich, „dass Betrachter oder Zuhörer durch die Situation veranlasst werden, nicht mehr regungslos vor dem Objekt zu verharren oder im Sessel fixiert der von einem Interpreten dargebotenen Musik zu lauschen, sondern sich zu verhalten, sich zu bewegen“.<sup>239</sup>

## Akustische Räume

Es spricht nicht nur nichts dagegen, dass unheimliche Orte akustisch gebaut sein können. Das Erzeugen von Räumen selbst ist eine zentrale Arbeitsweise des Hörspiels. So schreibt Götz Schmedes in seiner Hörspielsemiotik: „[D]ie Gestaltung von Räumen ist nicht nur eine wichtige, sondern eine grundsätzliche Voraussetzung für jede Hörspielproduktion.“<sup>240</sup> Auch in der Komposition wird ausdrücklich davon gesprochen, dass sie akustische Räume erschaffe.<sup>241</sup> In der Theorie der Klangkunst wird dabei grob zwischen ortsgebundenen und

---

wirklich großen – kommerziellen – Erfolg als Künstlerin, während ihr ehemaliger Partner Ulay den zuvor erprobten Modellen treu blieb und – zumindest kommerziell – scheiterte.

<sup>237</sup> Das erste Mal 2006 im P.S. 1 in New York ausgestellt, inzwischen überarbeitet und eingerichtet in den Phoenix Hallen, Hamburg-Harburg.

<sup>238</sup> Seyfarth, Ludwig: *Playground under Surveillance – Installation Art in the Control Society Exemplified by Jon Kessler’s The Palace at 4 a.m.*, in: Kessler, Jon: Jon Kessler, Mailand 2007: 51–59

<sup>239</sup> Barthelmes: 166.

<sup>240</sup> Schmedes, Götz: *Medientext Hörspiel. Ansätze einer Hörspielsemiotik am Beispiel der Radioarbeiten von Alfred Behrens*, Münster 2002: 100.

<sup>241</sup> Vgl. etwa Finnendahl, Orm: *Zeit und Raum in der komponierten Musik*, in: Lammert, A./Diers, M./Kudielka, R./Mattenklott, G. (Hg.): *Topos Raum. Die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart. Dokumentation des Symposiums Topos Raum – die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart*, 17.–20. November 2004: 236–247. Die Untersuchung kommt auf diesen Aspekt noch ausführlicher in Kapitel III zurück, wenn es um das Thema Installation geht.

ortsungebundenen Werken unterschieden,<sup>242</sup> ohne dass für den bespielten oder nur imaginär durch Klang erzeugten Raum andere Mechanismen gelten als für den vom Künstler materiell ausgestalteten Ausstellungsraum.<sup>243</sup>

Auch wenn es zunächst so klingen mag, als würden akustische Räume einen Sonderfall der Installationskunst darstellen, wenn Renate Liesmann-Baum ganz prominent in ihrem Vorwort zu *Klangräume der Kunst* schreibt, in der Klangkunst würden sich die Kunst der Töne und die Kunst der Bilder zu einer gemeinsamen Ausdrucksform verbinden,<sup>244</sup> stellt diese Beschreibung doch kein Spezifikum der Klangkunst dar. Der Einsatz verschiedener Materialien und Medien ist kein Sonderfall der Kunstgeschichte, sondern die Regel.

Der Begriff Klang-Kunst selbst beruht vermutlich auf der Übersetzung des englischsprachigen Ausdrucks *Sound Art*, so der Titel einer Ausstellung aus dem Jahr 1984, die im Sculpture Center New York stattfand und unterschiedliche Klangskulpturen präsentierte.<sup>245</sup> Gleiches gilt für den Begriff „Klanginstallation“, der sich näher zur Installation Art positionierte. „Das meiste von dem, was heute als Klanginstallation bezeichnet wird, ist tatsächlich intermediale Installation, und das stillschweigend unterstellte Primat des Akustischen lenkt und verengt das Rezeptionsverhalten erheblich“,<sup>246</sup> benennt Volker Straebel das Problem ganz treffend. „So sinnfällig das Kompositum Klang-Kunst das Dazwischen ihrer Werke im System der Künste beschreibt, so problematisch ist die Betonung des klingenden Anteils, die mit der Rede von Klangkunst einhergeht. Arbeiten, die den archetypischen Begriff der visuell blinden Klanginstallation erfüllen, sind

---

<sup>242</sup> Vgl. hierzu die ausführlichere Einteilung von Ralph Fischer, die für diese Arbeit aber nicht weiter relevant ist: Fischer, Ralph: *Walking Artists. Über die Entdeckung des Gehens in den performativen Künsten*, Bielefeld 2011: 36f.

<sup>243</sup> Vgl. Kapitel II.

<sup>244</sup> Renate Liesmann-Baum (2010): Vorwort, in: Peter Kiefer (Hg.): *Klangräume der Kunst*, Heidelberg: 9.

<sup>245</sup> Vgl. Straebel, Volker (2010): *Vom Verschwinden der Klangkunst – Der Begriff der Klangkunst als wissenschaftliches Konstrukt*, in: *Klangkunst*: 54.

<sup>246</sup> Straebel: 55f.

selten. Zumeist haben wir es mit intermedialen Installationen, Skulpturen oder Objekten zu tun, die eben *auch* tönen.“<sup>247</sup>

So weist Straebel darauf hin, dass Künstler wie Christina Kubisch oder Akio Suzuki zwar kanonartig als Klangkunst rezipiert würden, „nicht aber Robert Rauschenberg, der plärrende Radios in Assemblagen integrierte, oder Rebecca Horn mit ihren von Automaten gespielten Flügeln oder Streichinstrumenten“.<sup>248</sup> Und umgekehrt müssen die Erfahrungen, die ein Rezipient beispielsweise in einem rein akustisch gebauten, schallisolierten Kellerverlies macht, deshalb nicht weniger eindrücklich sein als in dem echten Untergeschoss des *Haus u r*.

Ein Soundwalk ist der Definition von Hildegard Westerkamp zufolge erst einmal „any excursion whose main purpose is listening to the environment. [...] Soundwalks can take place in the mall, at the doctor’s office, down a neighborhood street or at the bus stop. The focus on listening can make this a meditative activity, sometimes shared in silence with others.“<sup>249</sup> Zur weiteren Differenzierung von Audio- und Soundwalks heißt es bei Andra McCartney: „Audio walks share with soundwalks their emphasis on sonic experiences of particular places, but there are some significant differences in conceptualization and practice. [...] The focus of audio walks is not acoustic ecology but rather the creation of a directed narrative using environmental sounds as a base or ambient track, as in a film soundtrack. [...] This emphasis on the created or imaginary world superimposed over real world sounds differs from acoustic ecologists’ desire for listeners to pay attention to the sounds of the environment for their own intrinsic qualities and social meanings.“<sup>250</sup>

Bei *Kanal Kirchner* ist die Narration der zentrale Bauteil, die Arbeit lässt sich eindeutig den Audiowalks zuzuordnen, dennoch spielen mehrere Ebenen

---

<sup>247</sup> Straebel: 57.

<sup>248</sup> Ebd. – Genauso erschiene es umgekehrt wenig weiterführend, Thomas Hirschhorn als Plastikfolienkünstler oder Dieter Roth als Künstler für verdorbenes Gemüse zu bezeichnen.

<sup>249</sup> Westerkamp, Hildegard: *The Soundscape On Radio*, in: Augaitis, D./Lander, D. (Hg.): *Radio Rethink*, Banff, Alberta 1994.

<sup>250</sup> McCartney: 228.

zusammen: Es wird zum einen ein Klang-Raum für den Kopfhörer erzeugt, den der Rezipient mit sich mitnimmt, solange er den Kopfhörer trägt – ganz gleich, wo er sich befindet. Zugleich bewegt er sich durch den realen Stadtraum, der somit zum zweiten Erfahrungsraum wird. Beide Räume überlagern sich zu dem eigentlichen Spielort. Der akustische Part der Installation findet hauptsächlich, aber nicht ausschließlich im Kopfhörer statt, während die verbliebenen Sinne primär über den Raum angesprochen werden. Die Töne vom Band überlagern die vorhandenen in der Regel (etwa werden Explosionen eingeblendet, die gar nicht stattfinden), allerdings wird das Publikum auch immer wieder aufgefordert, auf die realen Geräusche zu hören.

In ihrem Audiowalk *Her Long Black Hair* aus dem Jahr 2004 schickte die Künstlerin Janet Cardiff ihr Publikum auf einen Audiowalk durch den New Yorker Central Park. Ralph Fischer schreibt über diese Arbeit: „Cardiff webt ein komplexes Netzwerk aus sensorischen Eindrücken, Assoziationen und fragmentarischen Geschichten, in dem Anwesendes und Abwesendes, Realität und Fiktion, Gegenwart und Vergangenheit, Mythos und Historie interferieren, ohne dass sich die einzelnen Elemente zu einem logisch-kausal strukturierten Ganzen fügen lassen.“<sup>251</sup> Ähnliches lässt sich über *Kanal Kirchner* formulieren.<sup>252</sup> Den visuellen Part der Installation übernehmen in diesem Fall die Fassaden des Münchener Stadtraums, die Tonspur mit den suggestiven Einflüsterungen des Sprechers und dem schnellen Rhythmus der Musik fungiert als Verstärker des Erlebnisses. Im Einklang mit den Schritten des Hörers zieht sie ihn in einen fiktiven Raum, eine Welt der Paranoia und Verschwörungstheorien, die sich wie eine zweite Schicht über den realen Stadtraum legt.

Eine erwähnenswerte Besonderheit der akustisch gebauten Installation ist ihre hohe Wandelbarkeit. „Die Zahl aller möglichen Räume, die durch den Rundfunk

---

<sup>251</sup> Fischer: 257.

<sup>252</sup> Wobei die Inszenierung noch mal deutlich stärker auf Storytelling und Kongruenz angelegt ist, aber darum geht es an dieser Stelle gar nicht.

dargestellt, geschaffen oder nur gespiegelt werden, tendiert gegen unendlich.“<sup>253</sup> Innerhalb kürzester Zeitspannen kann sich ein Klangraum ausdehnen oder zusammenziehen, er kann seine Gestalt von einer Sekunde auf die andere komplett verändern. Hinzu kommt die Transportabilität. So kann man eine Klang-Installation mit dem Kopfhörer theoretisch überallhin mitnehmen und so vergleichsweise schnell einen neuen Raum installieren.

### **Zwischen Konsumerfahrung und politischem Aktivismus**

Installationskunst kann aktuell auf eine enorme Erfolgsgeschichte zurückblicken, sagt Bishop und hält das auch für die verbreitete Meinung unter Kunstwissenschaftlern: „They also note its international rise in the 1980s, and its glorification as the institutionally approved artform par excellence of the 1990s, best seen in the spectacular pieces that fill museums such as the Guggenheim in New York and the Turbine Hall of Tate Modern.“ Einige Kunstkritiker<sup>254</sup> hätten in dieser Entwicklung zugleich die endgültige Kapitulation der Kunst vor der Kulturindustrie gesehen. „Once a marginal practice that subverted the market by being difficult – if not impossible – to sell, it is now the epicentre of institutional activity.“ Bishop bezeichnet Installation Art zwar als das „Epizentrum“ zeitgenössischer Kunst und betont, dass sie häufig ausgestellt werde, allerdings gehe sie weder im gleichen Maße in die Sammlungen ein noch schlage sich ihr wachsender Erfolg etwa in Form von Turner-Preisträgern nieder.<sup>255</sup> Zudem werde der Begriff von vielen Künstlern abgelehnt. Hirschhorn zum Beispiel zieht es vor, wenn man seine Arbeiten als „Displays“ bezeichnet. Paul McCarthy legt Wert auf die Feststellung, dass er „unter anderem“ Installationen mache. Und Liam Gillick will beobachtet haben: „The word/phrase has come to signify

---

<sup>253</sup> Hagelüken, Andreas: *Horch, was kommt von draußen rein – Hörräume des Radios*, in: Kiefer, Peter (Hg.): *Klangräume*, Heidelberg 2010: 328.

<sup>254</sup> Bishop verweist dabei vor allem auf die Kritiker des *October magazine*.

<sup>255</sup> Vgl. zu diesem Aspekt auch Klopp, Tina: *Wie verkauft man eine Performance?*, in: *Die Zeit*, Nr. 27/2013

middlebrow, low-talent earnestness of production and effect with neo-profound content.“<sup>256</sup>

Winfried Fluck hingegen hält Räume für ideale Gefäße von Stimmungen. Er erläutert das am Beispiel der Allgegenwart von Bildern Edward Hoppers, die „describe a world of alienation, melancholy or isolation, presented in paintings where isolated human beings are often placed in wide empty spaces and the viewer is placed in front of enigmatic surfaces.“<sup>257</sup> Dass sich Hoppers Bilder so großer Beliebtheit erfreuten und sowohl in Bars, Cafés, auf T-Shirts, im Wartezimmer des Zahnarztes als auch als Tassenmotiv Verwendung fänden, verdanke sich den mannigfaltigen Assoziationen, die diese Räume weckten. „Because it is this empty surface, in its often colorful barrenness, that is ideally suited to function as a host for aestheticized emotions or moods.“<sup>258</sup> Räume seien als Träger von Stimmungen besser geeignet als realistisch Gemaltes, glaubt Fluck. „The importance of space as a host for the transfer processes through which an object is constituted as aesthetic object is increasing.“<sup>259</sup> Denn: „Starting with Abstract Expressionism, contemporary painting has constantly reminded us that we do not need characters or even faces to initiate the kind of transfer that makes aesthetic experience possible. Space, including empty space, can do the job as well, and, for certain purposes, even better.“<sup>260</sup>

Fluck ist überzeugt, dass die Macht des Visuellen in unserer Kultur immer weiter zunehme. Raum habe nun den Vorteil, weniger mit Identität aufgeladen zu sein als etwa Fotografien oder Filme mit den Porträts echter Menschen.<sup>261</sup> „This move

---

<sup>256</sup> Zitiert nach Bishop.

<sup>257</sup> Fluck: 36.

<sup>258</sup> Ebd.: 37.

<sup>259</sup> Ebd.

<sup>260</sup> Ebd.

<sup>261</sup> Fluck zufolge blieben in Texten und abstrakten Bildern wie Räumen mehr Möglichkeiten für eigene Imagination, während bei Gemälden, Fotos, noch mehr aber bei Film und Fernsehen diese Möglichkeit aufgrund der ikonografischen Natur der Zeichen deutlich eingeschränkt sei. Hollywood begegne seiner Meinung nach dem Risiko, dass eine direkte Visualisierung durch ein konkretes Schauspielergesicht die Identifikation durch den Zuschauer behindere, dadurch, dass

to ever more ‚embodied‘ somatic forms of reception is a general characteristic in the development of Western art. Hence, it is not surprising that (imaginary) space has become more and more important as a source of aesthetic experience. In effect, it has played a crucial role in paving the way for an aesthetics of embodiment.“<sup>262</sup>

### **Zur Bedeutung des Gehens**

Der Kulturhistoriker Ulrich Giersch stellt fest, dass sich das Gehen in der zeitgenössischen Kunst wachsender Beliebtheit erfreue. In seinem Essay *Der gemessene Schritt als Sinn des Körpers: Gehkünste und Kunstgänge* fragt er sich, woran das liegen könnte. Das vergangene Jahrhundert sei durch den Verlust taktiler Sinneseindrücke gekennzeichnet. Verantwortlich hierfür sei der Erfolg moderner Verkehrsmittel, die das Alltagsleben der Menschen nachhaltig verändert hätten. „So gesehen liegt es durchaus nahe, dass Künstler unserer Zeit den Gehenden nicht mehr wie gewohnt zur Darstellung bringen, sondern das traditionelle Motiv vor allem am eigenen Körper erproben.“<sup>263</sup>

Daran anschließend formuliert Ralph Fischer: „Die Entdeckung des Gehens in den performativen Künsten – so meine These – steht in Relation zum Wandel des Raumbegriffs, innerhalb einer technisierten und mediatisierten soziokulturellen Lebenswirklichkeit.“<sup>264</sup> Fischer weist dabei auf die zusätzliche Beschleunigung hin, die mit den digitalen Medien im Alltagsleben des Einzelnen Einzug gehalten habe; eine Beschleunigung zudem, die sich nicht mehr nur auf die physikalische Mobilität, sondern auch auf die aktuellen Wahrnehmungs- und Kommunikationsmöglichkeiten erstreckte. Fischer will dem Gehen im künstlerischen Kontext

---

man extrem attraktive Schauspieler auswähle, also dem Zuschauer eine sogenannte „upgrading identification“ anbiete (vgl. dazu Fluck: 38).

<sup>262</sup> Fluck: 39.

<sup>263</sup> Giersch, Ulrich: *Der gemessene Schritt als Sinn des Körpers: Gehkünste und Kunstgänge*, in: Dietmar Kamper/Christoph Wulf (Hg.): *Das Schwinden der Sinne*, Frankfurt a.M. 1984: 273.

<sup>264</sup> Fischer: 20.

schon aus diesem Grund subversive Momente abgewinnen, „sowohl als Entwurf einer ästhetischen Gegenkultur gegen das Prinzip der Beschleunigung, das den Prozess der Moderne nachhaltig gestaltet hat“, als auch als eine Form der (Wieder-)Aneignung, über die sich mediale Räume erforschen lassen, insbesondere solche, in denen sich Reales und Virtuelles mischt. „Gehen fungiert sowohl als Instrument einer haptischen Form der Wahrnehmung als auch als Methode zur Inszenierung von Situationen, die sowohl ästhetischer als auch politisch-subversiver Natur sein können.“<sup>265</sup>

Erfahrungsangebote, die den Ausbruch aus den Zwängen der vorformatierten Wege und Routinen ermöglichen, sind daher alles andere als reine Unterhaltung. Der Kunstkritiker Jan Verwoert verweist auf die eingeschränkten Handlungsoptionen des Menschen in der modernen Informations- und Dienstleistungsgesellschaft, in der sozusagen auch alle Handlungs-Wege weitgehend vordefiniert seien.<sup>266</sup> Mit diesen Festlegungen zu brechen sieht er als eine wichtige Herausforderung für die Kunst, spätestens seit ihrer Politisierung durch die Konzept-Kunst der späten sechziger Jahre. Diesem Wunsch nachzukommen ist seiner Auffassung nach eine wichtige Herausforderung für die zeitgenössische Ausstellungspraxis und ihre Räume.

Indes entwickeln Künstler zunehmend das Bedürfnis, die Räume, die sich im 20. Jahrhundert als die angestammten Orte der bürgerlichen Ausstellungspraxis etabliert haben, zugunsten anderer, realer, eigener Orte zu meiden.<sup>267</sup>

Fischer bringt die Aufwertung des Gehens daher zugleich in einem Kontext „mit dem Exodus der Künste aus den konventionellen Institutionen, dem Verlassen der Bühnen, Ateliers und Galerien, andererseits steht es auch im Zusammenhang mit den Bestrebungen, die Paradigmen der Kunst – wie zum Beispiel das Ver-

---

<sup>265</sup> Ebd.: 25.

<sup>266</sup> Verwoert, Jan: *Mehr als nur MÖGLICH – Über die räumliche Umwidmung von Ausstellungsräumen in unbestimmte Möglichkeitsräume mittels bestimmter reduzierter Gesten*, in: Lammert, A./Diers, M./Kudielka, R./Mattenklott, G. (Hg.): *Topos Raum. Die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart*, Nürnberg 2005: 90f.

<sup>267</sup> Beispielhaft vielleicht an der *Land Art* abzulesen, allerdings mag auch Gregor Schneider und seine Kritik am Museum als gutes Beispiel für diese Entwicklung gelten.

hältnis zwischen Werk und Betrachter – innerhalb des konventionellen Rahmens, auf der Bühne oder der Galerie, neu zu definieren“.<sup>268</sup>

Diese Art der Neudefinition kann unterschiedliche Formen annehmen, etwa durch größere Neu- und Umbauten, die ein Künstler wie John Bock an den designierten Plätzen vornimmt, in Form von Ausstellungseinladung ins umgebaute Elternhaus (Gregor Schneider) oder eben in Gestalt einer Audiotour, die ihr Publikum durch Hinterhöfe und Tiefgaragen schleust.

### **Räume als Metapher für psychische Vorgänge**

Gebaute Räume können mentale Räume abbilden und zur Auseinandersetzung mit psychischen Vorgängen anregen. Nicht umsonst spricht man auch von „Gedankengängen“ und „Gedankengebäuden“. Dieser Transfer gilt nicht nur für akustisch geschaffene Räume, die vielleicht eine besondere Nähe zu den Räumen der menschlichen Wahrnehmung aufweisen, mit ihren Optionen zum Unbewussten und Gespenstischen, des Abwesenden und Verdrängten sowie der Möglichkeit, Geschichten wie in einem Zeitspeicher abzulegen, sie wieder hervorzuholen oder in die Zukunft hineinzuträumen, sie zu dislozieren und darüber schizophönisch werden zu lassen.

In *Das Haus ist vergangen – Raumgewächse von Kurt Schwitters und Gregor Schneider*<sup>269</sup> beschreibt Karin Orchard den *Merzbau* Kurt Schwitters' als vom De Stijl inspirierte Umsetzung der konstruktivistischen Forderung, die Malerei von der Fläche zu befreien und in den Raum zu erweitern,<sup>270</sup> wobei der konkrete Gegenstand dieser Bauarbeiten Schwitters selbst gewesen sei. „Der Mikrokosmos *Merzbau* funktioniert als ein Raum- und Zeitspeicher, in dem Geschichte, Erinnerungen, Schwitters' gesamtes Leben aufgezeichnet werden. [...] Diese humane, stark individualisierte Architektur ist ein Gehäuse für private Erinne-

---

<sup>268</sup> Fischer: 25.

<sup>269</sup> Orchard.

<sup>270</sup> Ebd.: 287.

rungen, eine Psycho-Architektur.“ Als Netzwerk verstanden, werde deutlich, wie sehr Schwitters damit zum Vorläufer wurde für Werke, „die seit einigen Jahren unter Namen wie Mapping, Lebenskunstwerk, performative Installation oder soziale Praxis in Erscheinung treten“.<sup>271</sup>

Auch Freud greife auf Raummotiven zurück, wenn er etwa das Unbewusste als einen Vorraum beschreibt, „in dem sich die seelischen Regungen wie Einzelwesen tummeln. An diesen Vorraum schließe sich ein zweiter, engerer, eine Art Salon, in welchem auch das Bewusstsein verweilt. Aber an der Schwelle zwischen beiden Räumlichkeiten walte ein Wächter seines Amtes, der die einzelnen Seelenregungen mustert, zensuriert und sie nicht in den Salon einlässt, wenn sie sein Missfallen erregen.“<sup>272</sup>

Das *Haus ur* von Gregor Schneider weist zwar einige Ähnlichkeiten zu Schwitters Werk auf – auch was die Bauzeit von 16 Jahren betrifft –, allerdings verfolge Schneider eher die Strategie der „Unkenntlichkeit“: „Erst eine verfeinerte Wahrnehmung erspürt das Ungewöhnliche: eine zu tiefe Decke, ein zu enger Durchgang, unerklärliche Stufen, eine merkwürdig gedämpfte Akustik.“

Orchard fragt, ob man tatsächlich erspüren könne, dass sich etwa hinter einer Wand eine weitere mit zugemauerten Fenstern befinde, oder ob es nicht vielmehr an den unheimlichen Bemerkungen des Künstlers selbst liege, dass man bei seiner Führung durch das *Haus ur* ein so großes Unbehagen spüre.<sup>273</sup> „Diese Strategie, den Rezipienten zu leiten und zu beeinflussen, ist Teil seines Konzeptes.“<sup>274</sup> Er versuche damit von Deutungen abzulenken, die das verbaute Haus als Sinnbild seiner eigenen verquerten Psyche interpretierten. So interpretiert das zumindest Orchard.

Doch wie bereits beschrieben, scheint es der Künstler vielmehr geradezu darauf anzulegen, beim Publikum auch durch eine entsprechende Selbstdarstellung

---

<sup>271</sup> Orchard 2005: 293.

<sup>272</sup> Freud, Sigmund: *Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse*, Gesammelte Werke, Bd. 11, London 1940: 305.

<sup>273</sup> Orchard: 295.

<sup>274</sup> Ebd.: 296.

unangenehme Gefühle wachzurufen. Der Künstler setzt sich immer wieder als ambivalent und potenziell gestört, gar bedrohlich in Szene. *Die Familie Schneider* (immerhin handelt es sich schon bei dem Titel um den Familiennamen des Künstlers) schreckt zudem nicht vor plakativen Mitteln zurück, um das Unheimliche zu evozieren – man denke etwa an den Kinderkörper im Müllsack oder den in einem Interview geäußerten Wunsch, die Besucher im letzten Zimmer des *Haus u r* einzusperren. Wer danach *Die Familie Schneider* betrat, wusste schließlich nicht, was ihn dort erwarten würde. Der Kulturwissenschaftler Johannes Binotto bezeichnet *Die Familie Schneider* im Vergleich zu den leeren Räumen im *Haus u r* übrigens als „enttäuschend“ und als „Rückschritt“,<sup>275</sup> was er offensichtlich gleichsetzt mit „weniger unheimlich“.

Außerdem – auch das ein Bild für einen sozialen wie psychischen Zustand, der den meisten Menschen nicht gänzlich unvertraut sein dürfte – betont Schneider in Bezug auf das *Haus u r*, ihm sei in all den Jahren des Bauens und Umbauens die eigene Dokumentation am Ende selbst nicht mehr nachvollziehbar gewesen, ihm sei das Haus über den Kopf gewachsen: „Ob ich mich von der Außenwelt isoliere oder ob es ein Durchbruch ist, weiß ich nicht genau.“<sup>276</sup>

Hätte man den Besucher die Räume des *Haus u r* ohne weiteres Vorwissen erkunden lassen oder hätte Schneider auf einige Effekte in *Die Familie Schneider* verzichtet, wäre der Besucher womöglich stärker auf sich selbst zurückgeworfen gewesen, auch auf die Frage nach den psychogeografischen Verwirrungen in seinem eigenen Zuhause.

Dass es Schneider aber gar nicht um Aufklärung oder Selbsterkenntnis im therapeutischen Sinne gehe und gar nicht gehen könne, erklärt die Literaturwissenschaftlerin Elisabeth Bronfen. Vielmehr machten sich Künstler gerne die besondere Anziehungskraft zunutze, die unheimliche Räume entfalten könnten. Bronfen vergleicht die Räume Gregor Schneiders mit Filmschauplätzen von

---

<sup>275</sup> Vgl. Binotto: 286 (in der Fußnote).

<sup>276</sup> Schneider 1996: 20.

Alfred Hitchcock, etwa Hitchcocks Präsentation im Trailer zu *Psycho*. „Obwohl scheinbar leer, bergen sie zahlreiche Spuren, die sich wahrnehmen lassen, sobald man das, was nicht da ist, favorisiert gegenüber einer ‚normalen‘ Wahrnehmungsweise, die nur die Oberflächenphänomene alltäglicher Sicht zur Kenntnis nimmt.“<sup>277</sup> Beide stellen ihrer Meinung nach eine Form von Krypta des Unbewussten dar, allerdings gehe es im Gegensatz zur Psychoanalyse, der daran liege, die eigenen Traumatisierungen und rätselhaften Botschaften der Persönlichkeit aufzudecken, in der Kunst darum, das Geheimnis zu bewahren. „Während die psychoanalytische Kur scheitert, wenn zu viel verborgenes Wissen unaufgedeckt bleibt, ist eine ästhetische Darstellung nur dann erfolgreich, wenn sie eine rätselhafte Spur enthält, die dem Betrachter oder Leser keine Ruhe lässt.“<sup>278</sup> Dazu passt die wiederholte Feststellung, wie sehr die Künstler ihre Werke gerne durch weitere Bezüge verrätseln und fast automatisch mit Widerspruch reagieren, versucht man sie auf eine konkrete Deutung ihres Werkes festzulegen.

Die Formulierung der Krypta geht zurück auf die Psychoanalytiker Nicolas Abrahams und Maria Toroks.<sup>279</sup> Ihnen zufolge birgt die Krypta ein geheimes Wissen, aus dem Phantome und Gespenster hervorgehen, das ihnen sozusagen Gestalt verleiht. Auch der bereits erwähnte Audiowalk durch den New Yorker Central Park von Janet Cardiff gibt Phantomen und Gespenstern Gestalt. Zu Beginn der Tour bekam jeder Teilnehmer zusätzlich die Fotografien einer fremden Person überreicht. Durch dieses zusätzliche Element und die Erzählungen der Künstlerin wurde der Blick auf den Park um eine zeitliche Dimension erweitert, ging es doch unter anderem darum, die Geschichte dieser Person zu rekonstruieren, oder wie Fischer formuliert: „Cardiff nutzt Tonspur und Photographie zur Inszenierung medialer Zwischenräume, in denen sich An-

---

<sup>277</sup> Bronfen: 40.

<sup>278</sup> Ebd.: 41.

<sup>279</sup> Abrahams, Nicolas/Toroks, Maria: *Kryptonomie: Das Verbarium des Wolfsmanns*, Solothurn 2008.

wesendes und Abwesendes, Vergangenes und Gegenwärtiges zu einer komplexen Textur verdichtet, die ich, in Referenz zu Jacques Derridas *Hauntologie* – der Lehre vom Gespenstischen – als die Szenografie einer Heimsuchung bezeichne.“<sup>280</sup> Der Akt des Gehens ermögliche dabei das Betreten von „spektralen Grenz- und Zwischenräumen“, die in Cardiffs Walk „offengelegt“ würden.<sup>281</sup> Bronfen formuliert ganz ähnlich in Bezug auf Schneiders Werk: „Dieses Phantom kann sich in einer Figur manifestieren – einem Gespenst, einer Erscheinung, einem Spektralkörper –, aber auch in einem Gebäude, einem phantasmagorischen, gespenstischen Ort, der ein geheimes Wissen birgt.“<sup>282</sup> Mit Bezug auf Schneiders *Totes Haus ur*, also den Nachbauten seines *Haus ur* an anderen Ausstellungsorten, fragt Binotto, ob Schneider an diesen Orten nicht vorführe, „dass dem Raum ein phantomhaftes Nachleben im Warburg’schen Sinn eignet.“<sup>283</sup> Bronfen verweist in diesem Zusammenhang nicht nur auf Freuds Begriff vom Unheimlichen, sondern vielmehr auf Martin Heidegger, für den die mangelnde Beherrschung des Raums, den man bewohnt, dem menschlichen Dasein immer schon eingeschrieben sei, unabhängig davon, ob es sich dabei um einen Körper oder ein Gebäude handele. Unheimlichkeit stelle sich demnach ein, wenn der Mensch der Instabilität seiner weltlichen Existenz besonders nahe komme. „Eine solche übergroße Nähe ist deswegen traumatisch, weil sie im Gegensatz zur Furcht kein direktes Objekt hat. Stattdessen, so Heidegger, sei diese Angst dadurch gekennzeichnet, dass ‚das Bedrohende nirgends ist‘ – als entströme ihre Kraft einer undurchdringlichen Krypta.“<sup>284</sup>

Man muss nicht schon wieder Freud zitieren, um zumindest festzustellen: Ob nun die eineiigen Zwillinge in *Die Familie Schneider*, der vermeintlich harmlos-vertraute Heu-Geruch in der Installation von John Bock, die Kunst-Geisterbahn

---

<sup>280</sup> Fischer: 47.

<sup>281</sup> Ebd.: 254.

<sup>282</sup> Bronfen: 42.

<sup>283</sup> Binotto: 283. – Wobei Schneider den Titel ja damit begründet, dass für ihn „Ausstellen immer ein Abtöten der Arbeiten“ sei.

<sup>284</sup> Bronfen: 48.

am falschen Ort oder die Umdeutung der Zeichen des Stadtraums bei *Kanal Kirchner* – wann immer ein bekanntes Ding an einen anderen Ort verbracht und dort durch Worte oder Arrangement in einen neuen Raumzusammenhang gestellt wird, schafft es Reibungspunkte und ermöglicht mitunter eine ungewöhnliche Erfahrung.

Beate Söntgen nähert sich dem Raum sprichwörtlich von innen; so führt sie der Begriff des Interieurs zur „doppelbödigen Verfaßtheit“ des modernen Menschen. Das *Haus u r* etwa sei „der Ort, an dem modernes Bewußtsein seiner dunklen Seele begegnet, dem Vertrauten, das plötzlich fremd erscheint, und dem anderen, das als verdrängtes Eigenes auftaucht. Daß diese dunkle Seite das ‚Unheimliche‘ heißt, kehrt ihre Verwobenheit mit dem Interieur hervor. So bedeutet der Aufenthalt im Innenraum die Herstellung von Subjektivität und zugleich deren Schwächung: Im Interieur erfährt das Subjekt, dass es nicht Herr im eigenen Hause ist.“<sup>285</sup> Wichtig sei für diese Erfahrung, dass sie mit dem ganzen Körper gemacht werde, nicht nur mit den Augen. Sie beschreibt die Verschränkung von Lebensraum und Kunstraum<sup>286</sup> als ein überwältigendes Verfahren: „Der Innenraum ist auf seine Räumlichkeit reduziert, er ist eine leere Hülle, die ihr Hüllensein nicht als Schutz, sondern als Bedrängung dramatisch in Szene setzt, als eine Erfahrung der Moderne. Buchstäblich wird diese Bedrängnis übermittelt, um eine Raumfigur in Szene zu setzen, Verflechtung durch die Körperlichkeit der Wahrnehmung, in der Kunst kein gesonderter Raum mehr eingeräumt wird.“<sup>287</sup> Nicolas Bourriaud wiederum bezeichnet die Selbsterkundungs-Erfahrungen im Rahmen derartiger Rauminstallationem als „relational aesthetics“ und betont den

---

<sup>285</sup> Söntgen, Beate: *Interieur – Das kritische Potential der Gegenwartskunst*, in: Lammert, A./Diers, M./Kudielka, R./Mattenklott, G. (Hg.): *Topos Raum. Die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart*, Nürnberg 2005: 365.

<sup>286</sup> Allerdings ist diese Auflösung von Innen und Außen nicht zwangsläufig an die Installation gebunden. Genauso gut wie sie in ein Bild zurückverlagert werden kann – was die Autorin anhand der Werke von Anton Hennings nachvollziehbar macht –, lässt sie sich auch an eine Filmsequenz bzw. eine Schauspielerin delegieren – wiederum gezeigt anhand einer Videoarbeit von Eija-Liisa Ahtila.

<sup>287</sup> Söntgen: 367.

Unterschied zur passiven Rolle der Konsumenten in den Massenmedien. „Installation art is marked by a sense of antagonism towards its environment, a friction with its context that resists organisational pressure and instead exerts its own terms of engagement.“<sup>288</sup> Auch für Heidegger braucht es zusätzlich immer einen Mechanismus der Verfremdung, der Störung der Normalität, um den Raum, den wir bewohnen, als solchen wieder wahrzunehmen, unser, in Heideggers Worten, „in-der-Welt-sein als grundlegende Bedingung unserer Existenz“ wieder zu bemerken.<sup>289</sup>

Die Frage nun ist, in welchem Ausmaß die hier untersuchten Räume diese Störung, diesen anderen Blickwinkel enthalten. Dem steht die Kritik gegenüber, dass sie die allzu bekannten Effekte aus anderen Medien nur kopieren, ohne neue Interpretationen anzubieten.

Nimmt man die Argumente Bourriauds von der zunehmenden Medialisierung und Eventhaftigkeit der Welt ernst, stecken die Museen und Galerien in einer Zwickmühle: Sie sehen sich der wachsenden Konkurrenz durch dreidimensionale Konsumangebote, Festivals, Computerspiele und Kino-Komplexe ausgesetzt. Wenn sie nun versuchen, auf diesem Gebiet mit den anderen Freizeitangeboten zu konkurrieren, also ihrerseits danach streben, permanent immersiv, intermedial, unterhaltsam, ergreifend und in Bewegung zu sein, setzen sie sich einem harten Wettbewerb aus, den sie nicht so ohne Weiteres gewinnen können. Irgendetwas müssen sie zusätzlich anbieten – und sei es nur, dass sie das wohlhabendere und gebildeteren Publikum anziehen, das niemals freiwillig ins Hamburg Dungeon ginge.

---

<sup>288</sup> Bishop.

<sup>289</sup> Bronfen: 56.

### III. Das Vergnügen an unheimlichen Orten in der Kunst

#### Immersion

Immersive Erfahrungen zu ermöglichen sieht Bishop als einen der wichtigsten Beiträge der Installationskunst: „By making a work large enough for us to enter, installation artists are inescapably concerned with the viewer’s presence, or as Kabakov puts it: ‚The main actor in the total installation, the main centre toward which everything is addressed, for which everything is intended, is the viewer.‘“<sup>290</sup> Ilja Kabakov zufolge habe in der Entstehungsgeschichte der Installationskunst der Wunsch dominiert, dem Publikum ein besonders intensives (Gefühls-)Erlebnis zu verschaffen, und zwar als Alternative zu den Massen- und Mainstream-Medien, die eher auf Ruhigstellung und Passivität des Publikums abzielten.

Peter Sloterdijk bezeichnet Immersion als ein Verfahren der Entgrenzung von Bildern zu Umgebungen, in die man eintauchen kann.<sup>291</sup> Schon die Minimal Art habe den Betrachter in die Werkkonstitution mit einbezogen, denn „vom Individuum des Künstlers verlagerte sich die Konstitution von Ortsbezügen auf die Wahrnehmung der Betrachtenden“.<sup>292</sup> So schrieb etwa Donald Judd in einem erstmals 1965 erschienenen Aufsatz über seine „spezifischen Objekte“: „[Die] bewusst einfach und selbstbezüglich gehaltene[n], geometrische[n] Objekte können als gezielte Setzungen im Raum verstanden werden. Sie ermöglichen damit eine Sensibilisierung der BetrachterInnen für den Ort, an dem sie sich befinden, und machen die leiblich nachvollziehende Partizipation zur Rezeptions-

---

<sup>290</sup> Bishop.

<sup>291</sup> Sloterdijk, Peter: *Architektur als Immersionskunst*, in: archplus 178 (2006): 58–61.

<sup>292</sup> Büttner, Claudia: *Art goes Public. Von der Gruppenausstellung im Freien zum Projekt im nicht-institutionellen Raum*, München 1997: 181.

vorgabe.“<sup>293</sup> Und Allan Kaprow erklärte seine Abwendung von der Malerei mit den Worten: „I thought that it was just a little bit too contemplative, and that if not the world at least I needed something more direct, more ephemeral, more capable of stimulating direct responses on the part of the observer.“<sup>294</sup>

## Kritik und Genuss

Interaktivität wurde von Künstlern wie Vito Acconci schon als eine Form der politischen Teilhabe betrachtet, die in einem nächsten Schritt zu Revolutionen führen könnte, was die Installationskunst Helio Oiticica zufolge vermittels ihrer „Supra-Sensorialität“ zu fördern vermöge. „Oiticica advocated the radical potential of hanging out, rather than complying with society’s demands.“<sup>295</sup> Bei Oiticica sollen diese radikalen Effekte schon allein durch das Gehen über Sand und das Hören von Jimi-Hendrix-Songs erreicht werden – Urlaub als politisches Statement, das klingt trivial, ist vielleicht aber in einer Gesellschaft, die den absoluten Leistungs- und Effizienzwillen des Individuums längst zur sozialen Norm erklärt hat, doch mehr nur ironisch zu verstehen. Und vielleicht ist auf der anderen Seite eine nicht weniger übertriebene Pädagogik am Werk, wenn von ästhetischer Relevanz erst gesprochen werden darf, sobald eine Installation mehr als das Wohlfühl- und Eskapismusbedürfnis ihres Betrachters befriedigt und ihm größere Anstrengungen abverlangt, um zu den stets geforderten „Denkanstößen“ zu führen. Oder, mit Walter Benjamin gesprochen: Kritische und genießende Haltung können durchaus in eins fallen.<sup>296</sup>

---

<sup>293</sup> Judd, Donald: *Spezifische Objekte*, in: Stemmrich, Gregor (Hg.): *Minimal art. Eine kritische Retrospektive*, Dresden (Fundus 134) 1965: 59.

<sup>294</sup> Seckler, Dorothy Gees: *The Audience is His Medium!*, in: *Art in America*, New York NY, vol. 51, no. 2.4. 1963, 62–67.

<sup>295</sup> Bishop. – Diese Argumentation erinnert stark an Versuche, die gesellschaftlichen Funktionen von Jahrmärkten und das Vergnügen an Fahrgeschäften schon allein aufgrund ihres nichtalltäglichen Charakters hervorzuheben.

<sup>296</sup> Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Frankfurt a.M. 1986: 33.

Den Begriff der Interaktivität, nicht zuletzt einst eines der großen Versprechen der Medienkunst, gilt es wie gesagt mit Vorsicht zu genießen.<sup>297</sup> Letztlich bestand die allergrößte Entscheidungsfreiheit wohl schon immer in der grundsätzlichen Frage, sich auf ein Werk einzulassen, das Museum/die Galerie/das Fahrgeschäft zu betreten oder eben nicht. Interaktion zumindest in dem Sinne, dass der Rezipient aus einer großen Zahl an Handlungsoptionen wählen könnte, ist – wenn auch in Preetexten gerne versprochen – selbst in partizipativen Theaterstücken und erst recht in Kunstinstitutionen nicht einmal ansatzweise gegeben.<sup>298</sup> Wer gar eine Teilhabe des Rezipienten auf Augenhöhe verspricht, übersieht das logische Dilemma, in das eine solche Gleichberechtigungsbestrebung führen muss – nämlich nicht nur zu Auflösung von Autorschaft, sondern möglicherweise auch der des Werks. Schließlich muss, damit von einem Werk überhaupt gesprochen werden kann, zumindest ein Mindestmaß an Regeln existieren. Sie erst ermöglichen das besondere Werk von der Umgebung und vom Leben im Allgemeinen zu unterscheiden. Regeln werden den Rezipienten aber immer auf gewisse, vordefinierte und daher nicht unendliche Reaktionsmöglichkeiten festlegen. Das ist selbst bei aufwendig programmierten Computerspielen der Fall.<sup>299</sup> Und der Künstler wird derjenige sein, der diese Regeln bestimmt. Selbst wenn sein Werk vorsähe, vom Rezipienten ersetzt zu werden, bliebe er der Urheber des Ganzen. Umgekehrt kann auch bei der klassischen Rezeptionssituation im Kopf des Betrachters mitunter mehr Interaktion stattfinden als bei manch technisch hochgezüchteter Arbeit.

---

<sup>297</sup> Vgl. hierzu auch Daniels, Dieter: *Strategien der Interaktivität*, in: Frieling, R./Daniels, D. (Hg.): *Medien Kunst Interaktion. Die 80er und 90er Jahre in Deutschland*, Wien, New York 2000: 142f.

<sup>298</sup> Vgl. etwa: Hofer, Karin: *Fluxus, Event, Flashmob und res publica. Beispiel eines Kulturellen Kreislaufs*, erschienen in: *kunsttexte.de*, Ausgabe 4, Berlin 2012.

<sup>299</sup> Die Debatte in den Games Studies bezieht sich insbesondere auf die sogenannten Open-World-Spiele. So kann in einer vermeintlich offenen virtuellen Welt wie der von *Grand Theft Auto (GTA)* der Spieler zwar frei herumlaufen und mit unterschiedlichen Dingen und Personen interagieren. Er wird sich dabei aber kaum in einer Weise verhalten können, die vom Spielermacher nicht bereits vorhergesehen wurde.

## Zwischen intimer Autorität und verschobener Rezeptionserfahrung

Wie bereits argumentiert, wird durch die Engführung des Zuschauerblicks in Arbeiten wie *Der Pappenheimer* oder *The House of Horrors* dem visuellen Eigeninteresse des Betrachters wenig Raum geboten. Gleiches gilt für die Audiotour von *Hygiene Heute*. Es geht hier um das Machtverhältnis zwischen Künstler und Betrachter, wobei der Freiheit des Rezipienten per se ein hoher Stellenwert beigemessen wird, entsprechend dem Ideal des mündigen, selbst denkenden Bürgers.

„Die Ästhetik der Immersion ist eine Ästhetik des Eintauchens, ein kalkuliertes Spiel mit der Auflösung von Distanz. Sie ist eine Ästhetik des emphatischen körperlichen Erlebens und keine der kühlen Interpretation. Und: sie ist eine Ästhetik des Raumes, da sich das Eintaucherleben in einer Verwischung der Grenze zwischen Bildraum und Realraum vollzieht“, schreibt Laura Bieger wie bereits zitiert in der Einleitung zu *Ästhetik der Immersion*.<sup>300</sup>

Wenn das ästhetische Erleben des Zuschauers auf seiner direkten und körperlichen Einbindung beruht, führe das im besonderen Maße zur Authentifizierung der Bildinhalte, hat Il-Tschung Lim beobachtet. Er hat dieses Phänomen in Bezug auf den US-Kriegsfilm *Saving Private Ryan* einer kritischen Revision unterzogen.<sup>301</sup> Laut Carsten Zorn können populäre Bildformate die Funktion eines visuellen Kurzzeitgedächtnisses der Gesellschaft übernehmen.<sup>302</sup> Umso schwerer wiegt laut Lim, dass in Kriegsfilmen wie *Saving Private Ryan* der Zuschauer durch den „totalen Raum der somatischen Stimulierung“ praktisch nie über den Horizont des unmittelbar Gegebenen hinausgelange.

Lim macht für die immersive Sogwirkung vor allem die Kameraführung verantwortlich, die in dem von ihm untersuchten Film kein visuelles Eigeninteresse

---

<sup>300</sup> Bieger: 9.

<sup>301</sup> Lim, Il-Tschung: *Krieg als Spektakel und Geschichtszeichen*, in: *Die vergnügte Gesellschaft*, Bielefeld 2012: 233.

<sup>302</sup> Vgl. Carsten Zorn/Christian Huck (Hg.): *Das Populäre der Gesellschaft*. Systemtheorie und Populärkultur, Wiesbaden 2007.

mehr zu verfolgen scheine. Stattdessen fokussiere sie durch die ständige Thematisierung von Körpererlebnissen eine ästhetische, unmittelbar auf den Zuschauer überspringende Physis, was noch dadurch verstärkt werde, dass die Kamera wie auf den Schultern des Zuschauers montiert wirke.<sup>303</sup> Auch Bieger, die in ihrem Buch künstliche Vergnügungsorte wie Las Vegas untersucht – Orte also, die primär auf körperliches und sinnlich wahrnehmendes Erleben angelegt seien –, betont die Unmöglichkeit, sich deren Wahrnehmungsangebot zu verschließen: „Selbst wenn es uns gelingt, ihre Wirkung auf Distanz zu halten und uns darauf zu konzentrieren, mit welchen gestalterischen Tricks sie das von ihnen vermittelte Raum-Erleben herstellen, z.B. indem wir uns perspektivische Techniken vergegenwärtigen, auf Beleuchtung und Farbgebung achten – ignorieren können wir ihr Erlebnisangebot nicht.“<sup>304</sup>

McCartney bezeichnet die Beziehung zwischen Künstler und Rezipienten in Bezug auf eine Arbeit von Janet Cardiff, die der Kirchner-Trilogie recht ähnlich ist, als eine der „Intimität und direkten Autorität“. Denn „Cardiff tells audience members exactly where to walk, controls pacing by asking listeners to match her footsteps, directs attention to particular visual and haptic features of the location, and suggests lines of thought or inquiry“.<sup>305</sup> Im Text von *Hygiene Heute* klingt das beispielsweise so: „Wenn du dich umsiehst, dann sieht alles friedlich aus. Aber siehst du rechts hinten am gelben Haus die beiden eingezäunten Metallkästen? Geruchsfilter! Siehst du links im Kanal, was sie hier ins Wasser mischen? Beobachte, wie seltsam es schäumt! Die Schnecke! Über die ganze Stadt verteilt produzieren sie 15 Tonnen Schleim am Tag. Kannst du es riechen? Ein unauffälliger Duft, der sich in deinen Haaren und Kleidern festsetzt.“<sup>306</sup> Dem Publikum wird genau gesagt, auf welche Sinneseindrücke es zu achten hat und wo die wahre Bedrohung liegt. „Spürst du den Sog? Geh jetzt auf die Brücke zu.“

---

<sup>303</sup> Lim: 233.

<sup>304</sup> Bieger: 10.

<sup>305</sup> McCartney: 229.

<sup>306</sup> Kaegi/Ernst 2001.

Lächelnde Gesichter, überall. Sie schauen dir in die Augen, auf den Plakaten, auf den Straßen, überall lächeln sie!“<sup>307</sup>

Der Eingriff in Bewegung und Empfinden des Rezipienten führt dazu, dass er sich den Sinnesreizen unter Umständen weniger entziehen kann als in der bereits eingeübten Haltung des kritischen Kino- oder Fernsehzuschauers. Noch mehr als im Film oder Computerspiel zielt die Installation auf ganzheitliches, unmittelbares Erleben. Man könnte das bedenklich finden oder auch nur als bloße „l’immersion pour l’immersion“ abtun. Beide Reaktionen würden übersehen, dass das unmittelbare Erleben in diesem Fall möglicherweise andere, aber deshalb nicht minder interessante Rezeptionserfahrungen ermöglicht.<sup>308</sup>

Immersive Medien verhandeln Techniken eines Alltags, der selbst immer virtueller und vereinnahmender wird. „Angesichts einer Realität, in der Welt und Bild auf immer komplexere Weise überblendet werden, lassen sich auf diese Weise wichtige Erfahrungshorizonte aktueller Lebenswelten erschließen.“<sup>309</sup>

Gleichzeitig leben wir in einer Welt, deren Bedeutung man sich in einem immer größeren Maße aus unterschiedlichen Zeichen immer wieder neu zusammensetzen muss.<sup>310</sup> Für die Kunsthistorikerin Brigitte Kölle liegt etwa die besondere Intensität der Kunst Gregor Schneiders in der Unmittelbarkeit der Erfahrung und dem sich daraus erschließenden neuen Bewusstsein für den Raum: „Wir sind in unserer Körperlichkeit in Schneiders Kunst gefangen, denn es gibt nur ein Innen; ein distanzierendes Betrachten von außen ist uns verwehrt. Im Zeitalter der Bilderflut und der medial vermittelten Orte stellt er die Raumfrage neu und fordert uns gleichsam ‚mit Haut und Haar‘ unter Einsatz unserer

---

<sup>307</sup> Ebd.

<sup>308</sup> Vermutlich ist es ohnehin nicht das Medium an sich, das eine Erfahrung per se zu einer potenziell manipulativen macht, sondern die konkreten Inhalte und ihre Aufbereitung.

<sup>309</sup> Bieger: 16.

<sup>310</sup> Vgl. etwa Bieger: 55, die hier selbst wiederum verweist auf Simon, Sherry: *Gender in Translation*, London 1996: 135.

Leiblichkeit.“<sup>311</sup> Fernes rücke in unerträgliche Nähe; Unvertrautes dort erweise sich als das Vertraute hier.

Auf die Möglichkeit, Bewegungen in Räumen zu lesen wie Denkbewegungen der Psyche wurde im vorangegangenen Abschnitt bereits verwiesen. Laut Bieger werden Räume dadurch zu Räumen unserer Vorstellung.<sup>312</sup>

### **Kritik der (technischen) Wirklichkeit**

Wie schon am Beispiel der Geisterbahnen gezeigt, wird der Betrachter durch immersive Techniken im Raum nicht nur in ein anderes Verhältnis zur Wirklichkeit gesetzt, diese Verzerrung wird – was gegebenenfalls sogar das besondere Vergnügen ausmacht – selbst Gegenstand der Betrachtung.<sup>313</sup> Das ist kein neues Phänomen. Vereinfachend ausgedrückt ließen sich schon die elektrischen Reizüberflutungen eines Jahrmarkterlebnisses zeitgleich mit der allgemeinen Elektrifizierung erleben, der Schwindel einer Beschleunigung in der Achterbahn zu Beginn der gesellschaftlichen Motorisierung, die Räume der Installationskunst gingen einher mit einer Neuverhandlung des Einzelnen im öffentlichen Raum, und körperliche (Selbst-)Erfahrungen in Freizeit und Kunst gewinnen nicht zuletzt an Bedeutung, seit die Digitalisierung der Alltagswelt das Materielle immer mehr zum Verschwinden bringt. Da immersive Räume laut Bieger immer „Räume [sind], in denen sich die Wirklichkeit der Welt und die Wirklichkeit des Bildes in der unmittelbaren Wirklichkeit des Körpers konsolidieren“,<sup>314</sup> geht die zunehmende Sehnsucht nach Immersion einher mit der wachsenden Angst vor Entfremdung und Körperlosigkeit. Realitätsverzerrungen in der Kunst finden in einer bemerkenswerten Parallelität zu der wachsenden Unmöglichkeit statt, die Gemachtheit der Realität als solche

---

<sup>311</sup> Kölle, Brigitte: *Die Zumutung*, in: Heynen, J./Kölle, B. (Hg.): Weisse Folter. Gregor Schneider, Katalog zur Ausstellung, Kunstsammlung NRW, Köln 2007: 36.

<sup>312</sup> Bieger: 10.

<sup>313</sup> Man denke etwa auch an das Vergnügen, das vielen Menschen optische Täuschungen bereiten.

<sup>314</sup> Bieger: 9.

noch mit den eigenen Sinnen zu erkennen – etwa deshalb, weil die eigentlichen Übergriffe auf den öffentlichen Raum heute unsichtbar sind: Die Blicke von Überwachungskameras, die Übertragung von Daten durch den Raum, verstrahlte Lebensmittel in der Folge von Nuklearunfällen oder die Auswirkungen von Finanztransaktionen zum Beispiel, alles unsichtbare oder zumindest höchst intransparente Phänomene, die zugleich weitreichende Auswirkungen auf das Leben der Menschen im realen öffentlichen Raum haben.

Peter Boenisch<sup>315</sup> nimmt in seiner Analyse der Theaterarbeiten von *Hygiene Heute* Bezug auf das Wirklichkeitskonzept Paul Ricœurs.<sup>316</sup> „In Ergänzung zu anderen kritischen Denkern, die die fundamentale Rahmung und Gestaltung dessen, was gemeinhin als Realität begriffen wird, durch kulturelle symbolische Systeme hervorhoben, betont Ricœur [...], dass nicht zuletzt auch ästhetische Organisation auf tiefgreifende Weise unsere Wahrnehmung von Welt und Realität erst schafft und prägt, anstatt diese lediglich widerzuspiegeln. Dieser traditionellen Auffassung von ästhetischer Fiktion als mimetischer Kopie einer Realität stellt Ricœur das Schlüsselkonzept der ‚produktiven Referenz‘ entgegen, das sich gleichermaßen auf eine andere Welt (die ‚Realität‘, den ‚Alltag‘) bezieht, diese aber unweigerlich auch erst selbst schafft.“<sup>317</sup>

Während die Gefahr absoluter Immersion also darin liegt, dass der Zuschauer komplett in Wille, Welt und Vorstellung des Künstlers hineingezogen wird und von ihm beliebig manipuliert werden kann, eröffnet eine bewusst wahrgenommene Realitätsverschiebung dem Publikum die Chance, sich mittels dieser „produktiven Referenz“ auf den eigenen Alltag zu beziehen – den Alltag etwa als Benutzer von Maschinen, Dienstleistungen oder der städtischen Oberfläche.

---

<sup>315</sup> Boenisch: 460.

<sup>316</sup> Ricœur, Paul: *The Function of Fiction in Shaping Reality*, in: Valdés, Mario J. (Hg.): *A Ricœur Reader, Reflection and Imagination*, Toronto 1991: 117–136.

<sup>317</sup> Boenisch: 460.

Was nun den zweiten von Boenisch ins Feld geführten Begriff betrifft – den der Alienation –, so bezieht er sich damit auf den Begriff der Sonic Fiction des britischen Schriftstellers und Musikjournalisten Kodwo Eshun. „Alienation bezeichnet weit mehr als bloß die digitale Variante des altbekannten Verfremdungseffekts. Alienation manifestiere sich [nach Eshun, Anmerkung der Verfasserin] als ‚künstliches Diskontinuum‘, das traditionelle Oppositionen wie Wirklichkeit und Fiktion, Mythologie und Wissenschaft, Subjektivität und Objektivität, Vergangenheit und Zukunft dekonstruiert und deren distinkt geglaubte Pole fusioniert.“<sup>318</sup> Anstatt altvertrauten kulturellen Ideologien wie realistischem Abbilden oder idealistischem Utopismus nachzuhängen, so Boenisch, generiere *Hygiene Heute* „alienisierende Wahrnehmungsschleier“ – und zwar keineswegs in Form einer abergläubischen Paranoia, sondern als ‚authentische‘ Erfahrung.<sup>319</sup> „Tatsächlich nämlich führte der gesamte Weg der einstündigen Tour zu jeder Zeit – ob im Park, im U-Bahnhof oder der Tiefgarage – durch Räume, die zu jedem Zeitpunkt von realen Überwachungskameras beobachtet werden – keine von ihnen musste speziell für Kanal Kirchner installiert werden. Eigentlich sollte jeder Teilnehmer diesen Mitschnitt seines Spaziergangs ausgehändigt bekommen, doch – kaum überraschend – gestatteten die Behörden keinen Zugriff auf ihre Beobachtungsnetzwerke, die diese Aufnahmen ermöglicht hätten.“

*Kanal Kirchner* mache damit einen Teil der Alltagsrealität erlebbar, der normalerweise unzugänglich bleibe, und das ganz anders, als etwa ein politischer Diskurs es leisten könnte: „Instead of just laying it out there and making it dull and boring, once you have something that is a mystery, people enjoy that more.“<sup>320</sup>

---

<sup>318</sup> Boenisch: 462.

<sup>319</sup> Vielleicht hätte man ein bisschen weniger weit ausholen müssen, um zu dem Punkt zu gelangen, dass Realitätsverschiebungen, die der Rezipient am eigenen Körper miterlebt, durchaus realen Erfahrungen entspringen können.

<sup>320</sup> Boenisch, Peter: „*Make world*“: *Archaeology as Alienation in Contemporary Performance*, Eprint, zuerst publiziert unter <http://kar.kent.ac.uk/id/eprint/2486> an der School of Fine Arts, Kent.

Demnach können Vergnügen, Immersion und Erkenntnismöglichkeit also gut Hand in Hand gehen.<sup>321</sup>

Das Vergnügen spielt dabei vermutlich keine geringe Rolle. Es fällt auf: Ob bewusst oder nicht, vielen der bislang zitierten Erklärungsversuche, die aus den zeitgenössischen Kunstangeboten sozusagen Übungs- und Kritikfelder gegen die vermeintlichen Zumutungen des modernen Lebens machen, haftet etwas latent Technikfeindliches und Kulturpessimistisches an.

Genauso wahrscheinlich ist indes, dass sich die Künstler auch aus Neugier und Spaß der modernen Medien und Techniken bedienen und sie mitunter als Werkzeuge betrachten, neue Erfahrungen und Vergnügungen zu entwickeln, sie durch ihre Nutzung aber nicht zwangsweise kritisieren. Es muss ja umgekehrt auch nicht gleich unintelligent und läppisch sein, was nicht mit dem erhobenen Zeigefinger und entsprechender kulturpessimistischer Attitüde daherkommt.

---

<sup>321</sup> Zentraler Gegenstand des Schlusskapitels wird dann sein, wie unterschiedlich diese Allianz aus Vergnügen und ästhetischer Erfahrung von den Akteuren der Kunstwelt gesehen wird.

### III. Das Vergnügen an unheimlichen Orten in der Kunst

#### Unheimliche Gefühle

Der griechische Maler Timanthes, so wird erzählt, hatte viel Zeit investiert in das Gemälde. Doch es wollte ihm einfach nicht gelingen, den richtigen Ausdruck zu finden für das Gesicht des Agamemnon, für seine Trauer und sein Entsetzen in Anbetracht der bevorstehenden Opferung seiner Tochter Iphigenie.

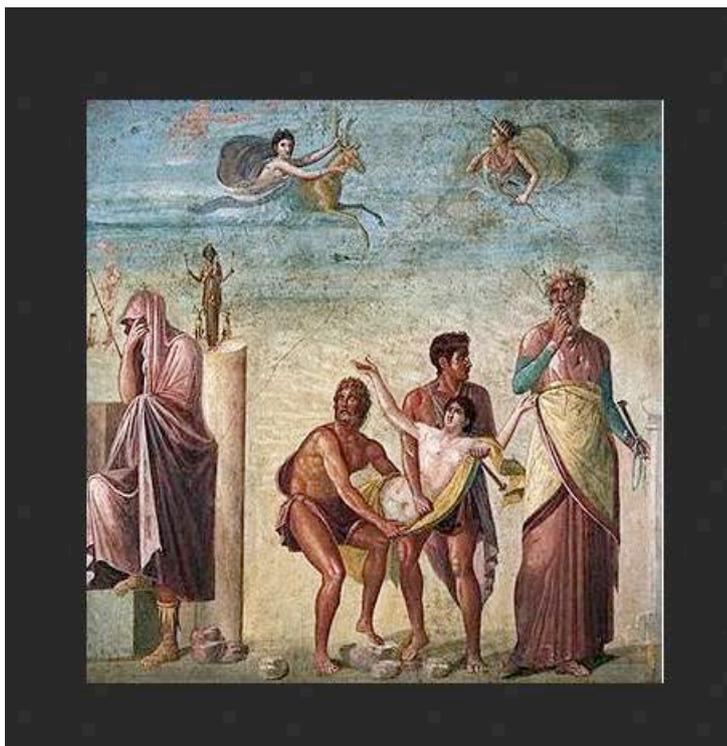


Abbildung 52: Die Opferung der Iphigenie – Kopie (ca. 100 v.Chr.)

Am Ende musste Timanthes zu einem Trick greifen. Er ließ den Dargestellten sein Gesicht in einem Schleier verhüllen.<sup>322</sup> Es war dem antiken Maler nicht möglich gewesen, das Antlitz des Königs von Mykene so darzustellen, dass es den richtigen Gefühlsausdruck wiedergab, ohne dabei hässlich zu wirken – was der Kunstauffassung seiner Zeit widersprochen hätte.<sup>323</sup>

Diese Interpretation der Begebenheit aus dem 4. Jahrhundert vor Christus mag verdeutlichen, wie sehr sich der Umgang mit Gefühlen in der Kunst in der Moderne gewandelt hat. Viele Jahrhunderte später, im Jahr 1765, formulierte der französische Philosoph Denis Diderot, was er sich von einem Kunstwerk erwarte: „Touche-moi, étonne-moi, déchire-moi; afis-moi tressaillir, pleurer, frémir, m’indigner d’abord; tu récréas mes yeux après si tu peux.“<sup>324</sup>

Heute haben Gefühle, Affekte und Emotionen in der kunsttheoretischen Diskussion große Bedeutung erlangt und niemand käme auf die Idee, das Aufkommen negativer Gefühle wie Entsetzen oder Angst an sich schon zu kritisieren. Eher schon ist der gegenteilige Trend zu beobachten. Je greller und brutaler, trostloser und verzweifelter die Wirkung eines Kunstwerks, desto eher wird es Aufmerksamkeit erregen und besprochen werden. Marie-Luise Angerer spricht von einem regelrechten „Begehren nach dem Affekt“<sup>325</sup>.

Wie schon im Kapitel über die Immersion angesprochen, ist das Machtgleichgewicht zwischen Künstler, Werk und Betrachter ein diffiziles. Wenn man davon ausgeht, dass der Betrachter eben nicht pädagogisch im Sinne des Künstlers belehrt und überwältigt werden will, ist ein kritischer Blick auf den Einsatz von Emotionen angebracht. Emotionen können besonders manipulativ wirken und andere Dimensionen, in denen ein Werk erfahren wird, in den Hintergrund treten

---

<sup>322</sup> Das Original ist nicht mehr erhalten. Bei dem Wandgemälde *Die Opferung der Iphigenie* handelt es sich vermutlich um eine Kopie aus der Zeit um etwa 100 v.Chr.

<sup>323</sup> Vgl. etwa Konersmann, Ralf: *Der Schleier des Timanthes – Perspektiven der historischen Semantik*, Frankfurt a.M. 1994.

<sup>324</sup> Diderot, Denis: *Essai zur la peinture, pour faire suite au Salon de 1765*, in: Bassenge, Friedrich (Hg.): *Ästhetische Schriften*, Berlin/Weimar 1967: 673.

<sup>325</sup> Angerer, Marie-Luise: *Affekt und Begehren oder: was macht den Affekt so begehrenswert*, in e-journal Philosophie der Psychologie (13.2.2006): 1.

lassen. Kathrin Busch formuliert das Dilemma, in das die (Wieder-)Entdeckung des Gefühls in der Kunst führe. „Während von der modernistischen Kunstkritik die Bezugnahme auf den Betrachter einer vehement zurückgewiesenen Wirkungsästhetik zugeschlagen wird, nutzen zeitgenössische Künstler vermehrt die affektive Einbindung der Rezipienten und geben damit Anlass für eine Wiederaufnahme einer Ästhetik unter dem Blickwinkel des Pathischen. Damit ist aber zugleich ein Wiederaufleben der Problematisierung von Affektlenkung durch Bilder und ihrer Suggestionspotentiale verbunden.“ Durch visuelle Repräsentation der Leidenschaften kehre ihrer Meinung nach die Angst vor affektiver Überwältigung zurück.<sup>326</sup> Grundsätzliches Misstrauen ist also angebracht. Nicht umsonst streben alle totalitären Systeme zu einer Kunstauffassung, die das Instinkthafte für seine ihre Zwecke zu nutzen versteht.<sup>327</sup>

### **Emotion, Gefühl, Affekt**

Nun gibt es unzählige Definitionen und Untersuchungen zu der Begriffsfamilie „Emotion, Affekt und Gefühl“. Man kann Emotionen zudem aus physiologischer, biologischer, psychologischer, soziologischer oder philosophischer Perspektive betrachten.<sup>328</sup> Dieser Arbeit liegt in großen Teilen das Begriffsverständnis des israelischen Emotionsforschers Aaron Ben Ze'ev zugrunde. In *Die Logik der Gefühle: Kritik der emotionalen Intelligenz* verfährt er, wie der Titel vermuten

---

<sup>326</sup> Busch, Kathrin: *Ansteckung und Widerfahrnis. Für eine Ästhetik des Pathischen*, in: Busch, K./Därman, I. (Hg.): *Pathos: Konturen eines kulturwissenschaftlichen Grundbegriffs*, Bielefeld 2007: 51–73.

<sup>327</sup> Vgl. speziell zur Kunstauffassung im Nationalsozialismus etwa das Kapitel „Instrumentalisierung der Emotion in der Zeit des Nationalsozialismus“ in Vetter, Norbert R.: *Emotion zwischen Affekt und Kognition. Zur emotionalen Dimension in der Kunstpädagogik*, Köln 2010: 202f. Dort findet sich wiederum der Verweis auf Diehl, Axel: *Kunsterziehung im Dritten Reich*, München 1969.

<sup>328</sup> Eine physiologische Sichtweise auf die emotionale Erregung würde sich dann zum Beispiel folgendermaßen lesen: „Sie besteht aus Neurotransmittern sowie aus autonomen und somatischen Aktivitäten des Nervensystems, von denen vor allem der Adrenalinausstoß, der Blutdruck, der Blutkreislauf, die Herzfrequenz, die Atmung, die Muskelspannung, die gastrointestinale Aktivität, die Körpertemperatur, die Sekretion und die Gesichtsfarbe beeinflusst werden.“ Vgl. Ben Ze'ev, Aaron: *Die Logik der Gefühle – Kritik der emotionalen Intelligenz*, Frankfurt a.M. 2009: 22.

lässt, ähnlich wie Kant in seiner *Kritik der reinen Vernunft*. Er beschreibt die Begriffe aus der praktischen Anschauung und sucht nach Differenzierungen, Oppositionen, Gemeinsamkeiten.

So wird gemeinhin zwischen Emotion und Gefühl unterschieden, wobei Emotion<sup>329</sup> der größere Begriff ist, der nicht nur die Wahrnehmung sinnlicher Gefühle umfasst, sondern auch Triebe sowie die Interaktionen unterschiedlicher Gefühle, Stimmungen und die anschließende Bewertung dieser Gefühle, bis hin zu so etwas Grundsätzlichem wie dem Bewusstsein.<sup>330</sup> Wie die meisten Autoren geht Ben Ze'ev davon aus, dass sich mentale Zustände höchstens in Grundemotionen zusammenfassen lassen.<sup>331</sup> „Allen Emotionen gemeinsame Merkmale lassen sich daher kaum definieren.“<sup>332</sup> Emotionen zeichnen sich Ben Ze'ev zufolge vielmehr durch ihre Instabilität, große Intensität, Parteilichkeit und Kurzlebigkeit aus.<sup>333</sup> „Grundelemente sind Wahrnehmung, Bewertung, Motivation und Gefühle. Die Emotionen sind für mich eine Art mentaler Modus.“<sup>334</sup>

Ihre entwicklungsgeschichtliche Bedeutung besteht dem Autor zufolge darin, das Individuum auf eine relevante Umweltveränderung hin zu aktivieren. Emotionen helfen, eine sinnliche Wahrnehmung, einen Reiz oder ein anderes wichtiges Detail aus der Informationsflut einer Gesamtumwelt herauszufiltern, und zwar so schnell und intuitiv, wie es unter Umständen für das weitere Überleben wichtig sein könnte.

---

<sup>329</sup> Affekte wiederum werden im deutschsprachigen Raum eher mit Gefühlsregungen kurzer Dauer gleichgesetzt, während *affect* in der englischsprachigen Literatur praktisch synonym zu *emotion* gebraucht wird.

<sup>330</sup> Vgl. auch Damasio, Antonio R.: *Ich fühle, also bin ich. Die Entschlüsselung des Bewusstseins*, Berlin 2000.

<sup>331</sup> Bei Ben Ze'ev sind das etwa Neid, Eifersucht, Mitleid, Mitgefühl, Glück, Trauer, Stolz, Bedauern, Hochmut und Scham.

<sup>332</sup> Ben Ze'ev: 16.

<sup>333</sup> In der Regel gehen kurzfristige Emotionen, insbesondere Affekte mit körperlichen Symptomen einher, Angst etwa mit einer erhöhten Hautleitfähigkeit (Schweißproduktion) und einem beschleunigten Puls, Scham mit einer besseren Durchblutung des Gesichts usw.

<sup>334</sup> Ben Ze'ev: 13.

## Kognition und Emotion

Ein Gefühl kann nur ein kleiner Impuls sein, der Aufmerksamkeit weckt und somit die weitere Beschäftigung mit einem Kunstwerk überhaupt erst auslöst. Auf der anderen Seite der Skala mag das liegen, was man alltagssprachlich als „Effekthascherei“ bezeichnen würde: Ein Werk, das ausschließlich rührt oder schockiert, ohne danach zu einer weiteren, inhaltlichen Auseinandersetzung anzuregen – wenn denn ein derart isolierter, mentaler Zustand überhaupt vorstellbar wäre.

Die Wissenschaftler streiten sich zudem, ob Emotion und Kognition überhaupt zwei separate Momente der Informationsverarbeitung sind.<sup>335</sup> So sind natürlich auch emotionale Zustände der Kognition zugänglich, wie etwa Nelson Goodman betont: „Auf die eine Seite stellen wir Sinnesempfindungen, Wahrnehmung, Folgerung, Vermutung, jegliche nervenlose Untersuchung und Forschung, Tatsachen und Wahrheit; auf die andere Wohlgefallen, Schmerz, Interesse, Befriedigung, Enttäuschung, jegliche gehirnlose affektive Reaktion, Zuneigung und Abscheu. Dies versperrt, und das ziemlich wirkungsvoll, die Einsicht, daß Emotionen in der ästhetischen Erfahrung kognitiv funktionieren. Das Kunstwerk wird sowohl mit den Gefühlen als auch mit den Sinnen erfaßt.“<sup>336</sup> Und der Kunstpädagoge Norbert Vetter meint: „Emotion kann vorbewusst akut sein, sie kann nichtsprachlich kodiert ins Bewusstsein dringen und sie kann sich – reflektiert – in begrifflichen Kodierungen mitteilen.“<sup>337</sup> Emotionen sind in gewisser Weise vorsprachlicher Natur, können also auch negativ bestimmt werden als eine Form der geistig-körperlichen Aktivierung, die über das hinausgeht, was an einem Gedankeninhalt semantisch ausgedrückt werden kann. Auch eine Stimmung oder ein Vergnügen am Denken selbst kann Emotionen auslösen.

---

<sup>335</sup> Für einige beruht sogar die ganze Dichotomie auf einer „Scheindebatte“, vgl. etwa Vester, Heinz Günter: *Emotion, Gesellschaft und Kultur – Grundzüge einer soziologischen Theorie der Emotionen*, Opladen 1991: 69f.

<sup>336</sup> Goodman, Nelson: *Sprachen der Kunst*, Frankfurt a.M. 1998: 228.

<sup>337</sup> Vetter: 14.

„Der Verweise auf Psychologie und Neurobiologie sowie der Philosophie gibt es viele, die überzeugend hervorheben, dass sprachlich-diskursive und logisch-mathematische Denkformen sinnliche Bezüge aufweisen.“<sup>338</sup> Goodman spricht davon, dass Gefühle zunächst empfunden werden müssen, um kognitiv gebraucht werden zu können. „Kognitiver Gebrauch besteht darin, sie zu unterscheiden und in Beziehung zu setzen, um das Werk beurteilen und begreifen und es in unsere übrige Erfahrung und Welt integrieren zu können. Wenn dies das Gegenteil eines passiven Aufgehens in Sinneseindrücken und Emotionen darstellt, so läuft es doch keineswegs darauf hinaus, sie zu streichen. Vielmehr klärt es die Modifikationen, die die Emotionen in der ästhetischen Erfahrung durchmachen können.“<sup>339</sup> Und Daniel E. Berlyne fasst das sogenannte „arousal potential“ eines Kunsterlebnisses in die konkreten Reize wie Neuheit, Komplexität und Ambiguität zusammen.<sup>340</sup> Wobei dabei vom Publikum auch bewusst Reize angesteuert und gesucht werden, die normalerweise vermieden werden würden – wenn der Lohn einer neuen Erfahrung winkt.

Die Frage nun nach der klaren Trennlinie zwischen Kognition und Emotion kann auch im Rahmen dieser Untersuchung nicht beantwortet werden. Vielmehr sollen die Begriffe hier so verwendet werden, dass sie Schwerpunkte der Informationsverarbeitung bezeichnen.

Ein wesentliches Merkmal der emotionalen Verarbeitung ist demnach, dass sie mit einer physiologischen Erregung im Sinne des sogenannten Arousal einhergeht und die Reaktionen eher spontan, vorbewusst und kurzfristig abgerufen werden. Die kognitive Informationsverarbeitung findet dagegen tendenziell eher zeitversetzt und in einem Zustand distanzierter Ruhe und unaufgeregter Reflexion statt.

Emotionen gehen also immer mit einer körperlichen Aktivierung und dem Wunsch nach einer schnellen Reaktion einher. Ein Name wie „Angst“ lässt sich so

---

<sup>338</sup> Vetter: 15.

<sup>339</sup> Goodmann: 229.

<sup>340</sup> Berlyne, Daniel E.: *Aesthetics and psychobiology*, New York 1971: 70.

gesehen als ein Begriff verstehen, der bestimmte Beobachtungen am eigenen Körper (beschleunigter Herzschlag, erhöhter Muskeltonus in den Beinen oder Schweißausbrüche) mit einem kommunizierbaren Label belegt, was diesen Zustand für den Betreffenden selbst und andere besser verstehbar macht. Diese Zustandsbeschreibungen sind aber keine unkorruptierbaren Wahrheiten im Sinne eines „Ich fühle es nun einmal so“, sondern immer schon Zuschreibungen, die auch sozial gelernt und kulturell normiert sein können.<sup>341</sup> Wie Argumente können also auch Gefühle täuschen, insbesondere die eigenen.<sup>342</sup>

## **Gefühlsschule**

Kunstpädagogen interessieren sich vor allem für die Frage, wie Rezeptionsprozesse so gestaltet werden können, dass Inhalte besser verarbeitet und behalten werden, und setzen dabei große Hoffnungen in das Gefühl. Die Erfahrung, sich im Rahmen von Kunst bestimmten Emotionen auszusetzen, ohne dass man sie selbst authentisch erlebt haben muss, kann vielen Autoren zufolge das Einfühlungsvermögen erhöhen. Es kann helfen, differenzierte Sichtweisen zu entwickeln und Erfahrungen von Mehrdeutigkeit zu machen. Martin Zülch etwa betrachtet die emotionalen Impulse, die von Kunst ausgehen können, als nützliche Hilfsmittel bei der Herausbildung einer eigenen Persönlichkeit.<sup>343</sup> Durch die Möglichkeit, im Zuge der Kunstrezeption andere Gefühlszustände wahrzunehmen, bildeten sich Profil und Toleranz gegenüber anderen Sicht-

---

<sup>341</sup> So war es etwa bis ins ausgehende 18. Jahrhundert für Männer keineswegs unziemlich, in der Öffentlichkeit zu weinen, vgl. etwa Capp, Bernard: *The Fifth Monarchy Men: A study in 17th Century English Millenarianism*, London 2011.

<sup>342</sup> Interessant dazu ist z.B. das sogenannte „Brückenexperiment“: Versuchspersonen, denen mitten auf einer über dem Abgrund schwebenden Hängebrücke die Telefonnummer einer attraktiven Person zugesteckt wurde, meldeten sich daraufhin deutlich häufiger, um sich zu verabreden, als solche, die von dem gleichen Lockvogel in normaler Umgebung angesprochen wurden. Die Wissenschaftler erklären das damit, dass die Aufregung beim Betreten der Hängebrücke von den Angesprochenen fälschlich als Gefühl einer sich anbahnenden Verliebtheit interpretiert wurde, vgl. Aronson, Elliot/Wilson, T.D./Akert, R.M.: *Sozialpsychologie*, München 2008: 148f.

<sup>343</sup> Zülch, Martin: *Die Welt der Bilder – ein konstitutiver Teil der Allgemeinbildung*, KDK-Materialien Bd. 7, Hannover 2001: 10.

weisen heraus, schreibt Alexander Pieccha.<sup>344</sup> Durch die ästhetische Wahrnehmung würden „andere Kommunikationswege gangbar“, glaubt Vetter.<sup>345</sup> Laut Thomas Kirchner ist ein zentrales Anliegen der Kunst, als Kommunikationsmittel zwischen Künstler, Werk und Betrachter zu fungieren, und er schlägt daher vor, die Emotionen als das entscheidende Vehikel dieser Kommunikation zu untersuchen.<sup>346</sup> „Ein Blick auf die Geschichte zeigt, dass der hohe Stellenwert der Gefühle in den künstlerischen und kunsttheoretischen Diskursen kein Phänomen der Moderne ist. Spätestens seit der Renaissance bemächtigten sich die Emotionen, und zwar in der spezifischen Form der Leidenschaften, die als zeitlich begrenzte, vom Verstand nur schwer zu steuernde Zustände einer außergewöhnlichen emotionalen Anspannung beschrieben werden können, schrittweise der Kunst. Die Überlegungen zu den Affekten im Kunstwerk und bei Künstler und Betrachter verliefen dabei nicht synchron, erst langsam erschlossen sich die menschlichen Emotionen die einzelnen Bereiche Kunstwerk, Produktion und Rezeption.“<sup>347</sup>

Zu einem wichtigen Gegenstand der Malerei werden die Emotionen Kirchner zufolge spätestens im 17. Jahrhundert, wie er unter anderem mit Blick auf die Lehrbücher rekonstruiert.<sup>348</sup> So finden sich aus dieser Zeit unterschiedliche Bemühungen, emotionale Ausdrucksmöglichkeiten zu katalogisieren, wie sie beispielsweise Charles Le Brun, Maler am Hofe Ludwig XIV., im Jahr 1668 unternahm.<sup>349</sup>

---

<sup>344</sup> Pieccha, Alexander: *Wahre Schönheit?*, in: Jäger, C./Pieccha, A.: *Kunst und Kognition*, Paderborn 2004: 17.

<sup>345</sup> Vetter: 16.

<sup>346</sup> Kirchner, Thomas: „*De l'usage des passions*“. *Die Emotionen bei Künstler, Kunstwerk und Betrachter*, in: Herding, Klaus/Stumpfhaus, Bernhard (Hg.): *Pathos, Affekt und Gefühl. Die Emotionen in den Künsten*, Berlin/New York 2004: 357–377.

<sup>347</sup> Kirchner: 358.

<sup>348</sup> Ebd.: 360.

<sup>349</sup> Vgl. Le Brun, Charles: *Handwörterbuch der Seelenmalerei: zum gemeinnützigen Gebrauch, besonders für Zeichner, Mahler und Liebhaber charakteristischer und allegorischer Darstellungen; nebst 52 in Kupfer gestochenen Köpfen, die vorzüglichsten Gemüthsbewegungen und Leidenschaften betreffend*, Leipzig 1802.

Die zweite wichtige Entwicklung vollzog sich Kirchner zufolge im späten 16. und frühen 17. Jahrhundert und hatte damit zu tun, dass die Künstler verstärkt begannen, sich für die Rolle des Betrachters zu interessieren.<sup>350</sup> Zwar hatten sie bereits zuvor den – wortwörtlichen – Standpunkt des Rezipienten im Hinterkopf gehabt, wenn sie etwa die Perspektive auf ihn auszurichten versuchten. Doch nun fragten sie sich ganz konkret, mit welchen Mitteln sie das Publikum zu Gefühlsregungen bewegen könnten. Erst im Zuge dieser Entwicklung sei der Betrachter als eigenständige Größe anerkannt worden, so Kirchners These.

In *Glück und Architektur – Von der Kunst, daheim zu Hause zu sein*<sup>351</sup> beschreibt der Philosoph Alain de Botton, wie sehr es den Architekten und Bildhauern früherer Zeiten um die Vermittlung erbaulicher Gefühle und die Empfindung von Schönheit im Gegenständlichen gegangen sei, nämlich zu dem Zeitpunkt, „als die frühen Theologen sich fragten, ob man durch Sehen nicht leichter als durch Lesen zu einem treuen Diener Gottes werden könne. Sie meinten, Architektur forme die Menschen nachhaltiger als die Heilige Schrift. Da wir sinnliche Wesen seien, müssten spirituelle Prinzipien unsere Seelen nachhaltiger stärken, wenn wir sie mit den Augen und nicht mit dem Verstand wahrnehmen. Der Anblick von Fliesenmustern lehre uns vermutlich mehr über Demut als das Studium der Evangelien, und ein Bleiglasfenster zeige uns die Natur der Güte deutlicher als die Bibel. An schönen Orten zu verweilen, hielt man nicht für maßlosen Luxus, sondern man sah darin eine unabdingbare Voraussetzung für das Bestreben, ein guter Mensch zu werden.“<sup>352</sup>

Mit Beginn der Aufklärung lösten sich die Künstler von den eher religiösen Motiven der Gemütsregung, es wurde zu einem allgemeinen Gütekriterium der Kunst, beim Rezipienten Emotionen hervorzurufen. Eine Forderung, die alsbald auch von der Kunstkritik übernommen wurde. Während man also versuchte, den

---

<sup>350</sup> Kirchner: 361.

<sup>351</sup> Botton, Alain de: *Glück und Architektur – Von der Kunst, daheim zu Hause zu sein*, Frankfurt a.M. 2008.

<sup>352</sup> De Botton: 90f.

Betrachter so gut es ging zu emotionalisieren, sollte das Werkschaffen selbst indes weiterhin von rationalem Kalkül getrieben sein. Vorbild dafür war die Rhetorik. „Das Modell, das besonders nachhaltig von den Jesuiten vertreten wurde, sollte bald von der politischen Theorie, etwa in den Schriften zur Prinzenziehung, aufgegriffen und weiter ausgearbeitet werden. Diese wurden nicht müde zu verlangen, dass ein Herrscher sich nicht von seinen Affekten leiten lassen dürfe.“<sup>353</sup> Und auch bei der Affizierung des Betrachters galt letztlich immer noch das Ideal einer „sittlichen Mäßigung“, wie Johann Georg Sulzer es formulierte,<sup>354</sup> also um einen Ausgleich der Leidenschaften zum Zwecke der Läuterung. Ein Ideal, das de Botton etwa in der Architektur des Herzoglichen Palastes von Urbino bereits ideal verkörpert findet: „Die Spitzbögen der Kathedrale von Bayeux vermitteln Inbrunst und Intensität, während ihre rundlichen Pendants im Hof des herzoglichen Palastes von Urbino Heiterkeit und Gelassenheit ausstrahlen. Wie ein Mensch sich der Unbill des Lebens stellt, widerstehen auch die Palastbögen dem allseitigen Druck und meiden die spirituellen Krisen und emotionalen Verwirrungen, die den Bögen der Kathedrale unabwendbar bevorstehen.“<sup>355</sup>

Dennoch interessierte man sich laut Kirchner schon früh für die Frage, ob es nicht „vor allem die Wiedergabe von Grausamkeiten und möglichst extremen Effekten“ war, die den Rezipienten in den „gewünschten Zustand“ versetzte.<sup>356</sup>

Schon nach Johann Georg Sulzer, der seine Schriften im Jahr 1774 verfasste,<sup>357</sup> „haben alle Leidenschaften, in sofern die Seele sich thätig dabey erzeugt, wie unangenehm sie sonst seyn mögen, etwas das uns gefällt.“<sup>358</sup>

Auch wenn es den meisten heute selbstverständlich erscheint, dass Kunst auch oder sogar besonders provoziert und schreckt, ein Künstler etwa der Antike wäre

---

<sup>353</sup> Kirchner: 363.

<sup>354</sup> Sulzer, Johann Georg: *Allgemeine Theorie der schönen Künste*, Hildesheim 1967: 235.

<sup>355</sup> De Botton: 91.

<sup>356</sup> Kirchner: 363.

<sup>357</sup> Sulzer: 223.

<sup>358</sup> Ebd.: 234.

vermutlich über die Maßen verwundert zu sehen, dass Künstler es heute so sehr darauf anlegen, negative Gefühle zu erzeugen. Den vorangegangenen Epochen war es – wie das Beispiel des Timanthes zeigt – im weitaus größeren Maße daran gelegen, den Menschen ästhetisch zu erziehen,<sup>359</sup> ihn zu erbauen und zu entzücken, indem man ihm schöne, wohlproportionierte, edle Menschen, Gebäude oder Anschauungen zum Vorbild gab.<sup>360</sup>

Woher kommt die Freude am Schrecklichen, die Lust am Leiden? Der Literaturwissenschaftler Thomas Anz hat den Lustgewinn untersucht, der sich beim Lesen von Klagegedichten anlässlich des Todes der Ehefrau einstellen sollte – ein Genre, das sich im 18. Jahrhundert offensichtlich besonderer Beliebtheit erfreute.<sup>361</sup> Ausdrückliches Ziel der Verse war, den Leser zu Tränen zu rühren. Laut Freud liegt der Produktion von Fantasien der Wunsch nach Kompensation zugrunde. Demnach dienen die künstlerisch dargebotenen Leidenschaften zur „Eröffnung von Lust- und Genussquellen aus unserem Affektleben“, die dem Einzelnen jenseits der Kunst verschlossen blieben.<sup>362</sup> Anz fragt, warum aber auch der Mensch, der aktuell gar nicht unglücklich sei, ein Bedürfnis nach Unglück verspüren könne, worin also die „paradoxe Anziehungskraft“ dieser Lyrik bestehe.<sup>363</sup> „Will man dennoch an Freuds Kompensationstheorie literarischer Phantasie festhalten, wäre zu fragen: Was fehlt dem, der nicht unglücklich ist? Worin liegt das Glück in der Erfahrung des Unglücks, worin die Lust am Leiden?“<sup>364</sup> Zu den Gründen, die Anz aufzählt, gehören eine gewisse masochistische Ader des

---

<sup>359</sup> Vgl. etwa Schiller, Friedrich: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, hg. von Klaus L. Berghahn, Stuttgart 2000.

<sup>360</sup> Allerdings lässt sich auch diese Bemerkung relativieren, wenn man sich etwa das zentrale Symbol des Christentums anschaut, den leidenden Jesus am Kreuz. – Zum Begriff des Symbols bzw. Icons oder Schlagbilds vgl. wiederum Diers, Michael: *Schlagbilder. Zur politischen Ikonographie der Gegenwart*, Frankfurt a.M. 1997.

<sup>361</sup> Anz, Thomas: *Freuden aus Leiden. Aspekte der Lust an literarischer Trauer*, in: *Freiburger literaturpsychologische Gespräche*, Bd. 22 (Jahrbuch für Literatur und Psychoanalyse 2003): Trauer, Mauser, W./Pfeiffer, J. (Hg.), Würzburg 2003: 74.

<sup>362</sup> Freud, Sigmund (1994): *Psychopathische Personen auf der Bühne*, in: Ders.: *Bildende Kunst und Literatur*, Studienausgabe Band 10, Frankfurt a.M.: 163.

<sup>363</sup> Anz: 71.

<sup>364</sup> Ebd.: 72.

Publikums, der Wunsch, sich am Leid anderer aufzubauen, über geteilte Emotionen so etwas wie ein Gemeinschaftsgefühl herzustellen und sich selbst für böartige Fantasien und Wünsche zu bestrafen. Man könnte noch allgemeiner von einer generellen Sucht nach Gefühlen sprechen. Die Empfindsamkeit erlebte in dieser Zeit ihren Siegeszug auf der Werteskala der postfeudalen Gesellschaft. Emotionale Aufladung und Erregung wird seitdem der Abwesenheit von Gefühlen immer schon vorgezogen, auch zu dem Preis des Leidens.<sup>365</sup>

Wie selbst negative Gefühle wie Wut und Frust als vergnüglich empfunden werden können, hat Julian Klein im Rahmen des Forschungsverbundes *Languages of Emotion* untersucht.<sup>366</sup> Man simulierte Experimente an Versuchspersonen, in denen es vordergründig darum ging, kognitive Aufgaben zu bewältigen. Tatsächlich aber sollte untersucht werden, wie die Probanden auf das unfreundliche Verhalten des Studienleiters reagierten, der sie während der Bearbeitung der Aufgaben mit Absicht besonders herablassend behandelte. Während einem Teil der Gruppe zuvor mitgeteilt worden war, dass es sich dabei um die Probe für ein Improvisationstheater handele, ließ man die andere Gruppe in dem Glauben, es ginge um eine wissenschaftliche Studie. Der Genuss am Ärger war nun – wenig überraschend – bei der Gruppe, die sich selbst für das Publikum eines künstlerischen Ereignisses hielt, gut nachweisbar, während die vermeintlich echten Probanden zwar auch mitunter belustigt reagierten, ihren Ärger aber nicht im gleichen Maße mit Vergnügen verbanden.

Der Literaturwissenschaftler Anz beschreibt, wie beim Publikum des 18. Jahrhunderts der Wunsch dominierte, der Autor müsse die Gefühle, die er beim Leser auszulösen erhoffte, selbst erlebt haben. Es gab nur ein Problem: „So oft konnten Ehefrauen oder Geliebte, ersatzweise auch Kinder, Eltern oder Freunde gar nicht sterben, als dass das Bedürfnis nach der poetischen Produktivkraft authentischen

---

<sup>365</sup> Vgl. auch Klopp, Tina: *Der Imperativ des Gefühls*, in: Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 9.2.2012.

<sup>366</sup> Klein, Julian: *Emotionstheater? Anmerkungen zum Spielgefühl*, Forum Modernes Theater, 2012, Nr. 25(1): 77–91; vgl. hierzu auch Tröndle, Martin: *Languages of Emotion. Messbarkeit ästhetischer Erfahrung*, Workshop an der Technischen Universität Berlin, 2.12.2009.

Schmerzes dadurch hätte ausreichend befriedigt werden können.“<sup>367</sup> Die Künstler mussten Techniken entwickeln, um für angemessenen Ersatz zu sorgen. Dazu gehörten häufige Gräberbesuche oder der Versuch, sich den eigenen Tod möglichst anschaulich vor Augen zu führen. Auf ein ähnliches Phänomen weist auch Kirchner hin, der dies als den „dritten Entwicklungsschritt“ der Künstler bezeichnet: „Grund für diese Umorientierung war die sich besonders im 18. Jahrhundert immer deutlicher abzeichnende Überzeugung, dass die klassischen künstlerischen Strategien für eine zufriedenstellende Darstellung der Affekte nicht taugten. Leonardos Vorschlag des Naturstudiums war zu wenig konkret, Charles Le Bruns Regelsystem der Leidenschaftsdarstellungen schien hingegen zu starr und wirklichkeitsfern. So verfiel man auf die Idee, der Künstler solle die Leidenschaften nicht nur rational erfassen, sondern selbst erleben.“<sup>368</sup> Kirchner verweist auf die frühen Selbstbildnisse Rembrandts, in denen er Studien zu eigenen Empfindungen unternahm. Die Übertragung eigener Emotionen aufs Werkschaffen wird dann im Laufe des 18. Jahrhunderts zur allgemein verbreiteten Methode. Für Jean-Baptiste Dubos, einen französischen Theologen, Ästhetiker und Historiker der Aufklärung, galt sogar: „Je stärker ein Kunstwerk den Betrachter bewegt, desto höher ist seine Qualität einzuschätzen, selbst wenn das Werk gegen die Regeln verstößt.“<sup>369</sup> Das erinnert an Binottos Urteil über die Zweitrangigkeit von *Die Familie Schneider*, weil sie an Unheimlichkeit hinter das *Haus u r* zurückfalle.

---

<sup>367</sup> Anz: 74.

<sup>368</sup> Kirchner: 364.

<sup>369</sup> Dubos, Jean-Baptiste: *Réflexions critiques sur la poesie et sur la peinture*. Nouvelle edition revue, Paris 1733: Section 22, 323f.

Die neue Gefühligkeit ging gleichzeitig einher mit einer Individualisierung der Emotionen: Dasselbe Kunstwerk durfte beim Betrachter völlig unterschiedliche Reaktionen hervorrufen. Ausschlaggebend dafür war sein Charakter (Abbildung 53 zeigt, dass Johann H. Lips dafür vier unterschiedliche Temperamente unterschied).<sup>370</sup>



Abbildung 53: Johann H. Lips – Les effets de la sensibilité sur les quatre différens Tempéramens

In der Psychologie heißt dieses Phänomen „Affordanz“. Der Begriff trägt zugleich der Tatsache Rechnung, dass man Kunstwerke nie wertfrei und ohne Bezug zu seinen eigenen Handlungsmöglichkeiten wahrnimmt.<sup>371</sup>

Der Künstler konnte seine Emotionen von da an in beliebige Gegenstände legen und der Rezipient war frei, sich von einem Werk so anrühren zu lassen, wie es seinem Charakter entsprach. „Die damit einhergehende Entwertung des Bild-

---

<sup>370</sup> Kirchner: 369.

<sup>371</sup> Vgl. etwa Gibson, Jefferson James: *The ecological approach to visual perception*, Boston 1979.

gegenstandes sollte einschneidende Konsequenzen für die weitere Entwicklung der Kunst haben. Sie führte dazu, dass die klassische Historienmalerei – und damit auch die Affektwiedergabe – ihre herausragende Position einbüßte und das Interesse der Künstler und Betrachter an den niederen Gattungen, insbesondere an der Landschaftsmalerei, stieg. [...] Das moderne Kunstwerk war aus einem religiösen oder politischen Funktionszusammenhang entlassen. Es definierte sich nicht mehr vorrangig über den Inhalt, sondern stellte sich als eine emotionale Einheit von Künstler, Kunstwerk und Betrachter dar; Künstler und Betrachter traten mittels des Kunstwerkes in eine Verbindung, die nicht mehr einem Konzept der rationalen Vermittlung oder rhetorischen Vereinnahmung folgte, sondern dem Kunstwerk einen Emotionshaushalt zugestand, zu dem auch der Künstler und der Rezipient gehörten.“<sup>372</sup>

Wenn dabei von „anrühren“ die Rede ist, ist das allerdings keinesfalls mit heftigen Affekten gleichzusetzen. Vielmehr beschreibt er einen ruhigen, inneren Vorgang, wie Kirchner das unter Bezug auf die Kunsttheoretiker des späten 18. Jahrhunderts herausarbeitet. Nicht aufgeregtes Gestikulieren, sondern innere Bewegung waren Daniel Chodowiecki<sup>373</sup> zufolge Merkmal der Kunstkenntnis (der „Connoissance des Arts“, dargestellt auf Abbildung 54).

Laut Kirchner ist damit die Einheit erreicht und so schließt er seinen Aufsatz: „Verrinnerlichung des Kunstgenusses wie auch des Herstellungsprozesses eines Kunstwerkes führt zu einer Verschiebung dessen, was man unter einem Kunstwerk versteht. Erst jetzt geht dieses wirklich eine untrennbare Einheit mit dem Künstler und dem Betrachter ein, erst jetzt kann man von einem modernen Kunstwerk sprechen, das dem Künstler und dem Betrachter eine nicht durch Regeln kontrollierte, dafür aber eine mit ihrem Wesen, mit ihren Gefühlen verbundene Auseinandersetzung mit dem Kunstwerk erlaubt.“<sup>374</sup>

---

<sup>372</sup> Kirchner: 370f.

<sup>373</sup> Der Künstler Daniel Chodowiecki war von 1864 an Mitglied und zweitweilig Direktor der Königlich-Preußischen Akademie der Künste

<sup>374</sup> Kirchner: 373.

Regel Gefühlsaustausch zwischen Künstler, Werk und Rezipient sind Kirchner zufolge also erwünscht.

Implizit nimmt aber auch er – und das verdeutlicht vor allem das zuletzt angeführte Beispiel – weiterhin eine klare Bewertung vor: Keinesfalls geht es um maximale Ergriffenheit, Rührung, Schock, Überwältigung – für gut befunden wird vielmehr die letztlich gelassene Auseinandersetzung in innerer Bewegung.



Abbildung 54: Daniel Chodowiecki – Natürliche und affectirte Handlungen des Lebens

## Gefühlsproduktionsmaschine

Kathrin Busch fasst die zeitgenössischen Vorbehalte insbesondere gegenüber intermedialer Kunst zunächst folgendermaßen zusammen: „Das immersive Eintauchen und Hineingezogenwerden in Kunstwerke, die kein Gegenüber mehr bilden, sondern als Installationen, Videoprojektionen oder interaktive Bildräume den Rezipienten umgeben oder aufnehmen, scheint gleichermaßen verführerisch und verhängnisvoll: Verführerisch in der affektiven Intensität, verhängnisvoll in der angeblichen Beeinträchtigung des Reflexionsvermögens.“<sup>375</sup> Die Steigerung bildlicher Suggestion bedeute zugleich das Ende der Distanz, was wiederum die Fähigkeit zur Kritik untergrabe. „Je mehr Affektion, desto mehr Immersion, desto weniger Urteilsvermögen“, beschreibt sie die übliche Denkungsart. Um dann allerdings darauf hinzuweisen, dass ein Gefühl sehr wohl auch eine Krise anzeigen und somit zur Reflexion anregen könne. Oder ein unangenehmes Gefühl noch mehr distanzieren könne als ein wohltemperiertes Kalkül. Zumal bei dieser einfachen, dichotomen Sicht vernachlässigt werde, „dass Gefühle alles andere als unmittelbar, nämlich kulturell formiert und ihrerseits auf ‚Deutung angewiesen sind‘ und dass das Pathos als Widerfahrnis verstanden nicht nur berührt und vereinnahmt, sondern auch aufstören und verfremden kann“.<sup>376</sup>

Es wäre zu einfach, sagt Kölle, der Kunst automatisch eine läuternde oder stärkende Wirkung zuzusprechen. Sie verweist jedoch auf die doppelte Bedeutung der Ästhetik, die nicht nur die Lehre vom Schönen, sondern, so Freud, zugleich auch eine Lehre von der Qualität des Fühlens sei. „Die Kunst bietet in Abgrenzung vom alltäglichen Lebensbereich einen geschützten, formalen Rahmen, innerhalb dessen entscheidende Erfahrungen und gesteigerte Intensitäten möglich sind. Wir fühlen uns in der Kunst frei und sicher, und im Gefühl

---

<sup>375</sup> Busch: 52.

<sup>376</sup> Ebd.: 53.

dieses Schutzes vor ernsthaftem Schaden können wir uns Empfindungen hingeben, die wir im wirklichen Leben nicht ohne weiteres zulassen würden.“<sup>377</sup>

Das eigentliche Wesen der Kunst sei es, mit besonderen Intensitäten zu arbeiten. „Man kann es auch anders formulieren und behaupten, dass die Kunst auf ein Bild hin zuspitzt und dramatisiert. Sie dramatisiert in dem Sinne, dass in ihr Entscheidendes zur Aufführung gebracht bzw. in Szene gesetzt wird. Die verwendete Begrifflichkeit Szene/Bühne/Aufführung rückt die Kunst in die Nähe zum Theater, zum performativen Geschehen.“<sup>378</sup>

Was Kölle beschreibt, ist gleichzeitig ein großes Versprechen: Die Kunst ermögliche es, Empfindungen zu erleben, die der Mensch im Alltag nicht zulassen würde. Man könnte ergänzen: die der Alltag vielleicht – zum Glück – auch gar nicht mehr zu bieten hat. Die Suche nach großen Empfindungen, von denen Rezensenten wie Künstler hoffen, die Kunst könne sie liefern, wird dabei auf eine ungefährliche Art befriedigt, ganz ähnlich wie in der Geisterbahn. Kunst wird somit zu einer Gefühlsproduktionsmaschine – eine Rolle, die man traditionell eher Liebesromanen oder Hollywood zudenken würde, wobei die Rezensenten allerdings annehmen, dass die Kunst, indem sie „auf ein Bild hin zuspitze“, dazu besonders gut geeignet sei. Sie scheint dabei noch eine andere Qualität zu erzeugen.

Mithilfe des Begriffs der „ästhetischen Ansteckung“ versucht Busch das emotionale Befremden näher zu bestimmen, das durch die Intensität der Kunst, durch Pathos erzeugt werde und für sie diese besondere Qualität auszeichnet.<sup>379</sup>

Aby Warburg beschreibe in der Einleitung zu seinem Mnemosyne-Atlas die Pathosformeln, die er als „Ausdrucksformen des maximalen Ergriffenseins“ und als „Engramme leidenschaftlicher Erfahrung“ bezeichnet. Noch in den durch Darstellung scheinbar gebannten Affekten der Kunst zeichne sich ein „Prägrand

---

<sup>377</sup> Kölle: 37.

<sup>378</sup> Ebd.

<sup>379</sup> Vgl. zu einer Kritik an der Ansteckungstheorie Tolstojs: Bohr, Jörn: *Der Bildungswert der Kunst: Cassirer und Tolstoj*, in: Zeitschrift für Kulturphilosophie 2009/2: 197ff.

unheimlichen Erlebens“ ab.<sup>380</sup> Das Unheimliche werde in der Kunst sozusagen konserviert, jederzeit bereit, den Betrachter anzustecken. Er wird nicht mehr durch die Darstellung von Leidenschaften, also durch die Motive selbst erreicht, sondern durch „implizite Übertragung“. Anders als die Vorstellung von Immersion beinhaltet die Idee der ästhetischen Ansteckung die Idee einer im Eigenen schlummernden Fremdheit, die durch die Ansteckung von Außen wachgerufen wird.<sup>381</sup> Am Beispiel der Installation *Anthro/Socio* von Bruce Nauman<sup>382</sup> beschreibt Busch das Prinzip: „Insgesamt wird mit der hohen Affektivität weniger ein verführerischer Illusionsraum geschaffen, in den es einzutauchen gilt, als vielmehr die von Artaud beschworene Krise durch Ansteckung evoziert. Die Widersprüchlichkeit des Appells, der insistierende Gesang und die räumliche Verunsicherung erzeugen eine Verwirrung, die den Betrachter alarmiert, gar attackiert und ihn hindert, sich in den Bildraum immersiv einzulassen. Die Gegenüberstellung von Affekt und Vernunft wird gestört.“<sup>383</sup> Es entsteht ein unheimlicher Moment.

### **Unheimliche Gefühle am Beispiel des Doppelgängers**

Wie bereits in der Einleitung dargelegt, lässt sich die Frage nach der Natur des Unheimlichen aber nicht mit einer einzigen Definition beantworten. Angemessener wäre vermutlich eine Liste, die zwangsläufig unabgeschlossen bliebe.

Ein Beispiel für ein Motiv, das von vielen Menschen als potenziell unheimlich empfunden wird, ist das des Doppelgängers – sowohl als Muster des Unheimlichen als auch als eines der Kunst im Allgemeinen. Nicht nur Schneiders Werk spielt damit. Auch Sturtevant führt ihre Wiederholungen im *House of Horrors* an einen Höhepunkt. Und John Bock lotst den Besucher in seiner Installation durch

---

<sup>380</sup> Warburg, Aby (2000): *Der Bilderatlas Mnemosyne*. Gesammelte Schriften, Band 2.1, Berlin: 3f.

<sup>381</sup> Busch: 55.

<sup>382</sup> Bruce Nauman: *Anthro/Socio* (Rinde Facing Camera), 1991, gezeigt auf der Documenta 9, 1992.

<sup>383</sup> Busch: 69, die sich hier bezieht auf Artaud, Antonin: *Das Theater und die Pest*, in: Ders. (Hg.): *Das Theater und sein Double*, Frankfurt a.M. 1969: 17–34.

einen riesigen Reproduktionsapparat, der mit der permanenten Verdopplung, Wiederaufnahme, Reanimation der Bilder, Klänge und Motive spielt.

Im Guardian schreibt der Kunstkritiker Adrian Searle über *Die Familie Schneider*: „The experience is more than one of déjà vu, in Schneider’s case, because some things are palpably different. One’s entire field of expectation is also different as one enters the second house. Everything is the same. Nothing is the same. Perhaps because we live everything at least twice: once in the moment of the experience, and then, repeatedly, in memory. We are always revisiting the past and changing it. Schneider does the same. I have visited both houses on two different occasions. The more you know, the worse it gets.“<sup>384</sup>

Für Sigmund Freud steht der Doppelgänger für den verdrängten Anteil am eigenen Ich: „Im seelisch Unbewußten läßt sich nämlich die Herrschaft eines von den Triebregungen ausgehenden *Wiederholungszwanges* erkennen, der wahrscheinlich von der innersten Natur der Triebe selbst abhängt, stark genug ist, sich über das Lustprinzip hinauszusetzen, gewissen Seiten des Seelenlebens den dämonischen Charakter verleiht, sich in den Strebungen des kleinen Kindes noch sehr deutlich äußert und ein Stück vom Ablauf der Psychoanalyse des Neurotikers beherrscht. Wir sind durch alle vorstehenden Erörterungen darauf vorbereitet, daß dasjenige als unheimlich verspürt werden wird, was an diesen inneren Wiederholungszwang mahnen kann.“<sup>385</sup> Orchard schreibt zu der verdoppelten Erfahrung des Rezipienten bei der Besichtigung von *Die Familie Schneider*: „Verläßt er das eine Haus und betritt das andere, erwartet ihn ein Schrecken ganz anderer Art: Beide Häuser sind nicht nur äußerlich identisch: Zwillinge der Akteure führen die gleichen zwanghaften Handlungen aus, Nägel sind an der gleichen Stelle der Wand eingeschlagen, der gleiche feuchte Fleck auf dem Fußboden an der gleichen Stelle etc. Doch sind die beiden Häuser wirklich identisch? Gibt es nicht vielleicht eine Differenz? Die Fragen bleiben offen, da man

---

<sup>384</sup> Searle, Adrian: *Broken Homes*, in: The Guardian, 5.10.2004.

<sup>385</sup> Freud 1919: 251.

nicht ins Doppelgängerhaus zurück darf, um es zu überprüfen. Beim Gang entlang der übrigen Reihenhäuser fragt man sich unweigerlich: Und was findet hinter diesen Mauern statt? Gibt es auch dort verborgene Räume des alltäglichen Grauens?“<sup>386</sup>

### **Unheimliche Gefühle am Beispiel des Gothic**

Charles LaBelle spricht im Kunstmagazin *Frieze*<sup>387</sup> von einer Wiederkehr der Themen des Gothic in der zeitgenössischen Kunst (– eine Wiederkehr, die ihn nicht ausschließlich zu beglücken scheint).<sup>388</sup> Die *Pappenheimer*-Arbeit von John Bock ist dafür ein gutes Beispiel: die Frankenstein-Figur und der Versuch, eine Steinfigur durch eine mehr als altertümlichen Technik, nämlich mithilfe von Lichtblitzen und einer Nebelmaschine, wiederzubeleben; das Schattenspiel, dann die Zauberlehrling-Assoziationen; die vermeintlich von unsichtbarer Hand gelenkten Gegenstände und die ganze nebelig-düster-schwüle, altertümlich anmutende Ästhetik im Künstler-Video.<sup>389</sup> Zum Frankenstein-Motiv, das bei Bock wiederholt auftaucht, schreibt etwa die New Yorker Künstlerin und Kunstkritikerin Anne Doran in *Art in America*: „Bock’s latest film, the black-and-white silent movie *In the Shadow of the Maggot* (2010), was the centerpiece of a recent solo exhibition at Anton Kern. A retelling of the classic Frankenstein story, it is a gothic tale of love, reanimation and revenge that serves as a vehicle for many of Bock’s longstanding themes, among them the position of the artist in society, the differences between men and women and the amoral nature of

---

<sup>386</sup> Orchard: 301.

<sup>387</sup> LaBelle, Charles: *„I see a Darkness ...“*, *Blum & Poe, Los Angeles*, *Frieze*, issue 76, June-July-August 2003

<sup>388</sup> Konkreter Anlass seiner Überlegungen ist die amerikanische Gruppenausstellung mit Werken unter anderem von Adam McEwen, Julian Hoeber, Slater Bradley und Chris Vasell: *„I see a Darkness ...“* vom 8.2. bis 15.3.2003 bei Blum and Poe in Los Angeles, siehe Einleitung.

<sup>389</sup> Bock, John: Ausschnitte aus dem Video zur Ausstellung *Der Pappenheimer* vom 4.5.2013, unter: <http://vimeo.com/65284519>

creativity.“<sup>390</sup> Die britische Kunstkritikerin Gilda Williams stellt in *The Gothic* zusammen, welche Themen ihrer Meinung nach in der Szene repräsentiert sind: „The interface between life and death, the role of science and religion in determining the conditions of life, the effects of patriarchy and the domination of women and other oppressed groups, the legacy of slavery, the limits of pain and pleasure, how humankind defines monstrosity and otherness, the psychology and lingering effects of dysfunctional families and an unhappy childhood.“<sup>391</sup> Williams gesteht allerdings die Schwierigkeit ein, die Themen des Gothic abschließend festzulegen. LaBelle erkennt im Gothic vor allem den Wunsch, mit Themen wie Tod, Vergänglichkeit, gesellschaftliches Außenseitertum und Wahnsinn umzugehen. Er weist aber auch auf das wenig vorwärtsgewandte Programm dieser Szene hin: „An intellectual assertion of our irrational nature, Goth offers all the comforts of madness and a paradoxical empowerment born of our continual abject degradation. Goth embraces life by celebrating death. [...] Passing our days in ignorance, doubt and fear, we struggle to satisfy our meager desires. Goth gives us permission to be selfish. Accepting the fundamental cruelty and injustice of all things human, it is the ultimate philosophy of the individual; a backwards-looking, anti-social affirmation of the self.“<sup>392</sup> Laut LaBelle überwiegt die restaurative, konservative politische Agenda des Gothic etwa im Gegensatz zu den anarchistischen Elementen des Punk. „Goth rejects anarchy in favor of an oppressive social order that allows a few the freedom to indulge in pleasures at the expense of the many.“ Und keineswegs zufrieden ist er damit, wie die zeitgenössischen Künstler diese Themen aufleben ließen. „Too many young artists today simply regurgitate a slew of diluted Pop-Goth signifiers, filling graduate studios with a plethora of skulls and spider’s webs, vampires and fake blood, zombie heads, eyeball sculptures and ninth-generation variations of old

---

<sup>390</sup> Doran, Anne: *John Bock at Anton Kern* (Review), in: *Art in America*, Nov. 01, 2011.

<sup>391</sup> Vgl. Williams, Gilda: *The Gothic*, London 2007.

<sup>392</sup> LaBelle, Charles: *I see a Darkness ...*, *Blum & Poe, Los Angeles*, *Frieze*, issue 76, June-July-August 2003: 116f.

Bauhaus videos. Thus defanged, Goth has never been more tiresome. [...] In the past artists and writers were the necessary voices urgently articulating these truths and struggling to understand them. With this in mind, is it too much to ask where are the de Sades and Goyas, the Poes and Artauds, of today?“<sup>393</sup> Wenn sich Gothic lediglich an Düsternis und Todessehnsucht ergötzt, ohne die dahinterliegenden Debatten anschlussfähig zu halten, gelangen diese über folkloristische Kritik an der Moderne nicht hinaus. Für LaBelle ist das, was er als modernen „Pop-Goth“ bezeichnet, offensichtlich nur leere Unterhaltsamkeit. Seine Forderung nach Wahrheiten vom Range eines de Sade oder Goya lässt jedoch offen, was das übertragen auf die zeitgenössische Kunst heißen sollte.

Der Londoner Literaturwissenschaftler Chris Baldick indes konzentriert sich auf die sensuellen Elemente des Gothic und öffnet die Definition dadurch für einen großzügigeren Blickwinkel: „[The Gothic] should combine a fearful sense of inheritance in time with a claustrophobic sense of enclosure in space, these two dimensions reinforcing one another to produce a sickening descent into disintegration.“<sup>394</sup> Und Gilda Williams sieht etwa im *Electric Chair* von Andy Warhol oder den Werken von Louise Bourgeois mögliche Ansätze, „seen as adopting a Gothic aesthetic partially in a bid to shift away from high modernist art-making dogma. However, in observing the Gothic/modernist polarity, we should bear in mind that both visions are products of the Enlightenment era, and Gothic and modernist visual art should be seen as operating dialectically as cultural companions, not as mutually exclusive forces.“<sup>395</sup>

---

<sup>393</sup> LaBelle 2003

<sup>394</sup> Baldick, Chris (1992): *The Oxford Book of Gothic Tales*, Oxford: xiii.

<sup>395</sup> Williams, Gilda (2014): *Defining a Gothic aesthetic*, in: Byron, Glennis/Townshend, Dale (Hg.): *The Gothic World*, Routledge: 421.

## Die Sucht nach Gefühlen

Empirische Studien stützen den Verdacht, dass das Kunstpublikum verstärkt nach emotionaler Erregung sucht. So verglichen etwa die Forscher der römischen Tre-Universität das Publikum zweier Kunstausstellungen miteinander: die Besucher des Museum Borghese in Rom (Alte Kunst) auf der einen und der Sammlung Peggy Guggenheim in Venedig (Zeitgenössische Kunst) auf der anderen Seite.<sup>396</sup> Sie befragten die Besucher vor und nach ihrem Museumsbesuch zu ihren Erwartungen und erhoben gleichzeitig milieuspezifische Kriterien wie Einkommen und Schulbildung. Zum einen fanden sie heraus, dass die Besucher Zeitgenössischer Kunst einen höheren sozio-ökonomischen Status aufwiesen als diejenigen, die sich für Alte Kunst interessierten, sowohl was ihre Ausbildung als auch was ihr Gehalt betraf. Zum anderen waren aber auch die Motivationen der Museumsbesucher höchst unterschiedlich. Während die Borghese-Besucher mehrheitlich vom Wunsch nach Bildung getrieben waren, ging es dem Publikum der Guggenheim-Sammlung ausdrücklich um die Möglichkeit, eine emotionale Erfahrung zu machen. Zugleich gilt als wahrscheinlich, dass ein Kunstwerk, das Emotionen verspricht, auch innerhalb einer Ausstellung mehr Beachtung findet. So haben etwa die Kulturwissenschaftler Wolfgang Tschacher und Martin Tröndle untersucht, wie lange Ausstellungsbesucher ihren Blick durchschnittlich auf einem Kunstwerk ruhen lassen und wie unterschiedlich hoch das Erregungspotenzial dabei ausfällt.<sup>397</sup>

---

<sup>396</sup> Mastandrea, Stefano/Bartoli, Gabriella/Bove, Giuseppe (2007): *Learning Through Ancient Art and Experiencing Emotions With Contemporary Art: Comparing Visits in Two Different Museums*, in: *Empirical Studies of the Arts*, Volume 25/no. 2: 173–191.

<sup>397</sup> Tröndle, Martin/Tschacher, Wolfgang (2012): *The Physiology of Phenomenology: The Effects of Artworks*, in: *Journal of Empirical Studies of the Arts*, Vol. 30(1): 79–117. Vgl. auch Mack, Gerhard: *Welcher Kunsttyp sind Sie eigentlich?*, in: *art – Das Kunstmagazin*, 11/2012. – Das Forscherteam hat dazu in St. Gallen insgesamt 500 Museumsbesucher dabei beobachtet, wie sie rund 70 verschiedene Kunstwerke aus den vergangenen 150 Jahren betrachteten.

Die körperlichen Messungen erfolgten über einen Datenhandschuh. Er registrierte Herzfrequenz und Hautleitfähigkeit. Des Weiteren wurde ihr Weg durch das Museum aufgezeichnet und die Zeiten notiert, die sie jeweils vor einem Werk verbrachten. Außerdem wurden sie befragt, welche Werke ihnen besonders bedeutsam erschienen.

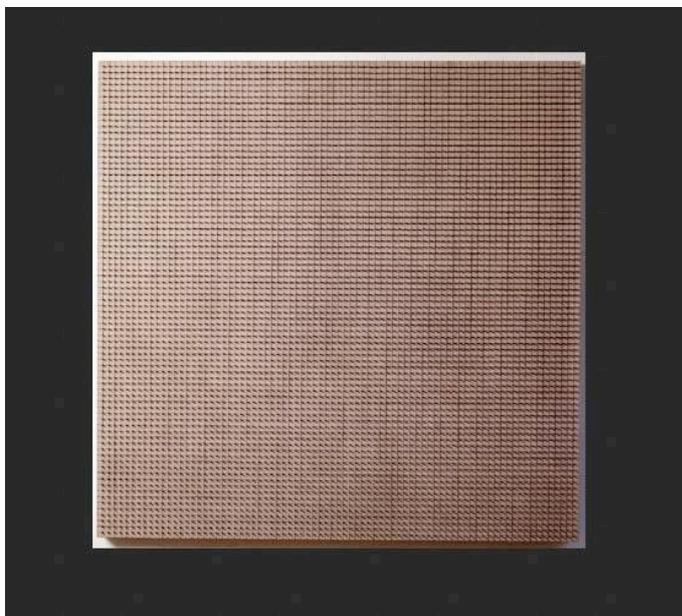


Abbildung 55: Günther Uecker – Anti-Bild (1973)

Aus der Analyse der Daten ergab sich ein interessanter Widerspruch zwischen den Aussagen der Besucher auf der einen und ihrer tatsächlichen emotionalen Erregung auf der anderen Seite. So zeigten die physiologischen Parameter etwa vor allem bei Werken von Günther Uecker hohe Ausschläge. Von allen Werken war es das *Anti-Bild*<sup>398</sup>, das am längsten betrachtet wurde, nämlich fast 35 Sekunden lang. Der Puls beschleunigte sich und die Hände wurden feucht,

---

<sup>398</sup> Günther Uecker: *Anti-Bild*, in: Alte Bekannte und Neue Freunde. Aus der Sammlung des Kunstmuseums St. Gallen, gezeigt im Kunstmuseum St. Gallen, 2. Juli–30. Oktober 2011.

während bekannte Werke etwa von Monet die Besucher den Messungen zufolge kaltließen. Dennoch hoben die Befragten Monet als für sie besonders beeindruckend hervor, während sie die Werke Ueckers nicht als sonderlich bedeutsam einstufen. Der Durchschnitt aller Bildbetrachtungen lag bei 11 Sekunden.

Eine weitere Befragung der Besucher sechs Wochen nach dem Kunstgenuss ergab zudem, dass sich die wenigsten noch an einzelne Werke erinnern konnten. Von der *New York Times* befragt, welche Schlüsse er aus seiner Studie zöge, betonte der Studienleiter diejenigen Elemente der Rezeptionserfahrung, die auch hier im Zentrum der Untersuchung stehen. „Mr. Tröndle defined the ‚art-affected state‘ as a sense of immersion in an artwork, or of feeling addressed by it. ‚These moments of art experience are fleeting and subtle.“<sup>399</sup>

Doch nur weil die Menschen offensichtlich süchtig nach Gefühlen sind, heißt das noch nicht, dass Museen und Galerien verpflichtet wären, diese Sucht auch zu befriedigen. So groß etwa die Nachfrage nach Darstellungen des Grauens und Horrors auch sein mag, fragt Kölle angesichts Gregor Schneiders Arbeit *Weißer Folter*, „[e]rscheint es uns nicht als unangebracht, dem ‚größten Schrecken des Menschen‘ auf der Ebene des ‚schönen Scheins‘ zu begegnen? Vermag Kunst mehr zu sein, vielleicht gar etwas zu bewirken, über einen *lustvollen Schauer* hinaus?“<sup>400</sup> Bei Kölle bleibt die Frage allerdings Rhetorik.

Es ginge in den Arbeiten Schneiders vor allem um Dinge, die in den Räumen nicht offensichtlich, sondern nur latent vorhanden seien, schreibt die Kunsthistorikerin und Kuratorin.<sup>401</sup> „Das Unheimliche braucht Reize, um Verdrängtes freizusetzen und Unbewusstes aufsteigen zu lassen. Über Ahnungen, Vermutungen und Suggestionen wird ein Prozess des unbewussten Verstehens in Gang gesetzt und ein vertrautes Emotionsprogramm aktiviert, welches in uns unterschwellig ein Gefühl zum Schwingen bringt, in dem wir alle zuhause sind.“<sup>402</sup> Daher empfinden

---

<sup>399</sup> Spears, Dorothy: *Heart-Pounding Art, Seen Solo*, erschienen in: *New York Times*, 26.10.2012.

<sup>400</sup> Kölle: 37.

<sup>401</sup> Ebd.: 36.

<sup>402</sup> Ebd.

wir Schneiders Kunst nicht selten als „Zumutung“. Seine Kunst rufe heftige Reaktionen hervor; bis dahin, dass Ausstellungsbesucher etwa die auf dem Boden liegende Hannelore Reuen getreten hätten, um zu prüfen, ob sie eine Puppe sei oder lebte.<sup>403</sup> Seine Kunst führe zur Konfrontation mit dem Verdrängten. „Unsere Ängste und Phobien, unsere Einsamkeit, unsere Todessehnsucht und -furcht, unsere Angst vor Schmerzen und unsere Lust, anderen Schlimmes anzutun.“<sup>404</sup> Das klingt so, als handelte es sich bei einer Schneider-Ausstellung um eine Erfahrung, die man sein Leben lang nicht mehr vergessen wird.

Autoren wie Kölle beweisen beim Schreiben über diese Arbeiten zu allererst ihre eigene Emotionalität und Empfindsamkeit. Wer etwa den Nachbau der Guantánamo-Zelle in der Sammlung Falckenberg in Hamburg-Harburg auch schon einmal besucht hat, wird sich nach der Lektüre eines Textes von Kölle wie ein emotionsloser Klotz vorkommen. Selbst etwaige Zweifel an Schneiders Werken lassen sich als Ausweis ihrer Bedeutsamkeit lesen. Die Erzeugung starker, überwältigender Gefühle setzt ihre Wirksamkeit ja voraus.

Die rhetorischen Fragen führen selten zu einer befriedigenden Antwort, tasten also, wie Bronfen sagen würde, das Geheimnis nicht an, lassen aber auch keine Rückfragen mehr zu in Bezug auf die bereits unterstellte Wirkung. Der Kritiker ist längst einen Schritt weiter – beim bedeutsamen Abwägen.<sup>405</sup>

Dieses Spiel funktioniert deshalb so gut, weil die Interessen aller Beteiligten zusammenkommen: Im Zeitalter der Aufmerksamkeitsökonomie wird dem Künstler und seinem Galeristen eine aufgeregte Besprechung lieber sein als eine gleichgültige. Zumindest steht damit fest, dass man an ihrer Ausstellung nicht ungerührt vorbeigehen kann.

---

<sup>403</sup> Diese Behauptung konnte nicht verifiziert werden, es findet sich nur ein Hinweis auf ein Interview, in dem Hannelore Reuen erzählt, von Schneider selbst getreten worden zu sein, der prüfen wollte, ob sie auch wirklich still liegen bleiben würde.

<sup>404</sup> Kölle: 36.

<sup>405</sup> Das klassische Beispiel für eine solche „Präsupposition“ ist die Frage: „Wann hören Sie endlich auf, Ihre Frau zu schlagen?“ Vgl. Heupel, Carl: *Taschenwörterbuch der Linguistik*, München 1978: 187.

Für viele Theoretiker ist die Suche nach dem Gefühl für das Verhältnis zwischen Künstler und Publikum von zentraler Bedeutung. Der Besucher erwartet die emotionale Erregung, der Künstler verbucht als Erfolg, wenn sie gelingt. Gleichzeitig bedienen aber auch die professionellen Kritiker und Kuratoren das Bedürfnis nach einer emotionalen Lesart der Werke, und sei es nur indirekt, indem sie von ihrer eigenen Erschütterung berichten. Indem sie darüber schreiben, weisen sie sich nicht nur selbst als Kunstliebhaber aus, sie empfehlen sich auch als begehrte Autoren von Rezensionen und Katalogtexten. Emotionen und Aufregung haben sich somit als ein zentrales Gütekriterium zeitgenössischer Kunst durchgesetzt.

Ein leidenschaftsloser Text hätte keine Chance, in einem Künstlerbuch abgedruckt zu werden.

Interessant ist nun, dass bei allen Teilnehmern an diesem Spiel eine eigentümliche Verstellung zu bemerken ist. Vor allem wenn es darum geht, aus Kennersicht darzulegen, was die Güte eines Werks ausmacht, werden die intellektuellen Aspekte hervorgehoben und gegen die unmittelbare emotionale Wirkung in Stellung gebracht. Man sucht das Gefühl und dann doch wieder nicht.

Kaum minder interessant ist, dass alle mitspielen – selbst die Betrachter, die wie erwähnt bis hin zum Selbstwiderspruch ein Bild für besonders bedeutsam halten, das sie ganz offenkundig völlig kaltgelassen hat.

Möglicherweise hat der Vorbehalt gegenüber dem Gefühl auch damit zu tun, dass sich nicht nur die Häuser, sondern auch die Werke untereinander in einem permanenten Konkurrenzkampf um Aufmerksamkeit befinden. Das führt zwangsläufig in ein Dilemma, da man die Wirkung des eigenen Werks ja nicht ins Unendliche steigern kann, ohne in einen Überbietungswettbewerb zu geraten.<sup>406</sup>

---

<sup>406</sup> Wäre man Anhänger der Systemtheorie, könnte man das fast als ein selbstregulierendes System bezeichnen.

## Steigerungslogik

Gregor Schneider hat in diversen Interviews davon erzählt, wie er schon als Kind Kunst gemacht habe, ohne darum zu wissen. Er betätigte sich als Performance-



Abbildung 56: John Fare – The Hand

Künstler in eigener Sache, sprang von Bäumen, bemalte seinen Körper mit Farbe, die sich im Nachhinein nicht mehr ohne den Verlust eigener Hautzellen vom Körper lösen ließ und Ähnliches mehr. Zugleich war er fasziniert von der fiktiven Künstlerbiografie des John Fare – von dem er spricht, als hätte es ihn und seine Amputationsmaschinen tatsächlich gegeben.

Der erste Artikel über den vermeintlichen Performance-Künstler John Fare erschien 1968 unter dem Titel *The Hand* von N.B. Shein in der *Insect Trust Gazette*<sup>407</sup> und war mit einer Handprothese bebildert (Abbildung

56). Darin ist die Rede von einer Reihe von Performances, in deren Folge Fare sich selbst mithilfe einer eigens dazu konstruierten Maschine verstümmelt und schließlich umgebracht habe.

Die Maschine bestand aus einem Operationstisch mit vier mechanischen Armen. 1964 wurde Fare von dieser Apparatur bei einer Performance in Kopenhagen lobotomisiert, 1968 wurde ihm die rechte Hand amputiert, des Weiteren verlor er ein Auge, mehrere Zehen und auch innere Organe sowie mehrere Stücke seiner

---

<sup>407</sup> Shein, N.B.: *The Hand*, in: *Insect Trust Gazette*, No. 3, 1968: 1–4.

Haut, was jeweils durch Prothesen aus Metall und Plastik ersetzt wurde. Angeblich wurden die Geräusche der Performances – unter anderem waren bei den Armamputationen auch Knochensägen im Einsatz – mithilfe von Mikrofonen und Lautsprechern in den Zuschauerraum übertragen. Die Geräusche sollen Ähnlichkeiten mit Walgesängen gehabt haben.

Gregor Schneider sagt in Bezug auf diese fiktive Künstlergestalt, auch er habe ursprünglich nach dem maximalen Ausdruck gesucht. „Ich habe die Schönheit verstanden und von so etwas konnte ich mir keine Steigerung mehr vorstellen.“<sup>408</sup> Vor allem der Schrei sei für ihn Inbegriff der Intensität gewesen, er malte Menschen mit aufgerissenen Mündern. „Schneider stellte sich vor, dass ein Schrei in einem Raum zurückbliebe, wenn man ihn verließ. Er versuchte, weg von Bild, Skulptur und Raum zu arbeiten, und suchte Orte auf, an denen bestimmte Erlebnisse stattgefunden hatten. Er wollte herausfinden, ob etwas von dem Ereignis am Ort zurückbliebe“, beschreibt Kölle die weitere Entwicklung des Künstlers. Die Stelle im Wald, an der, wie er hörte, eine Kunststudentin ermordet worden sei, fand er sofort. „Dann kippte alles ins Gegenteil: Auf den Schrei folgte die Stille. Schneider baute schallisolierte Kisten.“<sup>409</sup> „It’s like a sound. You can make it louder and louder and louder but you can only go so loud. After that you have to go quiet“, erzählt er auch der Journalistin Daisy Garnett vom *Daily Telegraph*.<sup>410</sup>

Udo Kittelmann meint über Schneiders Räume: „Ein solches Kunstwerk kann nicht dadurch erfasst werden, dass man es allein aufgrund seiner ästhetischen Qualitäten beurteilt, es sozusagen nur von Außen betrachtet, vielmehr müsste es daran gemessen werden, wie viel Wirklichkeit es eröffnet, wie diese aussieht und wie weit es Phänomene dieser wahrnehmbar und fühlbar macht.“<sup>411</sup>

---

<sup>408</sup> Loock, Ulrich: *Ich schmeisse nichts weg, ich mache immer weiter*, Gespräch mit Gregor Schneider, in: Kunsthalle Bern (Katalog zur Ausstellung): Gregor Schneider, Bern 1996.

<sup>409</sup> Kölle: 29.

<sup>410</sup> Garnett, Daisy: *Rooms with very weird views*, in: The Daily Telegraph, 15.4.2004.

<sup>411</sup> Kittelmann: 18.

Dass Schneider keinesfalls der rein intuitive Künstler ist, sondern die Rezeption seines Werkes sehr wohl präzise zu steuern versucht, legt ein weiteres Interview nahe, das im Katalog zu seiner Ausstellung mit dem Titel *Hannelore Reuen*<sup>412</sup> zu finden ist und in dem der Künstler viel Sinn beweist für humorvolle Selbstinszenierung. Vermeintlich interviewt die Kunsthistorikerin Amine Haase darin seine Mitbewohnerin im *Haus u r*. Und dieses Alter Ego Schneiders erzählt der Kunsthistorikerin von ihren Begegnungen mit dem seltsamen Künstler und ihren gescheiterten Versuchen, seine Arbeiten zu verstehen.<sup>413</sup> Auch darin spielt Schneider wieder mit den typischen Zutaten des Unheimlichen – indem er sich selbst als potenziell geistig gestört und bedrohlich inszeniert, und zwar durch die Aussagen seiner Mitbewohnerin: „Ich war verwirrt, als er meinte, er hätte einen Raum nur für mich gebaut, und ich wäre die einzige, die ihn je betreten würde. Ich habe das für einen Witz gehalten. Ich dachte, der Raum wäre natürlich vorher schon dagewesen und hätte auch so ausgesehen. Er meinte, der Raum hätte vorher schon so ausgesehen, aber er hätte ihn für mich noch mal nachgebaut. Ich glaube, er war sehr verletzt, dass ich nicht begeistert davon war. Er meinte, er würde normalerweise so was nicht für eine Frau tun. Wie hätte ich damit umgehen sollen? Er hat mich nicht umarmt, mir kein Kompliment gemacht, gar nichts. Ich hatte keine Ahnung, was das Ganze sollte. – Noch acht Jahre später konnte er sich an jede Einzelheit erinnern, und zuletzt meinte er noch zu mir, er hätte nach dem Besuch ein Haar von mir gefunden und noch Jahre an meinem Platz aufbewahrt.“<sup>414</sup>

---

<sup>412</sup> Haase, Amine: *Vermauertes Drama*, in: Hamburger Kunsthalle (Katalog zur Ausstellung): Gregor Schneider – Hannelore Reuen, Hamburg 2003: 39ff.

<sup>413</sup> Das Interview enthält weitere Beispiele für Schneiders Talent zur Selbstironie, etwa fragt die Kunstkritikerin: „Sie scheinen ja doch ein sehr enges Verhältnis mit Herrn Schneider gehabt zu haben?“ Und Schneiders Alter Ego Hannelore Reuen antwortet: „Nein. Er hat mir nur leid getan. Obwohl er schon genug Selbstmitleid hat.“ Oder an anderer Stelle sagt er mit den Worten Hannelore Reuens über sich selbst: „Er ist eigentlich ein freundlicher, höflicher Mensch, wenn man ihn zuerst kennenlernt. Dann zeigte er mir aber Photos von seinem Job als Sargträger, mit dem er sich das erste Geld für seine Skulpturen verdient hat. In Wirklichkeit ist er ein egozentrischer, nur mit sich selbst beschäftigter armer Irrer, der diese Spielchen liebt.“

<sup>414</sup> Haase: 40.

Ein Künstler kann es darauf anlegen, gemocht und geliebt, für die Schönheit seiner Ideen und Werke bewundert zu werden. Oder aufzuklären, zu verwirren, zum Nachdenken anzuregen, zu erheitern. Besonders starke Wirkung wird er erreichen, wenn es ihm gelingt, Angst und Unbehagen bis hin zur Ablehnung bei seinem Publikum zu erzeugen.

Ein Rezensent spitzt es mit den Worten des französischen Kulturtheoretikers Paul Virilio auf die folgende Frage zu: „The only serious question mark hovering over this work is placed there by Paul Virilio, a French culture theorist. He recently argued that the trend for increasing spectacle and breaking of taboos in art will find its logical conclusion in murder for aesthetic purposes.“<sup>415</sup> Schneider jedenfalls gäbe einen exzellenten Verdächtigen für einen solchen Mordfall ab und ist dieser Steigerungslogik mit seinem Wunsch, einen Sterberaum mit einem echten Toten als Kunstwerk auszustellen,<sup>416</sup> inzwischen längst gefolgt.

Nicht umsonst gehören Unbehagen und Furcht zu den Emotionen, die mit den stärksten körperlichen Empfindungen einhergehen. Laut Ben Ze'ev ist Furcht ein Gefühl, das „sich evolutionär als eine Reaktion auf existentielle Bedrohungen entwickelt“ hat und offenkundig gibt es ein Grundbedürfnis, auch in noch so abgesicherten Wohlstandsgesellschaften, genau diese Emotionen zu erleben. Ben Ze'ev weist zudem darauf hin, dass die Furcht „in unserer persönlichen Entwicklung schon recht früh auftritt, nämlich um den achten Lebensmonat. [...] Da [sie] entscheidend zur Verbesserung unserer Überlebenschancen beiträgt, ist es nicht erstaunlich, dass sie unter Tieren und Menschen verbreitet ist.“

Er benennt noch eine zweite, indirekte Funktion der Furcht: Sie trage auch im sozialen Leben zu unserer Sicherheit bei, indem sie uns davon abhalte, gegen Normen zu verstoßen. „Das Auftreten von Furcht deutet darauf hin, dass etwas, was wir schätzen, gefährdet ist. Der Nutzen der Furcht hängt wie der vieler anderer Emotionen von den spezifischen Umständen ab. Wenn die Furcht sich auf

---

<sup>415</sup> Hackworth, Nick: *Welcome to the House of Horror*, in: Evening Standard, 6.10.2004.

<sup>416</sup> Vgl. etwa [http://www.art-magazin.de/kunst/52228/gregor\\_schneiders\\_sterberaum\\_](http://www.art-magazin.de/kunst/52228/gregor_schneiders_sterberaum_)

Ereignisse mit negativen Folgen für uns bezieht, hat sie einen positiven Wert; wenn sie uns daran hindert, etwas zu tun, das positive Folgen für uns hat, hat sie einen negativen Wert.“<sup>417</sup>

Wenn Gregor Schneider davon spricht, bei dem Versuch, die Intensität seiner Arbeiten zu steigern, ab einem bestimmten Punkt an Grenzen gestoßen zu sein, hat das nicht zuletzt damit zu tun, dass die Künstler der 60er und 70er Jahre auf diesem Feld bereits gut vorgelegt haben. Der Kunstkritiker Jerry Saltz erinnert an den Anspruch des Künstlers Lawrence Weiner, wonach Kunst den Betrachter nicht nur für einen Tag verwirren, sondern „sein Leben komplett über den Haufen werfen“ solle.<sup>418</sup> Wenn das auch mehr wie ein Wunschtraum denn eine objektive Beschreibung klingt, Saltz weiß sogleich von einem Beispiel zu berichten – ohne allerdings zu erwähnen, inwiefern diese Aktion sein Leben über den Haufen geworfen habe.

Chris Burden habe sich 1975 im Chicagoer Museum mit einer tickenden Uhr unter eine Glasscheibe gelegt, von wo er sich dann 45 Stunden lang nicht mehr wegrührte – bis ihm jemand aus Sorge um seine Gesundheit ein Glas Wasser reichte und Burden, der darauf offensichtlich gewartet hatte, sich erleichtert erhob und das Glas gierig austrank. Er hätte schon Angst gehabt, dass man ihn sterben lassen würde, gestand er später. Sterben im Dienst der Kunst. Saltz zeigt sich stark beeindruckt von dieser Aktion. „So offen ging es in den 70ern noch zu. Nicht nur die Malerei schien tot – sondern womöglich die gesamte Kunst, und deshalb bemühten sich alle leidenschaftlich, sie nach überall hin zu öffnen.“<sup>419</sup> Und in der Tat wirkt diese Art, den Sensationalismus der Kunst zu geißeln, etwas weniger brechstangenhaft als Schneiders Traum von einer Amputationsmaschine oder einem Sterberaum.

---

<sup>417</sup> Ben Ze'ev: 269f.

<sup>418</sup> Saltz, Jerry: *Chris Burdens mächtige Kunst der großen Ideen darf sich im New Museum breit machen*, 2013, unter: <http://www.monopol-magazin.de/blogs/der-kritiker-jerry-saltz-blog/2013232/Chris-Burdens-maechtige-Kunst-der-grossen-Ideen-darf-sich-im-New-Museum-breit-machen.html>, zuletzt abgerufen am 15.10.2014

<sup>419</sup> Ebd.

## Krise der Diskurskultur

Woher nun aber kommt es, dass die Kunst überhaupt glaubt, die Rolle der Gefühlsproduktionsmaschine übernehmen zu müssen?

Laut Margit Tröhler und Vinzenz Hediger reagiert sie mit der Hinwendung zum Gefühl auf eine Krise der Diskurskultur: „Es fällt auf, dass die Wendung hin zur Emotion einhergeht mit einer Krise gesellschafts- und kommunikationstheoretischer Modelle, die in erster Linie auf die Verständigungsleistungen eines vernunftgeleiteten Diskurses anstellen.“<sup>420</sup> Angerer begründet das – einmal mehr<sup>421</sup> – mit den uneingelösten Verheißungen der digitalen Kultur, die zu einer Konjunktur der Sinnlichkeit geführt hätten. Der sogenannte *somatic turn*, die Wiederentdeckung des Materiell-Körperlichen, rühre aus der Sehnsucht, den Körper in einer Welt, die immer abstrakter wird, wieder spürbar zu machen. Und die Lust an der Gefahr entspringt analog dazu einer Gesellschaft, die immer mehr auf Sicherheit aus ist. „In einem radikalen Akt der Verdiesseitigung stellen Menschen nicht das Unvermeidliche des Todes in beschleunigter Weise her, sie nobilitieren ihr Leben vielmehr durch Risikoerfahrung, Angstbewältigung und bisweilen auch durch Todesnähe. Der Versuch, personale Sicherheit und Lebendigkeit jenseits des Alltags zu stiften, geschieht mit einer bemerkenswerten Volte, nämlich durch das systematische Aufsuchen von potentiell unsicheren oder gar gefährlichen Situationen.“<sup>422</sup>

Für dieses Phänomen war schon in den 1960er Jahren ein Begriff gefunden: die „Angstlust“. Er geht auf den Psychologen Michael Balint zurück,<sup>423</sup> der ihn wiederum in Anlehnung an Freud entwickelte. Vergnügen bereitet demnach das

---

<sup>420</sup> Tröhler, Margit/Hediger, Vinzenz: *Ohne Gefühl ist das Auge blind*, in: Brütsch, M./Hediger, V. (Hg.): *Kinogefühle. Emotionalität und Gefühl*, Marburg 2005: 17.

<sup>421</sup> Gesellschaftliche Deutungen von neuen Entwicklungen in der Kunst scheinen mit Vorliebe darauf hinauszulaufen, sie als Kompensation oder Kritik an der modernen Gesellschaft zu deuten, sei sie nun technischer, sozialer oder kapitalistischer Natur.

<sup>422</sup> Bette, Karl-Heinrich: *X-treme. Zur Soziologie des Abenteuers und Risikosports*. Bielefeld 2004: 20.

<sup>423</sup> Balint, Michael: *Angstlust und Regression. Beitrag zur psychologischen Typenlehre*. Hamburg 1972.

„Aufgeben und Wiedererlangen von Sicherheit“<sup>424</sup>. Über die spezifische Lust an der Angst heißt es im *Lexikon der Filmbegriffe*<sup>425</sup> unter Verweis auf Balint: „Das Phänomen der gleichermaßen angst- wie lustbesetzten – in der Summe als genussvoll empfundenen – Teilnahme an schrecklichen Ereignissen (Katastrophen-tourismus) und Inszenierungen ist seit der Antike bekannt. Dabei wurde dieses Bedürfnis auf Jahrmärkten, in Theateraufführungen, durch Schauer-geschichten oder Märchen genährt und gestillt. Die Unterhaltungsliteratur hat dies aufgegriffen, später der Film und das Fernsehen. In allen Formen der Angstlust ist die Aufrechterhaltung der ästhetischen Illusion ebenso wie der Distanz wichtig, die Situation ist für den Rezipienten gefährlich und nicht wirklich gefährlich zugleich. Allerdings bieten [sic] sich in neuen Szenarien wie Bungee-Springen oder Freeclimbing Formen der Angstlust heraus, die den audiovisuellen (= sicheren) Rahmen weit hinter sich lassen. Für die Zukunft versprechen Anwendungen der virtuellen Realität neue Formen der angstlustvollen Unterhaltung, wichtig bleibt aber auch bei diesen Formen das Bewusstsein des Als-Ob des Spiels. Erklärungsmuster nennen kathartische Effekte oder erklären die Suche nach Thrill durch psychologische Grundtypen.“<sup>426</sup>

Busch verweist auf Richard Shusterman, der die These vom *somatic turn* seinerseits mit dem Hinweis auf die wachsende Zahl von Fitnessstudios als den modernen Kathedralen des Körpers stützt: „One striking paradox for our new media age is its heightened concentration on the body. As telecommunication renders bodily presence unnecessary, while new technologies of mediatic body construction and plastic cyborg-surgery challenge the very presence of a real body, our culture seems increasingly fixated on the soma, serving it with the

---

<sup>424</sup> Balint: 24ff.

<sup>425</sup> Online-Angebot der Universität Kiel, zu finden unter [filmlexikon.uni-kiel.de](http://filmlexikon.uni-kiel.de)

<sup>426</sup> [filmlexikon.uni-kiel.de](http://filmlexikon.uni-kiel.de), Stichwort „Angstlust“, abgerufen am 15.8.2014.

adoring devotion once bestowed on other worshiped mysteries. [...] Despite mediatic dematerialization, bodies seem to matter more."<sup>427</sup>

Wer nach der starken emotionalen Komponente der untersuchten Arbeiten fragt, landet also bei ähnlichen Befunden wie bei der Frage nach dem Bewegen im Raum und dem Wunsch nach immersiven Erlebnissen. Das Leben in der digitalen Wissensgesellschaft mag in vielen Punkten sicherer und bequemer geworden sein. Doch der technische Fortschritt hat dazu geführt, dass sich die Menschen von ihren eigenen Körpern entfernt haben. Die neuen Unterhaltungs- und Kunstangebote antworten auf ein Bedürfnis nach direkter Empfindung und Sinnlichkeit, danach, den Körper wieder zu spüren, ihn zu verstören, ihn anzustecken, auch oder gerade zu dem Preis, dabei unangenehme Empfindungen wie Angst, Schwindel und Unbehagen zu erleben, bis hin zu Kopfschmerzen und Albträumen nach dem Besuch einer Horrorfilm-Achterbahn. Möglicherweise ist die Suche nach Empfindungen wie die Suche nach Sinn gar eine anthropologische Grundkonstante.

Die starken (Miss-)Empfindungen innerhalb des kontrollierten Rahmens einer Kunstausstellung oder Geisterbahn erleben zu dürfen verursacht daher vielen Menschen Vergnügen. Was umgekehrt Künstlern, die diese Bedürfnisse zu befriedigen wissen, erhöhte Aufmerksamkeit beschert.

Den Künstlern sowie ihren Galeristen, Agenten, Vermarktern selbst ist die Vorstellung, ihre Arbeiten könnten zu allererst vergnüglichen Schauer bereiten, dennoch Anlass zu schamhafter Camouflage. Und auch wenn sie sich im Grunde der gleichen Mechanismen bedienen wie diese, unterscheiden sie sich darin grundsätzlich von den Betreibern der Geisterbahnen. Letztere pinseln um zahlende Gäste buhlend das Versprechen, dass man sich in ihren Räumen der Angstlust erfreuen werde, gut sichtbar auf die geschmückten Außenwände ihrer Buden. Während gelungene PR-Arbeit im Fall der Kunst eher über Bande

---

<sup>427</sup> Shusterman, Richard: *Performing Live. Aesthetic Alternatives for the Ends of Art*, Ithaca 2000: 137.

funktioniert: etwa über Verzichtserklärungen, die der Besucher am Eingang zu unterschreiben hat, über sehr ernste, aber zugleich große Erregung versprechende Texte von Kunstkritikern in Katalogen und Zeitungen, über die Veröffentlichung andeutungsvoller Künstler-Interviews, das geschickte Spiel mit bekannten Codes und Fiktionen, die hinter intellektuellen Zusammenhängen verborgen werden. So dass eine sich selbst aufblasende Plastiktüte zur Kritik am „digital überbordenden Infocomputercrashkurs“ (vgl. John Bock) und ein dicker Brite, der unter der Dusche onaniert, zur Inkarnation von Hamlets Onkel wird (vgl. Gregor Schneider).

Es scheint so, als wäre einzig der großartigen Elaine Sturtevant daran gelegen, allzu eitles Bedeutungsgehuber als solches zu entlarven. Etwa indem sie wie bereits zitiert die hochtrabende Frage der Kunsthistorikerin Vanessa Desclaux – „Weisen Sie mit ‚The House of Horrors‘ darauf hin, dass der Tod in den Bereich der Unterhaltung eingezogen ist?“ – mit dem unprätentiösen Satz beantwortete: „Nein, in ‚House of Horrors‘ geht es darum, Angst zu haben.“

So schreibt Hans-Joachim Müller in seinem Nachruf über Sturtevents künstlerische Verfahren: „Es hat eine Zeit lang gedauert, bis man die subtile Strategie durchschaut hat, diese wunderbar bösen Überfälle auf die unsterbliche Künstlerrolle, die in männlicher Selbstausslegung nicht anders denkbar scheint als zu schützenswerter Grandiosität bestimmt.“<sup>428</sup>

---

<sup>428</sup> Müller, Hans-Joachim: *Von Warhol verstanden, von Oldenburg gefürchtet*, in: Die Welt, 9.5.2014. (Müller bezieht sich dabei konkret auf Sturtevents Wiederholungen der Werke männlicher Kunststars.)

## IV. Das Unbehagen am Vergnügen

### Versuch einer Versöhnung

Populäre Vergnügungen wie die des Disney Parks haben es stets auf den ganzen Menschen abgesehen. Ihre immersiven Atmosphären ergreifen den Menschen mit allen Sinnen, saugen ihn in den Kosmos der künstlichen Welt, überwältigen ihn womöglich. „There is never a moment or space that is not visually, aurally, and olfactorily programmed by the Disney resort managers. The effects of this sensory blanketing are at once exhilarating and exhausting. Amid signifiers of choice and plentitude, the Disney park reduces all possible experience to a single prescribed one.“<sup>429</sup> So eine gängige Kritik an diesen Vergnügungen.

Ob nun die bühnenähnlichen Fresken am Sacro Monte di Varallo aus dem 16. Jahrhundert oder ein Egoshooter aus dem Jahr 2000 – im Laufe der Kulturgeschichte haben sich immer wieder neue Medien entwickelt, die das Publikum in ihren Bann gezogen haben. Es bedurfte durch die Bildgeschichte hindurch immer wieder spezifischer Medienkompetenzen, um sich ihren Suggestionspotenzialen zu entziehen.

Oder umgekehrt gesagt: Genauso wie sich die Medien weiterentwickelten, lernte auch das Publikum, mit ihnen umzugehen. Illusionen wurden in der Folge schneller durchschaut, es trat eine Gewöhnung ein an ihre Effekte.

Nicht selten sind es die Künstler selbst gewesen, die dem Publikum diese Effekte ins Bewusstsein riefen, etwa indem sie – wie in jeder drittklassigen Pressemitteilung zu lesen – „Sehgewohnheiten in Frage stellten“. Zugleich kann der Wunsch, seinen Betrachter, Zuhörer oder Kunden zu beeindrucken und Macht über ihn zu gewinnen, als eine wichtige Antriebskraft zur Entwicklung neuer Medien und Unterhaltungsangebote gesehen werden.

---

<sup>429</sup> Wilson, Alexander: *The Betrayal of the Future: Walt Disney's EPCOT Center*, in: Smoothing, Eric (Hg.): *Disney Discourse. Producing the Magic Kingdom*, New York/London 1994: 122.

## Geschmack als Interesse

Kritik begleitet diese Entwicklung immer schon. „Immersion kann ein geistig aktiver Prozess sein, in den meisten Fällen jedoch – in der älteren Kunstgeschichte wie der jüngsten Gegenwart – ist Immersion mentale Absorbierung, um einen Prozess, eine Passage auszulösen. Kennzeichen ist die Minderung kritischer Distanzierung und eine emotionale Involvierung. Ästhetisches Erleben, das sich auf Distanz- bzw. Denkraumkonzepte beruft, wird durch immersive Strategien tendenziell unterlaufen.“<sup>430</sup>

Wie in Kapitel II diskutiert, erfüllen die unterhaltsamen Einrichtungen der Kunst und des Jahrmarkts durchaus soziale und politische Funktionen, nicht zuletzt, indem sie direkt ans gesellschaftliche Leben anknüpfen, jedermann leicht zugänglich sind, öffentlichen Platz zurückerobern, kulturelle Denkhöhen in Frage stellen, Menschen unterschiedlicher sozialer Milieus zusammenbringen, auf unterhaltsame Weise Bildungsinhalte und gesellschaftlich relevante Themen verhandeln, Zugangshürden zu (Kunst-)Diskursen senken und schließlich im Sinne des „learning by doing“ ihre Rezipienten mit genau denjenigen Manipulationsversuchen konfrontieren, derer sie sich im Alltag zunehmend zu erwehren haben. Dass enge Wegführung nicht immer enges Denken, Immersion nicht sogleich Aufgabe von Distanz, Emotion nicht zwangsläufig Kontrollverlust bedeutet, sondern auch zu neuen Einsichten führen kann, wurde im vorangegangenen Kapitel ebenso ausführlich besprochen wie die Kritik an diesen Verfahren.

Die wiederkehrende Skepsis ist nicht zuletzt angetrieben von einem bemerkenswerten Misstrauen gegenüber den Kompetenzen der Rezipienten, die zufällig immer die anderen sind; während der, der mahnt, sich ja offensichtlich zutraut, die Illusionen zu durchschauen und sich von Effekten nicht blenden zu lassen.

---

<sup>430</sup> Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter: *Media art survey*, Wien/New York 2004: 278.

Sorgenvoll werden meist die jüngeren Generationen oder die unteren sozialen Schichten in den Blick genommen. Oder aber Schichten, die erst in jüngerer Zeit zu gesellschaftlichem Einfluss gekommen sind und denen ihr Status noch streitig gemacht werden kann. Beispiele dafür sind etwa die regelmäßigen Klagen über den schlechten Geschmack der Neureichen. Oder die Kritik an den Werten der Generation, die im Zuge der New Economy zu mehr Einfluss und Wohlstand gekommen ist. Sie wird mit Gewinneinbrüchen und Arbeitsplatzverlusten im Medien- und Kulturbetrieb assoziiert, die der Siegeszug der digitalen Medien verursacht hat.<sup>431</sup> Damit verbunden ist die Kritik insbesondere an Computerspielen, E-Books und sozialen Netzwerken, die aber in Verästelungen auch bis in die Computer- und Medienkunst hineinreicht. Hinter den ästhetischen Werte- und Geschmacksdebatten schwelen Verteilungskämpfe, und sei es nur um kulturelle Deutungshoheiten.

Das gleiche Muster lässt sich beobachten, wenn sich umgekehrt hinter der gezielten Abwertung bestimmter Medien-, Konsum- und Unterhaltungsformen die Sorge einer einkommensstarken Schicht verbirgt, von einer verschwenderischen, hedonistischen, faulen, ungehemmt konsumierenden Unterschicht um ihre wohlverdienten Reichtümer gebracht zu werden – während man selbst sich die Fähigkeit zuschreibt, vernünftig und mit Maß zu konsumieren.<sup>432</sup> Veränderte Medien- und Konsumgewohnheiten werden als schädlich dargestellt, etwa die Massenkonsumgesellschaft oder das sogenannte Unterschichtenfernsehen. In früheren Jahrhunderten wurde nicht minder eindringlich vor den jugend- bzw. frauengefährdenden Auswirkungen des Romans, des Theaters, des Buchdrucks gewarnt. Vergleichbare Sorgen gab es vermutlich auch schon anlässlich der ersten am Lagerfeuer erzählten Geschichte, die auf reiner Fiktion beruhte.

---

<sup>431</sup> Passenderweise finden sich jetzt unter ihnen die ersten, die ihren Reichtum dazu nutzen, als Kunstsammler aufzutreten.

<sup>432</sup> So wie etwa die Thematisierung des vermeintlichen Sozialhilfemissbrauchs zur Agenda 2010 und massiven Kürzungen im Sozialsystem bei gleichzeitigen Steuerentlastungen für die wohlhabenden Milieus geführt hat.

Die Urteile von Eliten haben großen Einfluss auf das Verhalten der Gesellschaft. Ulf Tranow hat in seiner Untersuchung des individuellen Vergnügens<sup>433</sup> die grundsätzlichen Mechanismen beschrieben, wonach zunächst 1. alle Menschen nach Spaß und Vergnügen streben, 2. die Realisierung von Spaß und Vergnügen gewissen sozialstrukturellen Restriktionen obliegt, 3. die objektiven sozialstrukturellen Restriktionen zwar nicht das vergnügungsbezogene Verhalten der Individuen determinieren, aber einen wesentlichen Einfluss darauf haben, welche Formen des Vergnügens Individuen realisieren können und anstreben.

Die Teilnehmer an den Debatten argumentieren oft, als handele es sich bei ihren Werturteilen um Essentialistisches. Was sie nicht davon abhält, ihre Argumente anzupassen, sobald sie sich als ihren Interessen nicht mehr opportun erweisen.

So sorgte sich etwa der ansonsten nicht gerade als konservativ bekannte Autor, FAZ-Feuilletonist und Salonmarxist Dietmar Dath anlässlich der jüngsten, auf Immersion setzenden Entwicklungen im Kunst- und Kulturbetrieb in ungewohntem Kulturpessimismus: „Das Kino als moralische Anstalt setzt die Autorität des Spektakels voraus. Aber statt auf ein Leben, wie man es uns einst überlebensgroß auf der Leinwand vorspielte, setzen soziale Netzwerke, Ego-Shooter, Live-Action-Roleplaying, der vulgäre Techno-Verismus des 3D-Tiefenbrimboriums und tausend tägliche Versprechen der Teilhabe von der Casting-Show bis zur Documenta heute aufs Mitmachen und Eintauchen, auf immersive statt exemplarische Kunst.“<sup>434</sup> Auch wenn hier die Dichotomie zwischen „immersiv“ und „exemplarisch“ aufgemacht wird und nicht zwischen „U“ und „E“, so erinnert die Semantik doch sehr an bekannte Diskurse; mit dem „vulgär“ als genereller Abwertung eher unterhaltsamer, vergnüglicher, auch gerne als Massenkultur diffamierter Kunstprodukte, im Gegensatz zu dem, was sich „exemplarische“, also gute, ernste Kunst nennen darf.

---

<sup>433</sup> Tranow, Ulf: *Objektive Bedingungen des individuellen Vergnügens*, in: Heinlein, Michael/Seßler, Katharina: *Die vergnügte Gesellschaft – Ernsthafte Perspektiven auf modernes Amusement*, Bielefeld 2012: 97–113.

<sup>434</sup> Dath, Dietmar: *The Dark Knight Rises*, in: FAZ, 23.7.2012.

Bemerkenswerterweise erfolgt die Abwertung des Immersiven hier ausgerechnet durch jemanden, der in Diskursen um ältere Phänomene der Unterhaltungskultur für deren „exemplarischen“ Charakter einstünde.

Bereits in der Einleitung wurde das Urteil des Kunstkritikers Ralph Rugoff zitiert, der über den Umgang vieler heutiger Künstler mit den Motiven des „Gothic“ befand: „There is a lot of second-rate work these days that illustrates Goth motifs, wearing gloom on its sleeves with big winks for everyone.“ Zweitklassig sind die Werke also deshalb, weil sie jeden ansprechen. Wäre ihre Güte nur für wenige ersichtlich, wären sie womöglich von erstklassigem Rang.

Hinter den vermeintlich inhaltlichen spielen soziale Kriterien eine Rolle, etwa der Wunsch, sich durch ein Urteil innerhalb einer sozialen Gruppe gegenüber anderen Szenen und Milieus abzugrenzen. Die wichtigste Abgrenzung ist auf jeden Fall die von der Masse. Popkultur nun lässt sich zum einen phänomenologisch beschreiben. Die Suche nach der Befriedigung des Bedürfnisses nach Spaß und intensiven Erlebnissen kennzeichnen ihre Angebote im besonderen Maße: „Pop heißt, spätestens seit Andy Warhol, immer auch Fixierung auf die Gegenwart, auf das, was jetzt passiert, auf die Wirklichkeit (Großes Ja zur wahrnehmbaren Seite der Welt) – ohne dass man noch an eine Authentizität glaubt, die jenseits von Medien und Inszenierungen zu verorten ist. Pop heißt Re-make und Re-model (Transformation), heißt Zitat und Reproduktion, heißt Künstlichkeit und Übertreibung (sekundäre Künstlichkeit und Selbstreflexivität) – und zwar in einer Form, die, wie Rainald Goetz schreibt, ‚kickt und knallt‘.“<sup>435</sup> Damit wäre das Vergnügen an einer Kunst-Geisterbahn treffend umschrieben.

Popkultur bezieht aber immer auch schon gesellschaftlich Stellung: „Der Begriff Populärkultur umfasst die sich überschneidenden Räume der Volkskultur, der Massenkultur und der Subkulturen, wobei je nach Definition der Aspekt der aktiv zugreifenden Alltagspraxen oder der Aspekt der gleichschaltenden Konsumtion betont wird. – Die Konzeptionsgeschichte der Populärkultur ist engstens mit der

---

<sup>435</sup> Gleba, Kerstin/Schuhmacher, Eckhard (Hg.): *POP seit 1964*, Köln 2007: 20–21.

Hochkultur verweht, zu der Populärkultur seit dem 19. Jahrhundert den meist wertend verwendeten Gegenbegriff darstellt“, heißt es im Metzler-Kultur-Wörterbuch.<sup>436</sup> Und auf Wikipedia steht: „Der Begriff Popkultur oder Populärkultur bezeichnet kulturelle Erzeugnisse und Alltagspraktiken, die vor allem seit dem 20. Jahrhundert im Zuge der gesellschaftlichen Modernisierung als *Massenkultur* Verbreitung finden. Die Etablierung des Massenkonsums seit dem späteren 19. Jahrhundert spielt dafür eine Rolle.“<sup>437</sup>

### **Spaßgesellschaft**

Allgemeiner wurde das, was in dieser Arbeit als „das Unbehagen am Vergnügen“ bezeichnet wird, innerhalb der Soziologie und Publizistik auch unter Begriffen wie „Erlebnisgesellschaft“ oder „Freizeitgesellschaft“ diskutiert. In diesen Debatten ging es darum, eine primär auf Lebensglück und Genuss ausgerichtete, gegenwartsorientierte Lebenseinstellung mit geringer Bereitschaft zum Genussverzicht zugunsten späterer Gratifikationen als wahlweise zu hedonistisch, zu wenig leistungsorientiert oder auch anti-solidarisch zu kennzeichnen, während auf der Positiv-Seite eher Elemente wie Ideologiefreiheit, anti-elitistische, teilweise subversive Bestrebungen und postmaterialistische Werte hervorgehoben wurden. Dem Verdacht einer alles gleichmachenden Massenkultur steht dabei die Ausbildung eines eigenen – mitunter wieder als zu individualistisch gebrandmarkten – Lebensstils entgegen, bei dem Erlebnisse und Erfahrungen mehr zählen als Statussymbole, Benimmregeln und Materielles.

Der Begriff „Spaßgesellschaft“ wiederum ist verbunden vor allem mit einer Feuilleton-Debatte aus den 1990er Jahren und zielte kritisch auf ein Milieu, das im Zusammenhang mit der sogenannten New Economy zu größerem Einfluss und Einkommen gelangt war. Dieser Gruppe wurden ebenfalls hedonistische, über-individualistische Tendenzen zugeschrieben.

---

<sup>436</sup> „Popkultur“ aus: Metzlers Lexikon Literatur- und Kulturtheorie, Stuttgart 2001: 432.

<sup>437</sup> Unter <http://de.wikipedia.org/wiki/Popkultur>

Die Kritik an Phänomenen der eher unterhaltenden Massenkultur kommt traditionell sowohl aus konservativen, kirchlichen Kreisen als auch von der an den Begriffen der Kritischen Theorie geschulten Linken. So beanstandeten etwa in den 1990er Jahren Autoren wie Fritz Vilmar das weitgehende Desinteresse der neuen Computergeneration an politischen Fragen.<sup>438</sup> Auch der Vorwurf einer zu großen Nähe zur amerikanischen Kultur, der man kulturimperialistische Bestrebungen unterstellt und Blindheit gegenüber ‚gewachsenen europäischen Traditionen‘, gehört zum Standardrepertoire dieser Denkungsart.

### **Bürgerlicher Ernst**

Dass Volkskultur und Vergnügen auf so große Geringschätzung stoßen, ist Peter C. Pohl zufolge eine neuere Entwicklung der Kulturgeschichte. Er beschreibt das in seinem Aufsatz *Bildungslust*.<sup>439</sup> Dabei führt er den Bedeutungswandel des Begriffs und die damit einhergehende Neubewertung auf die Phase des Übergang von der Wirkungsästhetik der Aufklärung – in der unterhaltsamen Formen der Kunst und Literatur besondere Wirkung nachgesagt wurde – zur Genie- und Autonomieästhetik der Klassik zurück. In *Von dem Vergnügen* behandle der Berliner Philosoph Moses Mendelssohn die drei Quellen von Vergnügen noch folgendermaßen: „Das Einerley im Mannigfaltigen oder die sinnliche Schönheit, die Einhelligkeit des Mannigfaltigen oder die Vollkommenheit und den verbesserten Zustand unserer Leibbeschaffenheit oder die sinnliche Lust.“<sup>440</sup> Auch Lessing betonte noch die Vorzüge der Vergnüglichkeit, da das tragische Vergnügen erkenntnistheoretische und moralphilosophische Funktionen habe, und zwar

---

<sup>438</sup> vgl. auch Hahne, Peter: *Schluss mit lustig. Das Ende der Spassgesellschaft*, Lahr 2004, (schon in der 83. Auflage erschienen); Boberski, Heiner: *Adieu, Spaßgesellschaft. Wollen wir uns zu Tode amüsieren?*, Wien-Klosterneuburg 2004

<sup>439</sup> Pohl, Peter C.: *Bildungslust – Die Semantik des Vergnügens und der Bildungsroman*, in: Heinlein/Seßler: *Die vergnügte Gesellschaft – Ernsthafte Perspektiven auf modernes Amüsement*, Bielefeld 2012: 35–56.

<sup>440</sup> Mendelssohn, Moses: *Von dem Vergnügen*, Hamburg 2006: 85, zitiert nach Pohl.

quer durch alle Schichten.<sup>441</sup> So vermöge die Tragödie die Fähigkeit zu erhöhen, Mitleid zu empfinden. Trauerspiele sprächen die unteren Erkenntnisvermögen an und vermöchten daher den Mann von Verstande sowohl als den Dummkopf zu bessern. Der Affekt ist angenehm, weil man nicht die spielende Person selbst ist, auf welche die unangenehme Idee unmittelbar wirkt, wie Mendelssohn unter Berufung auf Lessing formuliert: „Die unangenehmen Affekte in der Nachahmung gefallen deswegen, weil sie in uns ähnliche Affekte erwecken, die auf keinen gewissen Gegenstand gehen.“<sup>442</sup> Die erneute Lektüre dieser Autoren führt Pohl zu der These, „[d]ass das Vergnügen durch die gesellschaftliche Funktionalisierung, die die Subsysteme Wissenschaft und Kunst hervorbringt, und durch die epistemologischen Transformationen, die autonome Kunstwerke und Subjekte auf den Oberflächen der Diskurse ‚auftauchen‘ lassen, an ästhetischer Relevanz verliert. Sobald die formale Zweckmäßigkeit bzw. die Selbstreferenz ästhetischer Objekte als Blaupause autonomer und bildungsfähiger Individuen fungiert, degradiert das Vergnügen zu einem nachgeordneten Effekt, der den kultivierten Geschmack des Betrachters und die Güte des Artefakts voraussetzt, was bildungselitären Tendenzen und der Trennung von wahrer und trivialer Kunst Vorschub leistet. Zugleich spaltet sich ein Teil des Vergnügens ab und wird aufgrund kultur-, ideen- und mediengeschichtlicher Faktoren an die Unterhaltung angenähert.“<sup>443</sup>

Regina Bittner weist noch auf einen zweiten Aspekt hin. So sei es ausgerechnet die Forderung gewesen, die Kultur von der Sphäre der Ökonomie abzukoppeln, die dem Führungsanspruch der bürgerlichen Hochkultur erst zum Durchbruch verholfen und ihn letztlich legitimiert habe. Dem sei zuvor eine lange Phase der Demokratisierung und weiteren Emanzipationsbewegung des Bürgertums von der Aristokratie vorausgegangen. Im Zuge dieser Entwicklung sei es von zentraler Bedeutung gewesen, dass Räume wie das Museum geschaffen wurden, in dem in ruhiger Kontemplation Kunst und Kultur genossen werden konnten,

---

<sup>441</sup> Ebd.: 202f.

<sup>442</sup> Ebd.

<sup>443</sup> Pohl: 44.

was vor allem als ein Gegensatz verstanden wurde zu der schmutzigen, kapitalistischen Warenwelt. Dazu verließen die botanischen Gärten, Bibliotheken, Theater und Museen nicht nur die höfischen Gärten und adeligen Schlossanlagen, sie wurden auch mehr und mehr zu festen Bestandteilen des städtischen Raums.<sup>444</sup> „Ohne diesen Hintergrund sind die massiven Angriffe auf die expandierende Kulturindustrie zu Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts nur schwer nachvollziehbar. Der großstädtische Vergnügungsrausch wurde mit einem Sündenbabel verglichen; nach den Bewertungsmaßstäben bildungsbürgerlicher Stereotype stand Unterhaltung unter dem Verdacht, von Arbeit und Lernen abzuhalten.“<sup>445</sup>

Entsprechend erinnert Bernd Brösel an eine heute eher unterbelichtete Dimension der Aufklärung: „Ihren Vertretern ging es nämlich nicht nur um Abbau von Aberglauben, religiösen Illusionen, gesellschaftsstabilisierenden Ideologemen, sondern zugleich um den Aufbau einer gelassenen, heiteren und vergnügten, weil wissenden Sicht der Dinge.“<sup>446</sup> Brösel führt das aus, indem er zur Relektüre von Autoren wie Lord Shaftesbury, Spinoza und La Mettrie auffordert. Spinozas Philosophie sei daran gelegen gewesen, die positiven Affekte genauer zu definieren, aus denen sich in der Folge die glücklich machenden Emotionen herausfiltern ließen. Daran anknüpfend zeigten die Schriften von Anthony Ashley Cooper of Shaftesbury, dass sich die Aufklärung nicht zuletzt gegen die Gleichsetzung von Seriosität und Gravität richte. Laut Shaftesbury etwa war dann der „gravitatische Ernst“, mit dem die Religion oftmals verteidigt wurde, gleichzusetzen mit dem „Wesen des Betrugs und der Heuchelei“.<sup>447</sup> „Gravity is of the very Essence of Imposure.“<sup>448</sup>

---

<sup>444</sup> Bittner 2001: 22.

<sup>445</sup> Ebd.

<sup>446</sup> Brösel, Bernd: *Warum Denken Spaß macht*, in: Heinlein, Michael/Seßler, Katharina: *Die vergnügte Gesellschaft – Ernsthafte Perspektiven auf modernes Amusement*, Bielefeld 2012: 293–312, hier: 299.

<sup>447</sup> Shaftesbury, Anthony Ashley Cooper of: *A letter concerning Enthusiasm*, in: Standard Edition, Stuttgart 1981: 319.

<sup>448</sup> Ebd.: 318.

Just diesem „gravitatischen Ernst“ begegnet man heute nicht zuletzt in Form einer gewissen Kunstreligiosität,<sup>449</sup> deren Adepten sich mitunter dadurch auszeichnen, dass sie ihre Überlegenheitsgefühle weitaus mehr auf eine schwer zugängliche, dünkelfhafte Sprache<sup>450</sup> und weit hergeholte Verweise gründen denn auf interessante Thesen, an die aus Nachbardisziplinen gewinnbringend angeknüpft werden könnte.<sup>451</sup>

## Subversion

Es dauerte jedenfalls eine gewisse Zeit, bis die Theorie das Interesse an den vernügnlicheren Kulturelementen wiederfand und dem Genießen zumindest von den Cultural Studies sogar gewisse „Züge des Widerstands gegen hegemoniale Diskurse“<sup>452</sup> zugesprochen wurden. „Die Zufriedenheit, etwas geschafft zu haben, den Genuss, tun zu können, was man will, den Spaß, Regeln zu brechen, die Erfüllung von Wünschen, so vorübergehend und künstlich sie auch sein mögen [...], den Reiz, die Gefühlswelt anderer zu teilen; die Euphorie des Ausbruchs.“<sup>453</sup> Roland Barthes unterscheidet beim Lesen unterhaltsamer Lektüre zwischen *plaisir* und *jouissance*. *Plaisir* bezieht sich eher auf einen mit der Kultur grundsätzlich einverstandenen Leser, *jouissance* eher auf einen Bruch der inneren Einheit mit der den Leser umgebenden Kultur, bei dem Werte und Erinnerungen erschüttert werden.<sup>454</sup> Das bezeichnet er als „skandalös“, weil es eben nicht brav dem Text

---

<sup>449</sup> Vgl. dazu etwa Ullrich, Wolfgang: *An die Kunst glauben*, Berlin 2011.

<sup>450</sup> Dafür kann es triftige Gründe geben, etwa die der sprachökonomischen Verdichtung, wenn ab einem gewissen Punkt des Diskurses viele bereits bekannte Thesen vorausgesetzt werden müssen, um in der Sache voranzukommen. Auf der anderen Seite scheuen viele Autoren die Anstrengung, die gerade eine einfache, verständliche Sprache erfordert, und nutzen absichtsvolles Verrätseln, um andere Leser auszugrenzen.

<sup>451</sup> Übrigens nicht zuletzt im Bereich der Popmusik, es lässt sich sogar mutmaßen: Je weniger anerkannt ein kultureller Bereich sich wähnt, desto mehr muss er sich nach außen kraft abstrakter Fachtermini als ein Feld besonderer Expertise darstellen.

<sup>452</sup> Hepp, Andreas: *Cultural Studies und Medienanalyse*, Opladen 1999: 73.

<sup>453</sup> Grossberg, Lawrence: *Zur Verortung der Populärkultur*, in: Bromley, R./Winter, U.: *Cultural studies*. Grundlagentexte zur Einführung, Lüneburg 1999: 119.

<sup>454</sup> Barthes, Roland: *Die Lust am Text*, Frankfurt 1982: 22.

folge, sondern einen eigenen Egoismus entwickle, es „ist ein Treiben, etwas was zugleich revolutionär und asozial ist und von keiner Kollektivität, keiner Mentalität, keinem Idiolekt mit Beschlag belegt werden kann“.<sup>455</sup> Angewandt auf die neuen Formen des Vergnügens, lässt sich das Widerständige mit Grossberg etwa so fassen: „Im evasiven Vergnügen stehen aus dieser Sicht körperzentrierte Handlungen und Erfahrungen im Vordergrund, die in der Überschreitung von Maß, Ordnung, Vernunft, Schicklichkeit die herrschenden Normen zivilisierter (= disziplinierter) Körperlichkeit in Frage stellen oder gar herausfordern.“<sup>456</sup> Und Diederich Diederichsen präzisiert: „Die Revolte ergibt sich aus einem großen Ja (zu Leben, Welt, Moderner Welt), nicht aus einem Nein und einem großen Ja zur Utopie.“<sup>457</sup>

Diederichsen beschreibt die Verteilungskämpfe um kulturelles Kapital im Spiel mit „authentischen und nicht-authentischen Signalen“, wie sie der 2012 verstorbene Mike Kelley betrieb: „Die physische Involviertheit des Publikums, die geteilten Rituale und Lebensformen, die gemeinschaftlichen Ekstasen und die Suspension eines ökonomisch bestimmten und warenförmigen Alltagslebens, wie sie die Gegenkulturen vor allem in den USA der 1960er Jahre kurzfristig bestimmt haben, aber auch deren unvollständig antithetische Negation und Zerstörung in den niederen massenkulturellen Formen der Trash- und B-Kultur, enthalten noch Dosierungen von Intensität, die die nostalgischen Formen der Kritik, wie sie die europäische und New Yorker Avantgarde, Letztere im Zuge der Concept-Art-Rezeption durch die Zeitschrift *October*, hervorgebracht haben, gar nicht erfassen können. Man kann nicht *nicht* reagieren auf die Erschütterungen des emotionalen und geschlechterpolitischen Set-ups, die die 60er Jahre ange richtet haben.“<sup>458</sup>

---

<sup>455</sup> Grossberg: 34.

<sup>456</sup> Ebd.: 74.

<sup>457</sup> Ebd.: 39.

<sup>458</sup> Diederichsen, Diederich: *Über Pop-Musik*, Hamburg 2014: 355.

Und darin deutete sich bereits an, dass gerade das Unterhaltsame, die Trash- und B-Kultur, zugleich subversive Momente aufweise, sozusagen in Gestalt eines Aufstands von unten. „Kelley war kein Nostalgiker dieser Zeit, aber seine Projekte hatten alle eine ideologiekritische Spitze gegen eine von der High-Art bestimmte Geschichtsschreibung, die die Projekte der Sub- und Gegenkulturen aus der US-Kunstgeschichte herausschreiben wollte.“ In Kelleys Arbeiten werde die europäische Ablehnung des vermeintlichen amerikanischen Massenkulturimperialismus verhandelt. „Sie richten sich gegen das europäische Ressentiment einer kulturellen Arbeitsteilung, die New York die Rolle des Kopfes zuweist und dem Rest der USA die Rolle eines debil-gierig überfressenen Bauches und geiler Verlogenheit. Dieses Ressentiment ist das zentrale ideologische Element, an dem die intellektuelle Rezeption oppositioneller Kultur in den USA und damit ganz besonders von Pop-Musik regelmäßig gescheitert ist. Dass es darum gehen muss, die Intelligenz der provinziellen Gegenkulturen der USA studierend, rekonstruierend aufzuwerten und die Interessenlage der mit Europa kooperierenden New Yorker kritischen Elite aufzudecken und ihren normativen Vorstellungen von kritischer Kultur, die sich im ewigen Nachbeten von Situationismus-Adorationen erschöpft, entgegenzutreten. Kelleys Projekt im Hinblick auf die Pop-Musik-Kultur der USA suchte deren Wirkung und Einfluss zwischen den Polen Markt und Diskurs in einem riesigen Territorium von Eigensinn und Einsamkeit.“<sup>459</sup>

Eric Shanes beschreibt in *Die Pop-Art Tradition. Die Antwort auf die Massenkultur* seinen Untersuchungsgegenstand vor allem als eine Gegenbewegung zum Anliegen des Abstrakten Expressionismus, durch das Unterbewusstsein hindurch den Kern der Spiritualität, des Gefühls, der Ernsthaftigkeit, der intellektuellen Komplexität und authentischen Erfahrung zu erreichen. „Es ist wohl keine Überraschung, dass derart noble Ziele in der nächsten Künstlergeneration zu einer Gegenreaktion führten.“<sup>460</sup>

---

<sup>459</sup> Diederichsen 2014: 355f.

<sup>460</sup> Shanes, Eric: *Die Pop-Art Tradition. Die Antwort auf die Massenkultur*, New York 2006: 23.

Und es ist wohl auch keine Überraschung, dass in der Aufzählung, welchen massenkulturellen Phänomenen die folgende Generation mit ihrer Kunst den Spiegel vorhalten wollte, der Vergnügungspark nicht fehlen darf.<sup>461</sup>



Abbildung 57: House of Horrors – Lady Divine (2013)

Geschieht die Eliten-Provokation indes mit zu leichter, absichtsvoller Geste, bleibt die vermeintliche Kritik durch Affirmation auch in der Populärkultur nur eine Behauptung. So schreibt etwa der Kunstkritiker Jeffrey Saltz über die New Yorker Ausstellung *WS* von Paul McCarthy<sup>462</sup>: „Abgesehen von den ‚dreckigen‘ Momenten – oder vielleicht muss man sie auch gar nicht ausnehmen – wirkte *WS* auf mich kitschig, wie etwas, das vielleicht in die Mall of America passen würde, in einen beliebigen Themenpark oder eine Geisterbahn.“<sup>463</sup> (Abbildung 57)

---

<sup>461</sup> Vgl. ebd.

<sup>462</sup> Paul McCarthy: *WS*, Park Avenue Armory, New York 2013.

<sup>463</sup> Saltz, Jerry: *Paul McCarthys (sehr, sehr dreckige) Ausstellung im Armory*, unter: <http://www.monopol-magazin.de/blogs/der-kritiker-jerry-saltz-blog/2013149/Paul-McCarthy-Armory-new-york.html>, zuletzt abgerufen am 15.10.2014

McCarthy sei zwar ein großer Künstler, der schon Meisterwerke zustande gebracht hätte, betont der Kunstkritiker. „WS wirkt dagegen nur wie ein bemerkenswerter Katalog von McCarthys vielen verschiedenen Themen, Obsessionen und Ideen. Der einzige wirklich erstaunliche Moment – immerhin keine kleine bildhauerische Leistung – besteht darin, den Zuschauer so zu bombardieren, dass ihm schwindlig wird. Aber bei aller eindrucksvollen Detailverliebtheit und immensen Größe verschwimmen die Räume ununterscheidbar ineinander.“<sup>464</sup>



Abbildung 58: Paul McCarthy – WS (2013)

Saltz stört vor allem die kommerzielle Aufmachung: „Auf der Eröffnung nahm mich eine sehr schicke Upper-East-Side-Dame beiseite und flüsterte: ‚Finden Sie es nicht schockierend, wie wenig schockierend das alles ist? Es ist doch nur der übliche Schabernack.‘ Sie hatte recht. Aber Schock ist ein gutes Geschäft.“

---

<sup>464</sup> Ebd.

## Kommerz

Der Kommerz-Vorwurf wird einen Künstler kaum weniger treffen als der, er betreibe mit seinem Werk bloße Gefühlsduselei. Denn für die meisten Kunstliebhaber schließen Kunst und das Schielen auf den Markt einander aus.<sup>465</sup>

Woher aber rührt der Glaube, wer mit Kunst oder Fahrgeschäften Geld verdiene, könne dabei keine Werke von hoher Qualität produzieren? Und trifft die Feststellung, dass eine Ausstellung große Publikumsmassen anzieht, bereits eine negative Aussage über ihre Qualität?

Ökonomische Risiken bringen, so die zentrale Sorge, einen Künstler oder Veranstalter dazu, ästhetische Kompromisse einzugehen. Aus Angst, potenzielle Interessenten zu verschrecken, leisten sie dann freiwillig einer gewissen Stereotypisierung Vorschub. „Disneyland Park is the prototypical theme park, where control is the overriding element not only in the design, but in the experiencing of the park. Total control of space, movement, and mood create a succession of visual stereotypes so profound in effect that they quickly achieve the status of national popular images. Everything about the park, including the behavior of the ‚guests‘, is engineered to promote a spirit of optimism, a belief in progressive improvement toward perfection.“<sup>466</sup>

Es hat wirtschaftliche Gründe, dass Vergnügungsparks so sehr darauf erpicht sind, dass ihre strengen Vorgaben eingehalten werden: „Nur wenn diese für den Besucher erhalten bleiben, kommt er womöglich wieder und das eigentlich kommerzielle Konzept wirft Gewinn ab. Der idealtypische Besucher bemerkt die sozialen Lenkungen der Wirklichkeitsarbeiter und die materiellen Verhaltensvorgaben durch die bauliche Konstruktion des Raumes nicht, er feiert allein den

---

<sup>465</sup> Vgl. Klopp, Tina: *Die Mär vom bösen Kunstmarkt*, in: Zeit Online, 15.10.2013. – Dabei wird oft übersehen, dass gerade die Werke der vorangegangenen Jahrhunderte, die heute als Meisterwerke verehrt werden, oft genug von reichen Mäzenen wie den Medici, von Kaisern und Königen oder dem Klerus in Auftrag gegeben wurden und daher alles andere waren als Ausdruck der ungehinderten Ausdruckskraft ihres Schöpfers.

<sup>466</sup> Adams, Judith A.: *The American Amusement Park Industry. A History of Technology and Thrills*, Boston 1991: 97.

Ausbruch aus den alltagsweltlichen Relevanzen und Restriktionen, wähnt sich sogar in seinen Handlungen angesichts nicht offen-sichtlicher Sanktionen als autonomes Subjekt.“<sup>467</sup> Laut Torsten Blume lassen sich Vergnügungsparks daher leicht als industrielle Kulturapparate identifizieren. „Im Vergnügungspark konnten sich Leute, die Tag für Tag in Fabrikhallen an Maschinen arbeiteten, am Sonntag von Maschinen unterhalten lassen.“<sup>468</sup>

Auch Aldo Legnaro betont unter Bezug auf Gilles Deleuze das Kontrollgesellschaftshafte des *Disney-Kontinents*. „Es ist eine Auswahl (an Waren, Attraktionen, Optionen, Erlebnissen), die aus einer nahezu endlosen Reihung kunstvoll hergestellter Unterhaltsamkeit getroffen werden muss – nur die Option, Waren des Disney-Konzerns zu kaufen oder nicht, sich auf seine Narrationen einzulassen oder nicht, hat man bereits verloren, wenn man den Park betritt. Freiheit entsteht hier im Rahmen eines Illusionismus, der seine Wirkungsweise durch narrative und thematische Stimmigkeit ebenso wie durch seine sensorische Überfrachtung gewinnt.“<sup>469</sup>

Nach Möglichkeit sollen die Kunden abhängig gemacht werden. „Diese Sehnsucht nach Vergegenwärtigung nimmt dabei strukturell Formen der Sucht an. Aus Erlebnissuche wird Erlebnissucht.“<sup>470</sup> Da der heutige Mensch im Alltag bereits permanenten Rausch, Überhöhung, Abenteuer und Überwältigung zu erleben erwarte, ist die Differenz von Alltag und Fest von Nivellierung bedroht. Die populären Vergnügungen müssten daher technisch wie affektiv immer weiter aufrüsten, um die Differenz noch zu erhalten. Und wiewohl man seinen gewohnten Kosmos verlassen kann, wechselt man dabei doch nur in das Universum eines anderen „Konstruktors“, der im Zweifel sogar weniger Entscheidungsfreiheit erlaubt als etwa der Arbeitgeber oder das Familienleben.

---

<sup>467</sup> Schirrmeister: 233.

<sup>468</sup> Blume: 45.

<sup>469</sup> Legnaro, Aldo: *Nüchterner Rausch und rauschhafte Märchen – der Disney-Kontinent*, in: Szabo, Kultur des Vergnügens (2009): 40.

<sup>470</sup> Szabo 2009: 281.

„Werden die rigiden Handlungs- und Bedeutungsmuster nicht befolgt oder angenommen, weisen Wirklichkeitswächter den abweichenden Gast wieder auf den – zuweilen buchstäblich – richtigen Pfad zurück. Das Verlassen vorgezeichneter Wege, der versuchte Blick hinter die ‚fake architecture‘ einer Pagode oder aggressives pöbelndes Verhalten werden nicht geduldet. Sicherheitspersonal und Animateure stehen gleichermaßen korrigierend wie helfend zur Seite.“<sup>471</sup>

Es geht darum, kontrollierte Fantasien noch weiter zu kontrollieren: „Disneyland operates through imaging aimed at controlling controlled imaginations. [...] Ours is but to laugh at the jokes and to marvel at the genuine technical achievements of modelers and engineers. We too are reduced to the ‚ideal‘ child-like condition of being acted upon rather than acting. The excitements of reading (or being read to) have truly been doubly translated and betrayed.“<sup>472</sup> Entsprechend wird vom Unternehmen auch großer Wert darauf gelegt, dass in Disneyland noch nie jemand ums Leben gekommen ist. Was dadurch erreicht wird, dass niemand innerhalb des Parks für tot erklärt werden darf. Wie immer es um einen Verunglückten stehen mag – sein Tod darf erst außerhalb der Parkanlage festgestellt werden.

Schirrmeister unterscheidet in diesem Zusammenhang zwischen „ernsten“ und „nicht-ernsten“ Welten – ein Aufenthalt im Gefängnis oder Krankenhaus etwa unterscheidet sich zwar vom Alltag der meisten Menschen, im Gegensatz zu einem Besuch im Freizeitpark habe er aber ernste Konsequenzen auch auf den weiteren Verlauf des Lebens. Das heißt umgekehrt nicht, dass die Besucher etwa einer Geisterbahn die Situation nicht phasenweise als Realität wahrnehmen könnten, die sie alles andere vergessen ließe. Schirrmeister immerhin billigt den Besuchern dabei aber eine gewisse „Illusionskompetenz“ zu.<sup>473</sup>

---

<sup>471</sup> Schirrmeister: 233.

<sup>472</sup> Hunt, Pauline/Frankenberg, Ronald: *It's a small world. Disneyland, the Family and Multiple Representations of American Childhood*, in: James, Allison/Prout, Alan (Hg.): *Constructing and Reconstructing Childhood. Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood*, London 1990, 110f.

<sup>473</sup> Schirrmeister: 229.

## Das Punctum

Dennoch trauen die zitierten Autoren dem Publikum erstaunlich wenig Eigeninteresse zu und unterschätzen nicht zuletzt seine Neugier. Davon einmal abgesehen, dass ein Publikum, das sich derart kontrollieren lässt, vermutlich auch bei anderen Anlässen in Kulturerduldungsstarre fiele (also etwa nicht weniger fraglos hinnimmt, was ihnen Theaterbühne und Feuilleton-Elite als wertvoll und erbaulich empfehlen) – besitzt wie gezeigt doch ausgerechnet der Rückbezug der fantastischen Welten in die Wirklichkeit für viele Fans hohe Attraktivität. Gerade die Phänomene, Gänge, Effekte, Merkwürdigkeiten, die auch bei längerem Betrachten immer noch Rätsel aufgeben, sich womöglich mithilfe von Konstruktionsfehlern, Fluchtwegen, Versäumnissen, Zufällen erklären ließen, fordern die Hobbyforscher zu besonders hartnäckigen Recherchen heraus.

Die Kunstwerke und Inszenierungen selbst lassen sich zudem weitaus weniger kontrollieren, als es etwa die Gitter vor den Fresken am Sacro Monte oder die Benutzerordnungen in Museen und Geisterbahnen glauben machen.

Diederichsen bespricht dieses Phänomen am Beispiel der Popmusik: „Das Tonstudio ist schließlich auch der Ort, an dem ab Mitte der fünfziger Jahre der kleine Unfall, das nicht geplante, aber besondere klangliche Folgen nach sich ziehende Ereignis, zum Besonderen wird. Diederichsen nennt das, was bei *Hygiene Heute* das Unberechenbare ist, mit Roland Barthes das ‚Punctum‘.“<sup>474</sup>

Das „Punctum“ ist laut Barthes an einer Fotografie „jenes Zufällige, das mich *besticht* (mich aber auch verwundet, trifft)“, <sup>475</sup> vergleichbar mit dem individuellen, körperhaften, besonderen Erlebnis des Rezipienten in einer der beschriebenen Raum-Installationen. (Die Möglichkeit dazu erwächst aus der schiereren Größe und Komplexität dieser Installationen, die im Wortsinne Raum für individuelle Beobachtungen, Zufälle, Erfahrungen schaffen. Das Punctum ist

---

<sup>474</sup> Schreuf, Kristof: *Man ist, was man hört*, in: *Jungle World* Nr. 13, 13.3.2014.

<sup>475</sup> Barthes, Roland: *Die Helle Kammer. Bemerkung zur Photographie*, Frankfurt a.M. 1989: 35f.

dann vielleicht der Polizeiwagen, der einen Teilnehmer von *Kanal Kirchner* zu verfolgen scheint. Oder es ist die Erinnerung an den einstigen Bauboom in den Vorortsiedlungen bundesdeutscher Großstädte – weshalb jeder, der seine Kindheit in den 1980er und 90er Jahren spielend in halbfertigen Rohbauten verbrachte, heute mit Gregor Schneider diese eigentümliche Vorliebe für ruinöse Hausskulpturen teilt.)

Latotzki zieht in Bezug auf die Schwierigkeit, die Güte eines Geisterbahnelements objektiv zu bewerten und dessen Erfolg zu erklären, einen Vergleich zu der schier Unmöglichkeit, die Güte eines Kunstwerks zu bewerten. Denn die besonders erfolgreichen Elemente seien nicht zwangsläufig in allen Belangen besser als andere. „Es reicht in der Regel eine auffällige Besonderheit. Sei es eine provozierende Darstellung, eine eigenständige Aussage, ein neuer Stil oder was auch immer. Mitreißend sollte dies jedoch sein, denn sonst wird dem Werk nicht viel Aufmerksamkeit geschenkt.“<sup>476</sup> Das ist in einfacheren Worten ausgedrückt, was Diederichsen über den Moment hinter der Oberfläche bei der Pop-Musik schreibt: „Subjektiv-fetischistische Projektion und objektive Offenlegung eines Geheimnisses, das mich meint, werden so möglich. Choreografie und inszenierte, also möglichst Punctum-freie Bilder stellen dazu die stabilen Bezugspunkte, auf die sich die Produktion verlässt und an deren Planbarkeit und Bürokratie Pop-Musik-Performances zugrunde gehen können. Das Punctum in der Fotografie ist der Intention und der Kunst unzugänglich. Das Punctum als idiosynkratisches Detail steht in der Spannung, ja im Widerspruch zum geplanten Werkganzen.“<sup>477</sup> Die Pop-Geschichte sei reich an Versuchen, gezielt hervorzubringen, was man nur geschehen lassen kann. „Punctum-Genuss ergibt aber nur Sinn, wenn er gegen eine geleckte Warenästhetik gekehrt wird (die mit performt wird oder anderweitig virtuell mit anwesend ist), nicht wenn er aus lauter bürgerlichen Fehlern

---

<sup>476</sup> Latotzki 2009: 208.

<sup>477</sup> Diederichsen 2014: 160ff.

besteht oder aus jungenhaftem Über-die-Stränge-Schlagen.“<sup>478</sup> Es braucht beides – das Geplante und Ungeplante. Auch eine Installation braucht Regeln, die nur bestimmte Formen von Interaktion zulassen – getreu der Erkenntnis des Camp, wonach in einer Performance, in der kein Verbot, keine Grenze und keine Hermetik herrscht, nicht nur der Riss und der Türschlitz jede Brisanz verlieren, sondern auch, was sich hinter ihm verbirgt. „Wer sich die ganze Zeit gesund und voll Selbstvertrauen zeigt, ist weniger wahr und hat weniger Punctum-Sex-Appeal als die nur wenige Sekunden oder gar nicht sich öffnende, aber ihre Öffnung versprechende Tür einer komplett hermetisch kalfaterten, warenförmigen, massenkulturellen Performance.“<sup>479</sup>

Und, wie bereits in Bezug auf die offenen Welten des Computerspiels oder der Vergnügungsparks gesagt: „Das Loch, durch das man als Rezipient in die wohlabgedichtete und von ökonomischen Intentionen beherrschte Welt der Pop-Oberflächen eindringen konnte, darf sich nicht als Öffnung inmitten einer ohnehin schon geöffneten Welt auftun. Sein Geheimnis und seine Wahrheit werden umso drastischer und verführerischer, je opaker seine Oberfläche bleibt.“<sup>480</sup> So verstanden ist ein Haunted Mansion der geradezu idealtypische Ort für eine unheimliche Erfahrung. Das erklärt, warum man hinter den Fassaden des Freizeitparks fast instinktiv etwas Böses und Hässliches vermutet und Filme wie Bücher voll von Geschichten darüber sind – wie beschrieben, schon von Anbeginn an. Dem wäre nicht so, wenn die schöne Oberfläche nicht potenziell immer schon eine rissige sein könnte.

Bei Craig Owens <sup>481</sup> kennzeichnet die altgriechische, dritte Verbform des „Medium“ am besten, wie die herbeigesehnten Momente aussehen müssen. Es sind solche, die als beiläufig, schön, als zufällig erhascht empfunden werden. Das Medium liegt irgendwo zwischen den in der deutschen Grammatik bekannten

---

<sup>478</sup> Ebd.

<sup>479</sup> Ebd. 161

<sup>480</sup> Ebd: 160

<sup>481</sup> Vgl. Owens, Craig: *Posieren*, in: Wolf, Herta (Hg.): *Diskurse der Fotografie – Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters*, Frankfurt a.M. 2003: 92–116.

Verbformen des Aktiv und Passiv. „Diese Medium-Form des Zeigens ist der Alltag der Unmöglichkeit, den unbeobachteten Moment gezielt zu erzeugen.“ Sie sei „routinierter Zufall“, „kalkuliertes Erwischtwerden“. <sup>482</sup>

### **Misfitting together**

Der totalen Immersion – bei Diederichsen heißt sie „das Eintauchen in das Absolute“ – setzt Diederichsen die Erkennbarkeit der Zeichen entgegen. Laut Diederichsen folgt Pop-Musik einer gewissen Ethik, sich sprachlicher Konkretisierung zu enthalten und „die tribalistische Ehre gerade darauf zu errichten, dass man den sozialen und kommunitären Wert eines Klanges als Eingeweihter ohne sprachliche Hilfsmittel erkennt“. Die Grenze zwischen Eingeweihtsein (als Ergebnis eines Lern- und Gewöhnungsvorgangs) und Intuition (als Offenbarung, metaphysisches und spirituelles Musikerlebnis) sei dabei in der Praxis für die Rezipienten oft gar nicht klar zu bestimmen. „Womöglich soll gar nicht unterschieden werden, um die Macht, mit der man die Zugehörigkeit und das Aufgehobensein in dem physisch und emotional starken Moment der Rezeption spürt, nicht über schal-rationale Sozialisation sich zu erklären, sondern eben über ein ‚absolutes‘ Musikerlebnis.“<sup>483</sup>

Man muss die Zeichen nicht lesen können, um Pop zu mögen – weshalb Pop auch jedem zugänglich ist. Aber Pop ist kraft der Zeichen eben doch immer schon mehr als ein kommerzielles Produkt. Ähnliches lässt sich über die Wiedererkennung gruseliger Elemente<sup>484</sup> in der bildenden Kunst sagen. So wie es mitunter reicht, nur kleine, von der Kultur längst absorbierte Elemente aufzurufen, um beim Betrachter gewisse Positionierungen auszulösen,<sup>485</sup> erkennt auch ein Pop-Hörer

---

<sup>482</sup> Diederichsen 2014: 126

<sup>483</sup> Ebd.: 96.

<sup>484</sup> Vgl. den Abschnitt zum Gothic, Kapitel III.

<sup>485</sup> Ein einfaches Beispiel könnte sein, dass ein bereits breit eingeführtes, unheimliches Element in einer Installation von John Bock zu Assoziationen oder gar Identifikationen führt nach einem Muster wie: „Ich bin offen dafür, mich auch mit den problematischen Seiten des Lebens zu

die Zeichen, ohne dass es dafür bewusster Anstrengungen bedarf. Diederichsens Argument lautet hier unter Berufung auf Kant, dass durch dieses Wiedererkennen eine Rezeption frei von ästhetischem, kognitivem Erleben gar nicht mehr möglich sei, da der Rezipient die Inhalte immer schon autonom zusammensetze und mit den vertrauten Elementen zu spielen verstünde. Mit welchem Vergnügen und welchem Einsatz diese eigene Lektüre mitunter verfolgt wird, zeigt nicht nur das Beispiel des Bloggers HBG2, des amerikanischen Religionswissenschaftlers und Autors des Blogs *longforgotten*, sondern auch seiner zahlreichen Mitstreiter und Mitleser.

Indem massenkulturell geteilte Zeichen verhandelt werden, stiftet Pop Identität und Gemeinschaft. Eine wichtige Rolle spielt dabei die Transformation: „Im Sinne einer dynamischen Bewegung, bei der kulturelles Material und seine sozialen Umgebungen sich gegenseitig neu gestalten und bis dahin fixe Grenzen überschreiten: Klassengrenzen, ethnische Grenzen oder kulturelle Grenzen.“<sup>486</sup>

Dafür ist es nicht mehr nötig, gemeinsam einem Konzert zu lauschen, man kann diese Gemeinschaft in all ihrer Intensität auch – oder sogar besser – allein erfahren, man kann der Musik per Kopfhörer lauschen, so wie man die Audiotour allein begeht oder mit der (Kunst-)Geisterbahn fährt. Dazu schreibt Kristof Schreuf: „In der Popmusik reichen Ichsagen und Alleinsein schon aus, um den Schnabel ganz weit aufzureißen. Andererseits enthält sie die Möglichkeit, alleinzusein, mutterseelenallein mit der Gesellschaft.“<sup>487</sup> Dementsprechend tritt Pop als ein Geheimcode auf, der aber gleichzeitig für alle zugänglich ist – genau das macht ihn so populär.<sup>488</sup> „Pop war nun – klassisch postmodern – doppelkodiert. Für viele war es einfach nur Pop, für die anderen ein kompliziertes Spiel von Zeichen; mit Verweisen, Anspielungen und Überlegungen, die Pop zur

---

befassen“, „Ich habe selbst Erfahrungen mit Ausgrenzung, Dunkelheit, Magie, Leid gemacht oder interessiere mich zumindest dafür“, „Ich setze gewisse Hoffnungen in die erlösenden, heilenden, magischen Kräfte von Kunst und Fiktionen“ o.ä.

<sup>486</sup> Diederichsen 1996: 38.

<sup>487</sup> Schreuf.

<sup>488</sup> Ebd.: 40.

(kritischen) Theorie von Pop werden ließen“, meint auch Ulf Poschardt.<sup>489</sup> In Sturtevant's *House of Horror* kann man die Bezüge erkennen – oder sich einfach nur gruseln. Es macht die Güte dieser Arbeit aus, dass sie die beiden Rezeptionsmöglichkeiten ermöglicht – und vor allem keine der beiden abwertet. Natürlich komme es auch im Pop zur Grüppchenbildung, gesteht Diederichsen. Aber nicht durch bewussten Ausschluss, sondern in Diederichsen Worten vielmehr umgekehrt, durch Abschreckung qua Inklusion, also dadurch, dass „es eben gerade nicht darum geht, demonstrativ abzulehnen, sondern demonstrativ zu affirmieren, demonstrativ jemanden aufzunehmen – und dadurch diejenigen verdient zu verschrecken, die damit nicht leben können.“<sup>490</sup>

Der Genuss von Pop(musik) lässt sich Diederichsen zufolge in einem permanenten Spannungsfeld zwischen Oberflächlichkeit und Kommerzialisierung auf der einen, Identitätsstiftung und Revolte auf der anderen Seite verorten. Über das Verhältnis zwischen Musiker und Zuhörer sagt er: „Pop-Musik lebt davon, dass der Rezipient den Zusammenhang herstellt. Jetzt könnte man daraus schließen: Das Subjekt ist allmächtig. Man könnte aber auch sagen, dass es vollends zum mechanischen Teil eines Zusammenhangs geworden ist, der abläuft, ohne dass es ihn ändern kann. Das Subjekt macht halt mit.“<sup>491</sup>

Keinesfalls ginge es im Pop darum, seinerseits wieder neue, homogene kulturelle Milieus zu schaffen, sondern wie es Diederichsen unter Verweis auf Douglas Crimp und die Factory-Szene in den 1960er Jahren nennt, ums „Misfitting Together“, das „Gemeinsam nicht zueinander passen“.<sup>492</sup> Teil des Vergnügens zu sein bedeutet: Eingeweihtsein, ohne auszugrenzen.<sup>493</sup>

---

<sup>489</sup> Poschardt, Ulf: *DJ-Culture: Diskjockeys und Popkultur*, Reinbek 1997: 28.

<sup>490</sup> Diederichsen 2014: 480.

<sup>491</sup> Diederichsen, Diederich: *Was ist Pop-Musik* (Interview), in: FAS, 2.3.2014.

<sup>492</sup> Diederichsen 2014: 427.

<sup>493</sup> Wobei man bei Diederichsens Texten durchaus von Ausgrenzung sprechen kann, nämlich durch eine enorm verdichtete – um nicht zu sagen unnötig verkomplizierte – Sprache.

Dem liegt eine soziale Haltung zugrunde, die etwas gut finden kann, das potenziell auch alle anderen gut finden – und möge es sich dabei um (weitere) Trottel, Verlierer oder Freaks handeln. Pop bedeutet Verzicht auf Distinktion. Das ist kein geringer Verzicht, ganze bürgerliche Selbstbewusstseine gründen darauf, sich einander immer wieder seines überlegenen Geschmacks zu versichern.

Zugleich akzeptiert der Liebhaber von Pop-Musik, dass er ein Teil der Massenkonsumentengesellschaft ist. Das heißt, er akzeptiert den Kommerz, die „Factory“. „Gut im Geschäftsleben zu sein, ist die beste Kunst“, hat Andy Warhol gesagt.<sup>494</sup>

Peter Weibel schreibt im Vorwort des Sammelbands *Kontext Kunst*: „Verbindlich ist die Methode, den Kontext, in dem die künstlerischen Interventionen stattfinden, zum Objekt der künstlerisch-analytischen Auseinandersetzung zu machen. Dadurch wird Kunst zu einem Instrument der Selbstbeobachtung der Gesellschaft, zu einem Instrument der Kritik und Analyse der sozialen Institutionen.“<sup>495</sup> „Pop“ bezeichnet also auch eine soziale Position und den Wunsch, die daraus entstehenden Ambivalenzen auszuhalten, und zwar als Thema eines jeden Kunstwerks.

Das ständige Anzeigen von Krisen indes, befeuert von dem hartnäckigen, zutiefst bürgerlichen Wunsch, Kunst möge primär politisch, anti-kommerziell und kritisch sein,<sup>496</sup> ist eher im Mindset der vorangegangenen Generation zu verorten, es verdankt sich ihrem Distinktionsbedürfnis.

Der an sich ehrenwerte Anspruch wird nicht nur durch ihre eigenen Selbstgerechtigkeiten desavouiert. Auch gilt es in der zeitgenössischen Kunst mitzudenken, was der Berliner Kunsthistoriker Otto Karl Werckmeister als „Zitadellenkultur“ bezeichnet hat: „Ich verwende das Wort Zitadelle als Metapher für eine Gesellschaft, deren künstlerische und intellektuelle Volkskultur in vollem

---

<sup>494</sup> Im Original lautet das Zitat: „Being good at business ist the most fascinating kind of art.“ Warhol, Andy: *The philosophy of Andy Warhol: From A to B and Back Again*, New York 1977: 91.

<sup>495</sup> Weibel, Peter: *Kontext Kunst*, Köln 1994: XIII f.

<sup>496</sup> Vgl. etwa Rauterberg, Hanno: *In der Erfolgsfalle*, in: *Die Zeit*, Nr. 40/2013, 5.10.2013.

Wohlstand von nichts als Krisen handelt.“<sup>497</sup> Nichts passt demnach so gut in die aktuelle kapitalistische Konsumkultur wie eine Kunst- und Kulturproduktion, die diese permanent kritisiert.<sup>498</sup> Letztlich, so die These Werckmeisters, wirke die Kunst dabei stabilisierend und normalisierend auf die bestehenden Verhältnisse. Und nichts zeigt das so deutlich, wie der Kunst-Boom der letzten Jahre und Jahrzehnte, die enorme Beliebtheit, derer sich die Kunst ausgerechnet bei den Reichen und Mächtigen der Welt erfreut, die sie doch eigentlich zu kritisieren hätte.<sup>499</sup>

Das gilt im besonderen Maße für die Arbeiten, die hier besprochen wurden. Kunst, die Räume sprengt und ganze Kunstvereine füllt, muss sich eine Gesellschaft schließlich erst einmal leisten können.

---

<sup>497</sup> Werckmeister, Otto Karl: *Die schöne Kunst des Untergangs in der Kultur der achtziger Jahre*, München 1989: 10.

<sup>498</sup> Das erinnert sehr an die Argumentation der Kritischen Theorie: „Was widersteht, darf überleben nur, indem es sich eingliedert. Einmal in seiner Differenz von der Kulturindustrie registriert, gehört es schon dazu wie der Bodenreformer zum Kapitalismus. Realitätsgerechte Empörung wird zur Warenmarke dessen, der dem Betrieb eine neue Idee zuzuführen hat.“ Adorno, T.W./Horkheimer, M.: *Kulturindustrie. Aufklärung als Massenbetrug*, in: Dieselb. (Hg.): *Gesammelte Schriften in zwanzig Bänden*, Bd. 3: *Dialektik der Aufklärung*, Frankfurt a.M. 1997: 153.

<sup>499</sup> In der Regel in großer Übereinstimmung übrigens mit dem, was Kunstkritik und Wissenschaft für kostbar und bedeutsam halten, wovon sich auch die Autorin keinesfalls freisprechen möchte.

## Abbildungsverzeichnis

ABB. 1: THE UNCANNY – COVER DES AUSSTELLUNGSKATALOGS	7
in: The Uncanny - Mike Kelley, künstlerischer Ausstellungs-Katalog der Tate Liverpool, Gruneberg, Christoph (Hg.), Köln 2004: Cover	
ABB. 2: DER PAPPENHEIMER – BLICK AUS DEM FAHRSTUHL	18
ABB. 3: DER PAPPENHEIMER – JOHN BOCK IN DEN SCHMALEN GÄNGEN DER AUSSTELLUNG	19
ABB. 4: DER PAPPENHEIMER - VIBRIERENDER TOPFLAPPEN IN BEWEGUNG	21
ABB. 5: DER PAPPENHEIMER – BUCH MIT FILMSZENE AUS <i>CASANOVA</i>	22
ABB. 6: DER PAPPENHEIMER – WIEDERBELEBUNGSVERSUCH AN EINER STEINFIGUR	23
Fotos: Fred Dott/Kunstverein © John Bock/Pressematerial zur Ausstellung	
ABB. 7: <i>FISCHGRÄTENMELKSTAND</i> - INSTALLATIONSANSICHT	26
Foto: Jan Windszus © John Bock, in: Temporäre Kunsthalle Berlin: <i>FischGrätenMelkStand</i> , Köln 2010: 7	
ABB. 8: GAST – FILMSTILL MIT HAUSKANNINCHEN	28
(Videostill 11'27), in: Jäger, Joachim: <i>Das fremd gewordene Zuhause</i> , in: Schlicht, Esther/Hollein, Max: Ausstellung John Bock - Filme, Schirn Kunsthalle Frankfurt 7. Juni - 23. September, Köln 2007: 61	
ABB. 9: DIE FAMILIE SCHNEIDER - WALDEN STREET 14 UND 16	35
ABB. 10: DIE FAMILIE SCHNEIDER – FRAU IN DER KÜCHE	36
ABB. 11: DIE FAMILIE SCHNEIDER – WOHNZIMMER	36
ABB. 12: DIE FAMILIE SCHNEIDER – MANN IN DER DUSCHE	37
ABB. 13: DIE FAMILIE SCHNEIDER – KIND UNTER MÜLLSACK	38
ABB. 14: DIE FAMILIE SCHNEIDER – IDENTISCHER KÜHLSCHRANK	38
Foto: Gregor Schneider: Die Familie Schneider © Gregor Schneider, VG Bild-Kunst, Bonn/London 2006	
ABB. 15: REMOTE BERLIN – SOUNDWALK	47
Pressematerial © Foto: Rimini Protokoll 2013	
ABB. 16: THE HOUSE OF HORRORS – DIE GEISTERBAHN	57
© Foto: Pierre Antoine, installation view/ Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, in: Sturtevant - parkett 88 (2010): 121	
ABB. 17: HOUSE OF HORRORS – PAUL MCCARTHY	58
in: Sturtevant: The House of Horrors, Sprengel Museum Hannover 2013: 20	
ABB. 18: THE HOUSE OF HORRORS – DAMIEN HIRST	59
in: Sturtevant: The House of Horrors, Sprengel Museum Hannover 2013: 18	
ABB. 19: STURTEVANT – DUCHAMP DESCENDANT L'ÉSCALIER	61
Foto: Galerie Thaddaeus Ropac © Elaine Sturtevant 1992 Schwarz-Weiß-Fotografie, 35 x 28 cm	
ABB. 20: STURTEVANT - ELASTIC TANGO	62
2010, video installation (3-aktiges Videostück auf 9 Monitoren), 12 Minuten, Farbe und Ton, Foto: Courtesy Anthony Reynolds Gallery, London, in: Sturtevant - parkett 88 (2010): 117	
ABB. 21: STURTEVANT - HATE KILL FALSITY	64
in: Sturtevant: The House of Horrors, Sprengel Museum Hannover 2013: 43	
ABB. 22: STURTEVANT - KIRMES BEGEISTERUNG - SPARKASSEN-STIFTUNGSDIREKTORIN SABINE SCHORMANN UND ULRICH KREMPEL	65
in: House of Horrors in House of Arts Sturtevant im Sprengel Museum, Maschseeperlen, 21.9.2013 © Foto: Frank Mandrella	
ABB. 23: DER GEISTER-EXPRESS	70
© Foto: Ride-Index - Die Fahrgeschäfts-Datenbank ( <a href="http://www.ride-index.de">http://www.ride-index.de</a> ), 1994	
ABB. 24: FRITZ LAUBE - GRIZZLYBÄRENFAMILIE MIT GERISSENEM WAPITI-HIRSCH IN KANADA	70

	in: Katalog Kunstauktionshaus Schloss Ahlden, 2009	
ABB. 25:	NANCY UND EDWARD KIENHOLZ - THE MERRY-GO-WORLD	72
	in: Edward and Nancy Kienholz: The Merry-Go-World or Begat By Chance and The Wonder Horse Trigger, L.A. Louver, Venice, CA, 26 September- 24 October 1992: 2	
ABB. 26:	ANDREAS SIEKMANN - DIE EXKLUSIVE	73
	Foto: Egbert Trogemann © VG Bild-Kunst, Bonn 2007, Courtesy of documenta GmbH, in: Buergel, R.M./Noack,R.: Bilderbuch: Documenta Kassel 2007	
ABB. 27:	HAUNTED MANSION - FARBSKIZZE	74
	Screenshot von: <a href="http://longforgottenhauntedmansion.blogspot.de/">http://longforgottenhauntedmansion.blogspot.de/</a>	
ABB. 28:	HAUNTED MANSION - BLUEPRINT	75
	Screenshot von: <a href="http://www.disneyeveryday.com/walt-disney-world-haunted-mansion-blueprints-with-detailed-ride-track-map/">http://www.disneyeveryday.com/walt-disney-world-haunted-mansion-blueprints-with-detailed-ride-track-map/</a>	
ABB. 29:	GAUDENZIO FERRARI - STATUE OF JESUS CLIMBS THE PRAETORIAN STEPS	76
	polychrome wood, ca. 1510, Italy, Sacro Monte di Varallo (VC), Chapel XXXII, © unter Wikimedia Commons, the free media repository, von: <a href="http://www.commons.wikimedia.org/wiki/File:GFerrari_salita-calvario_Varallo.jpg">www.commons.wikimedia.org/wiki/File:GFerrari_salita-calvario_Varallo.jpg</a>	
ABB. 30:	AUTOMATEN-ENTWÜRFE - PNEUMATICA DES HERON VON ALEXANDRIA (LINKS) UND MECHANICA HYDRAULICO-PNEUMATICA VON CASPAR SCHOTTS (RECHTS)	77
	in: Hanafi, , Zakiya: <i>Vergnügen und Schrecken mechanischer Monster in der Frühen Neuzeit</i> , in: Schramm, Helmar (Hg.): <i>Spuren der Avantgarde: Theatrum machinarum. Frühe Neuzeit und Moderne im Kulturvergleich Berlin 2008</i> : 154	
ABB. 31:	„DIE GRÖßTE SCHAUSTELLUNG DER ERDE“	80
	historische Werbepostkarte, in: Szabo, Sacha: <i>Rausch und Rummel. Attraktionen auf Jahrmärkten und in Vergnügungsparks. Eine soziologische Kulturgeschichte</i> , Bielefeld 2006: 107	
ABB. 32:	HENRI DE GISSEY – REITERSPIELE IN DEN TUILERIES	81
	Gemälde nach Zeichnungen von Henri de Gissey (1661), in: Schultz, Uwe: <i>Der Herrscher von Versailles: Ludwig XIV und seine Zeit</i> , München 2006: 98	
ABB. 33:	GEISTERBAHN - MAGIC MOUNTAIN	86
	in: Toth, Alfred: <i>Kurze Geschichte der Geisterbahnen</i> , (bislang nur digital veröffentlichtes Manuskript, (PDF, 13 Seiten, 735 kB), bei: <a href="http://www.wiener-prater-geisterbahn.ch">wiener-prater-geisterbahn.ch</a> : 8	
ABB. 34:	SCENIC RAILWAY - CONEY ISLAND	87
	Historische Postkartenaufnahme, Künstler AK F. Witt, publiziert von Brüder Kohn B.K.W.I., ca. 1950er Jahre (genaues Datum unbekannt)	
ABB. 35:	GROTTENBAHN - ZUM LINDWURM	89
	Flickr-Foto © Salomao Nunes, aufgenommen am 7.9.2009, unter: <a href="https://www.flickr.com/photos/salomaonunes/3954470522/">https://www.flickr.com/photos/salomaonunes/3954470522/</a>	
ABB. 36:	DIE WIENER PRATER GEISTERBAHN	90
	aus den 1950er Jahren, zu finden im Blog von Pascal Steiner, unter: <a href="http://www.wiener-prater-geisterbahn.ch/Fotos_der_Wiener_Prater_Geisterbahn/photo1558.htm">http://www.wiener-prater-geisterbahn.ch/Fotos_der_Wiener_Prater_Geisterbahn/photo1558.htm</a>	
ABB. 37:	BREAN LEASURE PARK - DAS TERROR CASTLE	93
	Flickr-Foto © andytaylor123456, aufgenommen am 3.9.2011, unter: <a href="http://www.flickr.com/photos/andytaylor1234567/6113633172/">www.flickr.com/photos/andytaylor1234567/6113633172/</a>	
ABB. 38:	LABYRINTH DES MINOTAURUS - KONTROLLSCHIRM DER ANLAGE	96
	Screenshot vom Video, zuletzt abgerufen am 4.5.2014 unter: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=byRGO51zgGA">http://www.youtube.com/watch?v=byRGO51zgGA</a>	
ABB. 39:	HAUNTED MANSION – DIE ESCHER-TREPPE	98
	Flickr-Foto © Edward Gracy, aufgenommen am 30.12.2010, unter: <a href="http://bit.ly/1iRZtWt">http://bit.ly/1iRZtWt</a>	
ABB. 40:	HAUNTED MANSION – HAUS ANAHEIM	99
	Flickr-Foto © Heyzen Contreras, aufgenommen am 6.7.2009, unter: <a href="http://bit.ly/1iYDjHa">http://bit.ly/1iYDjHa</a>	
ABB. 41:	HAUNTED MANSION – DER STRETCHING ROOM	101
	Flickr-Foto © Tom Bricker, aufgenommen am 18.11.2012 im Eurodisney Paris, zu finden unter: <a href="http://bit.ly/1q47hOP">http://bit.ly/1q47hOP</a>	
ABB. 42:	HAUNTED MANSION – KELLERGEWÖLBE	102

Screenshot von <a href="http://longforgottenhauntedmansion.blogspot.de/2013/01/to-find-way-out.html">http://longforgottenhauntedmansion.blogspot.de/2013/01/to-find-way-out.html</a>	
ABB. 43: HAUNTED MANSION - ZWEIER-GONDELN	103
Privatfoto von: <a href="http://pawcurious.com/2013/04/i-think-i-need-to-break-up-with-disneyland-and-its-999-happy-haunts/doombuggies/">http://pawcurious.com/2013/04/i-think-i-need-to-break-up-with-disneyland-and-its-999-happy-haunts/doombuggies/</a>	
ABB. 44: HAUNTED MANSION - EERIE LIGHTS	104
ABB. 45: HAUNTED MANSION – DER SPIEGEL	105
ABB. 46: HAUNTED MANSION – DIE FEHLENDE TÜR	106
ABB. 47: HAUNTED MANSION – DIE GESCHICHTE VOM MÄDCHEN IM SPIEGEL	106
ABB. 48: HAUNTED MANSION - FLUCHTWEG	108
Screenshots von <a href="http://longforgottenhauntedmansion.blogspot.de/">http://longforgottenhauntedmansion.blogspot.de/</a>	
ABB. 49A: ELEKTRISCHE GROTTENBAHN – POSTKARTEN VORDERSEITE	113
ABB. 49B: ELEKTRISCHE GROTTENBAHN – POSTKARTEN RÜCKSEITE	114
Foto der Postkarte von Ansichtskartenpool Berlin, abgerufen am 5.5.2014 unter: <a href="http://www.akpool.de/ansichtskarten/24220354-klapp-ak-wien-pilz-elekt-r-grottenbahn-zum-walfisch">http://www.akpool.de/ansichtskarten/24220354-klapp-ak-wien-pilz-elekt-r-grottenbahn-zum-walfisch</a>	
ABB. 50: ECKIS NOSTALGIEGEISTERBAHN - FRANKENSTEINS MONSTER	116
Privatfoto vom Oktoberfest 2010, unter: <a href="http://www.kirmesplaner.de/viewtopic.php?f=5&amp;t=2191#p10847">www.kirmesplaner.de/viewtopic.php?f=5&amp;t=2191#p10847</a>	
ABB. 51: THRILLER-ACHTERBAHN SAW – THORPE PARK	117
Pressefoto © Merlin Entertainments Group	
ABB. 52: DIE OPFERUNG DER IPHIGENIE – KOPIE	155
unter: <a href="http://www.mlahanas.de/Greeks/Arts/Painting/IphigeniaTimanthus.jpg">http://www.mlahanas.de/Greeks/Arts/Painting/IphigeniaTimanthus.jpg</a>	
ABB. 53: JOHANN H. LIPS - LES EFFETS DE LA SENSIBILITE SUR LES QUATRE DIFFERENS TEMPERAMENTS	168
Radierung, 1778, in: Kirchner, Thomas: <i>„De l'usage des passions“. Die Emotionen bei Künstler, Kunstwerk und Betrachter</i> , in: Herding, Klaus/Stumpfhaus, Bernhard: <i>Pathos, Affekt und Gefühl. Die Emotionen in den Künsten</i> , Berlin/New York 2004: 369	
ABB. 54: DANIEL CHODOWIECKI - NATÜRLICHE UND AFFECTIRTE HANDLUNGEN DES LEBENS	170
2. Folge, Blatt 7 und 8: Kunstkenntnis (Radierungen, 1780), in Kirchner, Thomas: <i>„De l'usage des passions“. Die Emotionen bei Künstler, Kunstwerk und Betrachter</i> , in: Herding, Klaus/Stumpfhaus, Bernhard: <i>Pathos, Affekt und Gefühl. Die Emotionen in den Künsten</i> , Berlin/New York 2004: 371	
ABB. 55: GÜNTHER UECKER - ANTI-BILD	179
Anti-Bild, Aggressive Reihung, 1973 (Leinwand, Graphit, Nägel, Holz, 160 x 160 x 12,3 cm), in: <i>Alte Bekannte und Neue Freunde</i> , Kunstmuseum St. Gallen, 2.7. - 30.10.2011 (Besitz der Sammlung)	
ABB. 56: JOHN FARE – THE HAND	183
Foto in Shein, N.B.: <i>The Hand</i> , in: <i>Insect Trust Gazette</i> , No. 3, 1968: 1 - 4, Original: Sauerbruch-Prothese, Abbildung zu finden u.a. in: <i>Wissenschaftliche Sammlungen an der Humboldt-Universität zu Berlin</i>	
ABB. 57: HOUSE OF HORRORS - LADY DIVINE	204
© Foto: Pierre Antoine, installation view/ Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, in: <i>Sturtevant - parkett 88</i> (2010): 121	
ABB. 57: PAUL MCCARTHY - WS	205
© Foto: Joshua White Paul McCarthy / Damon McCarthy, WS, New York 2013	

## Quellen

- Adorno, T. W./Horkheimer, M.: *Kulturindustrie. Aufklärung als Massenbetrug*, in: Dieselb. (Hg.): *Gesammelte Schriften in zwanzig Bänden*, Bd. 3: *Dialektik der Aufklärung*, Frankfurt a.M. 1997
- Allman, T.D.: *Finding Florida: The true history of the sunshine state*, New York 2013
- Anderson, Sherrell: *Carousel Horses, A Photographic Celebration*, Philadelphia 1981
- André, Jean-Marie: *Griechische Feste, römische Spiele. Die Freizeitkultur der Antike*, Leipzig 2002
- Angerer, Marie-Luise: *Affekt und Begehren oder: was macht den Affekt so begehrenswert*, in: *e-journal Philosophie der Psychologie*, vom 13.2.2006
- Anz, Thomas: *Freuden aus Leiden. Aspekte der Lust an literarischer Trauer*, in: *Freiburger literaturpsychologische Gespräche*, Bd. 22 (Jahrbuch für Literatur und Psychoanalyse 2003): *Trauer*. Mauser, W./ Pfeiffer, J. (Hg.). Würzburg 2003: 71–82
- Aronson, Elliot/ Wilson, T.D./Akert, R.M.: *Sozialpsychologie*, München 2008
- Artaud, Antonin: *Das Theater und die Pest*, in: Ders. (Hg.): *Das Theater und sein Double*, Frankfurt a.M. 1996: 17–34
- Baldick, Chris: *The Oxford Book of Gothic Tales*, Oxford 1992: xiii
- Balint, Michael: *Angstlust und Regression. Beitrag zur psychologischen Typenlehre*, Hamburg 1972
- Barthelmes, Barbara: *Ort – Situation – Event. Klangkunst als Site Specific Art*, in: Peter Kiefer (Hg.): *Klangräume der Kunst*, Heidelberg 2010: 161
- Barthes, Roland: *Die Helle Kammer. Bemerkung zur Photographie*, Frankfurt a.M. 1989
- Barthes, Roland: *Die Lust am Text*, Frankfurt a.M. 1982
- Ben Ze'ev, Aaron: *Die Logik der Gefühle – Kritik der emotionalen Intelligenz*, Frankfurt a.M. 2009
- Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Frankfurt a.M. 1986
- Berger, Peter L./Luckmann, Thomas: *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*, Frankfurt a.M. 1987
- Berlyne, Daniel. E.: *Aesthetics and psychobiology*, New York 1971
- Bette, Karl-Heinrich: *X-treme. Zur Soziologie des Abenteuers und Risikosports*, Bielefeld 2004
- Bieger, Laura: *Ästhetik der Immersion: Raum-Erleben zwischen Welt und Bild*. Las Vegas, Washington und die White City, Bielefeld 2007
- Bill Arning im Gespräch mit Elaine Sturtevant, in: Sturtevant, Elaine (Hg.): *Elaine Sturtevant und Württembergischer Kunstverein Stuttgart*, Hamburg 1992
- Binotto, Johannes: *TAT/Ort: Das Unheimliche und sein Raum in der Kultur*, Frankfurt a.M. 2013
- Bishop, Claire: *But is it installation art?*, in: *Tate Etc.* issue 3: Spring 2005
- Bittner, Regina: *Paradiese der Moderne – zu schön um wahr zu sein?*, in: Dieselb. (Hg.): *Urbane Paradiese – Zur Kulturgeschichte modernen Vergnügens*, Frankfurt a.M./New York 2001
- Blessing, Werner: *Volksfeste*, in: Hügel, Hans-Otto (Hg.): *Handbuch populäre Kultur*, Stuttgart/Weimar 2003
- Bloch, Ernst: *Das Prinzip Hoffnung*, Bd. 1, Frankfurt a.M. 1973

- Blume, Torsten: *Achterbahn*, in: Bittner, Regina (Hg.): *Urbane Paradiese – Zur Kulturgeschichte modernen Vergnügens*, Frankfurt a.M./New York 2001
- Bock, John: *Der Pappenheimer* (Video), unter: <http://www.whitetube.de/2013/05/02/john-bock/>, zuletzt abgerufen am 23. 5.2013
- Boenisch, Peter M.: *Realität – Fiktion – Alienation. Hygiene Heute und die Politik der Grenzverschiebung im Performancetheater*, in: Keim, Katharina/Boenisch, Peter M./Braunmüller, Robert (Hg.): *Theater ohne Grenzen. Festschrift für Hans-Peter Bayerdörfer zum 65. Geburtstag*, Schriftenreihe Theaterwissenschaft, Bd. 1. München 2003
- Boenisch, Peter: „Make world“: *Archaeology as Alienation in Contemporary Performance*, Eprint, zuerst publiziert unter: <http://kar.kent.ac.uk/id/eprint/2486> an der School of Fine Arts, Kent
- Bohr, Jörn: *Der Bildungswert der Kunst: Cassirer und Tolstoj*, in: *Zeitschrift für Kulturphilosophie* 2009/2
- Bosetti, Petra: *Ein Raum zum Begehen und Erleben*, in *Art Magazin* vom 21.06.2012, unter: [http://www.art-magazin.de/kunst/52228/gregor\\_schneiders\\_sterberaum](http://www.art-magazin.de/kunst/52228/gregor_schneiders_sterberaum) zuletzt abgerufen am 15.11.2014
- Botton, Alain de: *Glück und Architektur – Von der Kunst, daheim zu Hause zu sein*, Frankfurt a.M. 2008
- Bourdieu, Pierre: *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*, Frankfurt a.M. 1982
- Bronfen, Elisabeth: *Kryptotopien. Geheime Stätten/Übertragbare Spuren*, in: Kittelmann, Udo (Hg.): *Gregor Schneider – Totes Haus u r – La Biennale di Venezia 2001, Ostfildern-Ruit 2001*
- Brösel, Bernd: *Warum Denken Spaß macht*, in: Heinlein, Michael/Seßler, Katharina: *Die vergnügte Gesellschaft – Ernsthafte Perspektiven auf modernes Amüsement*, Bielefeld 2012: 293–312
- Büsing, M./Klaas, H.: *Atmende Tüten im Neon-Labyrinth*, in: *Monopol* 06/2013
- Bruce Nauman: *Anthro/Socio* (Rinde Facing Camera), 1991, gezeigt auf der Documenta 9, 1992
- Burn, Gordon: *Houses of Horror*, in: *The Guardian*, 22.9.2004
- Busch, Kathrin: *Ansteckung und Widerfahrnis. Für eine Ästhetik des Pathischen*, in: Busch, K./Därmann, I. (Hg.): *Pathos: Konturen eines kulturwissenschaftlichen Grundbegriffs*, Bielefeld 2007: 51–73
- Büttner, Claudia: *Art goes Public. Von der Gruppenausstellung im Freien zum Projekt im nicht-institutionellen Raum*, München 1997
- Capp, Bernard: *The Fifth Monarchy Men: A study in 17th Century English Millenarianism*, London 2011
- Carsten Zorn/Christian Huck (Hg.): *Das Populäre der Gesellschaft. Systemtheorie und Populärkultur*, Wiesbaden 2007
- Damasio, Antonio R.: *Ich fühle, also bin ich. Die Entschlüsselung des Bewusstseins*, Berlin 2000
- Daniels, Dieter: *Strategien der Interaktivität*, in: Frieling, R./Daniels, D. (Hg.): *Medien Kunst Interaktion. Die 80er und 90er Jahre in Deutschland*, Wien, New York 2000: 142f.
- Dath, Dietmar: *The Dark Knight Rises*, in: *FAZ*, 23.7.2012
- Daxler, Markus: *Memoria*, im Hochbunker Bochum (seit 2013)
- Deile, Lars: *Feste – Eine Definition*, in: Maurer, Michael (Hg.): *Das Fest. Beiträge zu seiner Theorie und Systematik*, Köln 2004

- Deller, Jeremy: *Quote*, in: Hedinger, M.J./Meyer, T (Hg.): *What's next. Kunst nach der Krise*, Berlin 2014
- Dering, Florian: *Volksbelustigungen. Eine bilderreiche Kulturgeschichte von den Fahr-, Belustigungs- und Geschicklichkeitsgeschäften der Schausteller vom achtzehnten Jahrhundert bis zur Gegenwart*, Nördlingen 1987
- Desclaux, Vanessa: *Q & A (Interview)*, in: *Metropolis M*, issue 2010, Feb/Mar No. 1
- Diderot, Denis: *Essai sur la peinture, pour faire suite au Salon de 1765*, in: Bassenge, Friedrich (Hg.): *Ästhetische Schriften*, Berlin/Weimar 1967
- Diederichsen, Diedrich: *Musikzimmer. Avantgarde und Alltag*, Köln 2005
- Diederichsen, Diedrich: *Pop – deskriptiv, normativ, emphatisch*. in: Hartges, Marcel (Hg.): *Pop, Technik, Poesie: die nächste Generation*. Rowohlt's Literaturmagazin Nummer 37, Reinbek 1996
- Diederichsen, Diedrich: *Über Pop-Musik*, Hamburg 2014
- Diederichsen, Diedrich: *Was ist Pop-Musik (Interview)*, in: FAS, 2.3.2014
- Diehl, Axel: *Kunsterziehung im Dritten Reich*, München 1969
- Dinger, Charlotte: *Art of the Carousel*, Green Village 1983
- Doran, Anne: *John Bock at Anton Kern (Review)*, in: *Art in America*, Nov. 01, 2011
- Dubos, Jean-Baptiste: *Réflexions critiques sur la poesie et sur la peinture*. Nouvelle edition revue, Paris 1733: Section 22
- Eberstaller, Gerhard: *Prinzessinnen, Drachen, Teufelsspuk. Eine Fahrt mit den Grotten- und Geisterbahnen des Wiener Wurstelpraters quer durch die Geschichte*, in: *Wiener Zeitung*, 24.1.2003
- Elaine Sturtevant: *Hate Kill Falsity*, Galerie Thaddaeus Ropac, Paris 2006
- Finnendahl, Orm: *Zeit und Raum in der komponierten Musik*, in: Lammert, A./Diers, M./Kudielka, R./Mattenklott, G. (Hg.): *Topos Raum. Die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart*. Dokumentation des Symposiums *Topos Raum – die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart*, 17.–20. November 2004: 236–247
- Fischer, Ralph: *Walking Artists. Über die Entdeckung des Gehens in den performativen Künsten*, Bielefeld 2011
- Fluck, Winfried: *Imaginary Space. Or, Space as Aesthetic Object*, in: Benesch, Klaus/Schmidt, Kerstin (Hg.): *Space in America: Theory, History, Culture*, Amsterdam 1999
- Foucault, Michel: *Andere Räume*, in: Barck, Karlheinz (Hg.): *Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Essais, Leipzig 1993
- Freud, Sigmund: *Das Unheimliche*, in: *Imago*. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften V, Wien 1919: 297–324
- Freud, Sigmund: *Psychopathische Personen auf der Bühne*, in: Ders.: *Bildende Kunst und Literatur*, Studienausgabe Band 10, Frankfurt a.M. 1994
- Freud, Sigmund: *Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse*, Gesammelte Werke, Bd. 11, London 1940
- Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter: *Media art survey*, Wien/New York 2004
- Garnett, Daisy: *Rooms with very weird views*, in: *The Daily Telegraph*, 15.9.2004
- Garrett, Craig: *Die Familie Schneider*, in: *Flash Art* no. 239 (Nov/Dec 2004)

- Gibson, Jefferson James: *The ecological approach to visual perception*, Boston 1979
- Giersch, Ulrich: *Der gemessene Schritt als Sinn des Körpers: Gehkünste und Kunstgänge*, in: Dietmar Kamper/Christoph Wulf (Hg.): *Das Schwinden der Sinne*, Frankfurt a.M. 1984
- Gleba, Kerstin/Schuhmacher, Eckhard (Hg.): *POP seit 1964*, Köln 2007
- Gopinath, S./Stanyek, J. (Hg.): *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Bd. 1 & 2, Oxford 2014
- Goodman, Nelson: *Sprachen der Kunst*, Frankfurt a.M. 1998: 228
- Gourarier, Zeev: *Manéges d'Autrefois*, Paris 1991
- Grau, Oliver: *Virtuelle Kunst in Geschichte Und Gegenwart. Visuelle Strategien*, Berlin 2002
- Grossberg, Lawrence: *Zur Verortung der Populärkultur*, in: Bromley, R./Winter, U.: *Cultural studies. Grundlagentexte zur Einführung*, Lüneburg 1999
- Günther Uecker: *Anti-Bild*, in: *Alte Bekannte und Neue Freunde*
- Haase, Amine: *Vermauertes Drama*, in: *Hamburger Kunsthalle (Katalog zur Ausstellung)*: Gregor Schneider – Hannelore Reuen, Hamburg 2003
- Hackworth, Nick: *Welcome to the House of Horror*, in: *Evening Standard*, 6.10.2004
- Hafner, Hans-Jürgen: *Mike Kelley: Das Unheimliche*, in: *Artnet-Magazine*, 2004
- Hagelüken, Andreas: *Horch, was kommt von draußen rein – Hörräume des Radios*, in: Kiefer, Peter (Hg.): *Klangräume*, Heidelberg 2010
- Hamann, Brigitte: *Hitlers Wien. Lehrjahre eines Diktators*, München 1999
- Hanafi, Zakiya: *Vergnügen und Schrecken mechanischer Monster in der Frühen Neuzeit*, in: Schramm, Helmar (Hg.): *Spuren der Avantgarde: Theatrum machinarum. Frühe Neuzeit und Moderne im Kulturvergleich*, Berlin 2008
- Hedinger/Meyer: *Vorwort*, in: Hedinger, M. J./Meyer, T. (Hg.): *What's next. Kunst nach der Krise*, Berlin 2014
- Hergott, Fabrice: *Die Komik der Wiederholung*, in: *Sturtevant: The House of Horrors*, Sprengel Museum Hannover 2013
- Hepp, Andreas: *Cultural Studies und Medienanalyse*, Opladen 1999: 73
- Herding, Klaus: *Zum künstlerischen Ausdruck von Grauen und Sanftmut*, in: Herding, Klaus/Stumpfhaus, Bernhard (Hg.): *Pathos, Affekt und Gefühl. Die Emotionen in den Künsten*, Berlin/New York 2004
- Heupel, Carl: *Taschenwörterbuch der Linguistik*, München 1978
- HBG2 (Pseudonym/Nickname des Bloggers von [www.longforgottenhauntedmansion.blogspot.de](http://www.longforgottenhauntedmansion.blogspot.de))
- Hochmuth, Hanno: *Vergnügen in der Zeitgeschichte*, in: *Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ 1-3/2012)*, 23.12.2011
- Hofer, Karin: *Fluxus, Event, Flashmob und res publica Beispiel eines Kulturellen Kreislaufs*, erschienen in: *Ausgabe 4, kunsttexte.de*, Berlin 2012
- Hunt, Pauline/Frankenber, Ronald: *It's a small world. Disneyland, the Family and Multiple Representations of American Childhood*, in: James, Allison/Prout, Alan (Hg.): *Constructing and Reconstructing Childhood. Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood*, London 1990

- Jäger, Joachim: *Das fremd gewordene Zuhause*, in: Schlicht, Esther/Hollein, Max: *Ausstellung John Bock – Filme, Schirn Kunsthalle Frankfurt, 7. Juni – 23. September*, Köln 2007
- John Bock: *Für Klaustrophobiker ungeeignet*, in: Hamburger Abendblatt, <http://www.abendblatt.de/kultur-live/article115825421/John-Bock-Fuer-Klaustrophobiker-ungeeignet.html>, zuletzt abgerufen am 23.5.2013
- John Bock: *Gast* (Video 11'27), 2004
- Judd, Donald: *Spezifische Objekte*, in: Stemmrich, Gregor (Hg.): *Minimal art. Eine kritische Retrospektive*, Dresden 1965
- Joost, Jürgen, in: Hamburger Abendblatt, 3.5.2013
- Kaegi, S./Ersnt, B.: *Kanal Kirchner*, Abschrift des Mitschnitts (Kopie auf CD), SPIELART Festival, München 2001
- Kagelmann, Jürgen: *Themenparks*, in: Kagelmann/Bachleitner: *Erlebniswelten. Zum Erlebnisboom der Postmoderne*, München/Wien 2004
- Kaschuba, Wolfgang: *Die Nation als Körper*, in: Etienne François/Hannes Siegrist/Jakob Vogel: *Nation und Emotion*, Göttingen 1995
- Kelley, Mike: *Mit toten Dingen spielen*, in: Mike Kelley: *The Uncanny*, Köln 2004: 16
- Kelley, Mike: *The Uncanny*, Ausstellung vom 16. Juli bis 31. Oktober 2004, Wien (MUMOK)
- Kirchner, Thomas: „*De l'usage des passions*“. *Die Emotionen bei Künstler, Kunstwerk und Betrachter*, in: Herding, Klaus/Stumpfhaus, Bernhard (Hg.): *Pathos, Affekt und Gefühl. Die Emotionen in den Künsten*, Berlin/New York 2004: 357-377
- Kittelmann, Udo: *Haus u r, Rheydt versus Totes Haus u r, Venedig*, in: Ders. (Hg.): *Gregor Schneider – Totes Haus u r – La Biennale di Venezia 2001, Ostfildern-Ruit 2001*
- Klein, Julian: *Emotionstheater? Anmerkungen zum Spielgefühl*, *Forum Modernes Theater*, Nr. 25(1) 2005: 77-91
- Klett, Renate: *Alle machen mit. Die meisten wissen's nicht*, in: *Die Zeit*, Nr. 3/2003, 9.1.3003
- Klopp, Tina: *Der Imperativ des Gefühls*, in: *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, 18.2.2012
- Klopp, Tina: *Huih Buh auf Abwegen – Sturtevant's House of Horror*, in: *Konkret* 11/2013: 60f.
- Klopp, Tina: *Wie verkauft man eine Performace? Über Gattung, Präsentationsform und Größe eines Kunstwerks entscheidet auch der Markt*, in: *Die Zeit*, Nr. 27/2013
- Klopp, Tina: *Zugängliche Kunst*, unter: *Zeit Online*, 3.6.2011
- Kölle, Brigitte: *Die Zumutung*, in: Heynen, J./Kölle, B. (Hg.): *Weisse Folter*. Gregor Schneider, Katalog zur Ausstellung, Kunstsammlung NRW, Köln 2007
- Konersmann, Ralf: *Der Schleier des Timanthes – Perspektiven der historischen Semantik*, Frankfurt a.M. 1994
- Kunstverein Hamburg: *John Bock – Der Pappenheimer*, Presstext zur Ausstellung, Hamburg 2013
- LaBelle, Charles: *I see a Darkness ..., Blum & Poe, Los Angeles'*, *Frieze*, issue 76, June-July-August 2003
- Latotzki, Ralph: *Themenfahrt-Philosophie*, in: Szabo, *Kultur des Vergnügens* (2009)
- Le Brun, Charles: *Handwörterbuch der Seelenmahlerei: zum gemeinnützigen Gebrauch, besonders für Zeichner, Mahler und Liebhaber charakteristischer und allegorischer Darstellungen; nebst 52 in*

- Kupfer gestochenen Köpfen, die vorzüglichsten Gemüthsbewegungen und Leidenschaften betreffend*, Leipzig 1802
- Legnaro, Aldo: *Nüchterner Rausch und rauschhafte Märchen – der Disney-Kontinent*, in: Szabo, Kultur des Vergnügens (2009)
- Liesmann-Baum, Renate: *Vorwort*, in: Peter Kiefer (Hg.): *Klangräume der Kunst*, Heidelberg 2010
- Lim, Il-Tschung: *Krieg als Spektakel und Geschichtszeichen*, in: *Die vergnügte Gesellschaft*, Bielefeld 2012: 225–242
- Lingwood, James: *By Appointment*, in: *Die Familie Schneider*, London 2006
- Loock, Ulrich: *Ich schmeisse nichts weg, ich mache immer weiter*, Gespräch mit Gregor Schneider, in: Schneider, Gregor: *Gregor Schneider*, Kunsthalle Bern, Bern 1996
- Maak, Niklas: *Das Kunstwerk als Supermuseum*, erschienen in: *FAZ*, 22.7.2010
- Maase, Kaspar: *Die Menge als Attraktion ihrer selbst. Notizen zu ambulatorischen Vergnügungen*, in: Szabo, Kultur des Vergnügens (2009)
- Mack, Gerhard: *Welcher Kunsttyp sind Sie eigentlich?*, in: *Art-Magazin* 12/2012
- Masschelein, Anneleen: *A Homeless Concept. Shapes of the Uncanny in Twentieth-Century Theory and Culture*, in: *Image [&] Narrative* 5, 2003
- Mastandrea, Stefano/Bartoli, Gabriella/Bove, Giuseppe: *Learning Through Ancient Art and Experiencing Emotions With Contemporary Art: Comparing Visits in Two Different Museums*, in: *Empirical Studies of the Arts*, Volume 25/no. 2, 2007: 173–191
- McCartney, Andra: *Soundwalking: Creating Moving Environmental Sound Narratives*, in: Gopinath, S./Stanyek, J. (Hg.): *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Bd. 1 & 2, Oxford 2014: 212f.
- Mendelssohn, Moses: *Von dem Vergnügen*, Hamburg 2006
- Menden, Alexander: *Das Grauen des Alltäglichen*, in: *Stuttgarter Zeitung*, 28.10.2004
- Moison, Stéphanie: *Die stille Macht der Kunst*, in: *Parkett* No. 88 (2011), 120–125
- Müller, Hans-Joachim: *Von Warhol verstanden, von Oldenburg gefürchtet*, in: *Die Welt*, 9.5.2014
- Ndalianis, Angela: *The Horror Sensorium: Media and the senses*, Jefferson/North Carolina 2012: 8
- Neitzel, B./Nohr, R.F. (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*, in: *Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft*, Marburg 2006
- n/a: *Inside/Return to the house of horror*, in: *Blueprint* No. 225, November 2004
- O'Hagan, Andrew: *The living Rooms*, in: *Die Familie Schneider*, London 2006
- O'Doherty, Brian: *Inside the White Cube, Part III: Context as Content*, in: *Artforum*, November 1976: 38–44
- Obermeyer, Bastian: *Ein Hundeleben*, in: *Süddeutsche Zeitung*, 10.5.2010
- Orchard, Karin: *Das Haus ist vergangen – Raumgewächse von Kurt Schwitters und Gregor Schneider*, in: Lammert, A./Diers, M./Kudielka, R./Mattenklott, G. (Hg.): *Topos Raum. Die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart*, Nürnberg 2005: 286–301
- Owens, Craig: *Posieren*, in: Wolf, Herta (Hg.): *Diskurse der Fotografie – Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters*, Frankfurt a.M. 2003
- Paul McCarthy: *WS*, Park Avenue Armory, New York 2013

- Pieccha, Alexander: *Wahre Schönheit?*, in: Jäger, C./Pieccha, A.: *Kunst und Kognition*, Paderborn 2004
- Pohl, Peter C.: *Bildungslust – Die Semantik des Vergnügens und der Bildungsroman*, in: Heinlein, Michael/Seßler, Katharina: *Die vergnügte Gesellschaft – Ernsthafte Perspektiven auf modernes Amüsement*, Bielefeld 2012
- Poschardt, Ulf: *DJ-Culture: Diskjockeys und Popkultur*, Reinbek 1997
- Poser, Stefan: *Glücksmaschinen oder Mechanismen des gestörten Gleichgewichts? Technik auf dem Jahrmarkt*, in: Szabo, Kultur des Vergnügens (2009)
- Poser, Stefan/Zachmann, Karin: *Homo Faber Ludens*, Frankfurt 2003
- Postman, Neil: *Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie*, Frankfurt a.M. 2008
- Prehler, Rafael: *Macht und Raum – Die Entstehung der Pariser Königsachse von Ludwig XIV. bis Napoleon I.*, Wien 2010
- Ramus, Margit: *Kulturgut Volksfest. Architektur und Dekoration im Schaustellergewerbe*, Köln 2013
- Ramus, Margit: *Wie alles begann. Jahrmarkt, Fahrendes Volk und Karussells*, Pirmasens 2004
- Rauterberg, Hanno: *In der Erfolgsfalle*, in: *Die Zeit*, Nr. 40/2013, 5.10.2013
- Rebentisch, Juliane: *Ästhetik der Installation*, Frankfurt a. M. 2003
- Ricœur, Paul: *The Function of Fiction in Shaping Reality*, in Valdés, Mario J. (Hg.): *A Ricœur Reader, Reflection and Imagination*, Toronto 1991
- Rosenberg, Angela: *FischGrätenMelkStand*, in: *Temporäre Kunsthalle* 2010
- Rugoff, Ralph: *Anthony Burdin*, Frieze, issue 87, Nov-Dec 2004
- Saltz, Jerry: *Chris Burdens mächtige Kunst der großen Ideen darf sich im New Museum breit machen*, 2013, aberufen unter: <http://www.monopol-magazin.de/blogs/der-kritiker-jerry-saltz-blog/2013232/Chris-Burdens-maechtige-Kunst-der-grossen-Ideen-darf-sich-im-New-Museum-breit-machen.html>, zuletzt abgerufen am 15.10.2014
- Saltz, Jerry: *Paul McCarthys (sehr, sehr dreckige) Ausstellung im Armory*, unter: <http://www.monopol-magazin.de/blogs/der-kritiker-jerry-saltz-blog/2013149/Paul-McCarthy-Armory-new-york.html>, zuletzt abgerufen am 15.10.2014
- Schaulinski, Gernot: *Disneyland am Halensee – die Geschichte von Europas größtem Vergnügungspark*, unter <http://www.ringbahn.com/lunapark/articles/disneyland-am-halensee--lunapark.html>
- Schiller, Friedrich: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, hg. von Klaus L. Berghahn, Stuttgart 2000
- Schimank, Uwe: *Theorien gesellschaftlicher Differenzierung*, Opladen 1996
- Schirrmeister, Claudia: *Der Themenpark. Vergnügliche Illusionen jenseits des Alltags*, in: Szabo, Kultur des Vergnügens (2009)
- Schlicht, Esther/Hollein, Max: *John Bock Filme*, Köln 2008: 6
- Schmedes, Götz: *Medientext Hörspiel. Ansätze einer Hörspielsemiotik am Beispiel der Radioarbeiten von Alfred Behrens*, Münster 2002
- Schneider, Georg: *Die Familie Schneider*, Artangel London 2004

Schreiber, Falk: Schmiersprache (Interview mit John Bock) unter:  
<http://www.umagazine.de/artikel.php?ID=2677866&title=Schmiersprache&artist=John%20Bock&topic=popkultur>, zuletzt abgerufen am 15.11.2014

Schreuf, Kristof: *Man ist, was man hört*, in: Jungle World Nr. 13, 13.3.2014

Searle, Adrian: *Broken Homes*, in: The Guardian, 5.10.2004

Seckler, Dorothy Gees: *The Audience is His Medium!*, in: Art in America, New York NY, vol. 51, no. 2.4.1963: 62–67

Seyfarth, Ludwig: *Playground under Surveillance – Installation Art in the Control Society Exemplified by Jon Kessler’s The Palace at 4 a.m.*, in: Kessler, Jon: Jon Kessler, Mailand 2007

Shaftesbury, Anthony Ashley Cooper of: *A letter concerning Enthusiasm*, in: Standard Edition, Stuttgart 1981

Shanes, Eric: Die Pop-Art Tradition. Die Antwort auf die Massenkultur, New York 2006

Sharpley, R./Stone, P. (Hg.): *The Darker Side of Travel: The Theory and Practice of Dark Tourism (Aspects of Tourism)*, Bristol 2009: 18

Shein, N.B.: *The Hand*, in: Insect Trust Gazette, No. 3, 1968

Shusterman, Richard: *Performing Live. Aesthetic Alternatives for the Ends of Art*, Ithaca 2000

*Silent Masters – Anarchie in der Grottenbahn: Österreichisches Stummfilmkino der 1920er-Jahre*, Programmvorschau

Simon, Sherry: *Gender in Translation*, London 1996

Sloterdijk, Peter: *Architektur als Immersionskunst*, in: archplus 178 (2006): 58–61

Söntgen, Beate: *Interieur – Das kritische Potential der Gegenwartskunst*, in: Lammert, A./Diers, M./Kudielka, R./Mattenklott, G. (Hg.): Topos Raum. Die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart, Nürnberg 2005

Sonna, Birgit: *Absurdität des Welttheaters*, in: art – Das Kunstmagazin, Ausgabe 5/2012

Spears, Dorothy: *Heart-Pounding Art, Seen Solo*, erschienen in: New York Times, 26.10.2012

Stadler, Andrea: *Eine kleine Karussellgeschichte*, in: Szabo, Kultur des Vergnügens (2009)

Stephen E. Cousins, <http://weirdo-vision.blogspot.de/2011/02/escher-stairs.html>

Straebel, Volker: *Vom Verschwinden der Klangkunst. Der Begriff der Klangkunst als wissenschaftliches Konstrukt*, in: Kiefer, Peter (Hg.): Klangräume der Kunst, Heidelberg 2010

Sulzer, Johann Georg: *Allgemeine Theorie der schönen Künste*, Hildesheim 1967

Surrell, Jason: *The Haunted Mansion: From the Magic Kingdom to the Movies*, New York 2009

Szabo, Sacha (Hg.): *Kultur des Vergnügens: Kirmes und Freizeitparks, Schausteller und Fahrgeschäfte. Facetten nicht-alltäglicher Orte*, Bielefeld 2009

Szabo, Sacha: *Chillrides*, in: Szabo, Kultur des Vergnügens, Bielefeld 2009

Szabo, Sacha: *Rausch und Rummel. Attraktionen auf Jahrmärkten und in Vergnügungsparks. Eine soziologische Kulturgeschichte*, Bielefeld 2006

Tercier, John Anthony: *The contemporary deathbed*, Basingstoke Hampshire 2005

The Imagineers (Hg.): *Walt Disney Imagineering. A Behind the Dreams Look at Making the Magic Real*. New York 1996

- Thon, Ute/Schlüter, Ralf: *Die Löwen brüllen an der falschen Stelle*, in: art – Das Kunstmagazin, 9.6.2009
- Toth, Alfred: *Kurze Geschichte der Geisterbahnen*, bislang nur digital veröffentlichtes Manuskript, <http://www.wiener-prater-geisterbahn.ch/pdf/Kurze%20GeschichteG%27bahn.pdf>
- Tranow, Ulf: *Objektive Bedingungen des individuellen Vergnügens*, in: Heinlein, Michael/Seßler, Katharina: *Die vergnügte Gesellschaft – Ernsthaftige Perspektiven auf modernes Amüsement*, Bielefeld 2012
- Trauner, Sandra: *Surreale Geisterbahn*, in: Westdeutsche Zeitung, 3.3.2011
- Tröhler, Margit/ Hediger, Vinzenz: *Ohne Gefühl ist das Auge blind*, in: Brütsch, M./ Hediger, V. (Hg.): *Kinogefühle. Emotionalität und Gefühl*, Marburg 2005
- Tröndle, Martin/Tschacher, Wolfgang: *The Physiology of Phenomenology: The Effects of Artworks*, in: *Journal of Empirical Studies of the Arts*, Vol. 30(1), 2012: 79–117
- Universität Bonn: *Dissertation und gebrannte Mandeln*, Pressemitteilung vom 24.9.2013
- Verwoert, Jan: *Mehr als nur MÖGLICH – Über die räumliche Umwidmung von Ausstellungsräumen in unbestimmte Möglichkeitsräume mittels bestimmter reduzierter Gesten*, in: Lammert, A./Diers, M./ Kudielka, R./Mattenklott, G. (Hg.): *Topos Raum. Die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart*, Nürnberg 2005
- Vester, Heinz Günter: *Emotion, Gesellschaft und Kultur – Grundzüge einer soziologischen Theorie der Emotionen*, Opladen 1991
- Vetter, Norbert R.: *Emotion zwischen Affekt und Kognition. Zur emotionalen Dimension in der Kunstpädagogik*, Köln 2010
- Warburg, Aby: *Der Bilderatlas Mnemosyne*. Gesammelte Schriften, Band 2.1, Berlin 2000
- Warhol, Andy: *The philosophy of Andy Warhol: From A to B and Back Again*, New York 1977
- Weedon, Geoff/Ward, Richard: *Fairground Art: The Art Forms of Travelling Fairs, Carousels, and Carnival Midways*, New York/London 1981
- Weibel, Peter: *Kontext Kunst*, Köln 1994
- Werckmeister, Otto Karl: *Die schöne Kunst des Untergangs in der Kultur der achtziger Jahre*, München 1989
- Westerkamp, Hildegard: *The Soundscape On Radio*, in: Augaitis, D./Lander, D. (Hg.): *Radio Rethink*, Banff, Alberta 1994
- Williams, Gilda: *Defining a Gothic aesthetic*, in: Byron, Glennis/Townshend, Dale (Hg.) *The Gothic World*, London 2014
- Williams, Gilda: *The Gothic*, London 2007
- Willmes, Hartmut: *Geisterbahn durchs Industriedenkmal*, in: Frankfurter Rundschau, 24.8.2013
- Wilson, Alexander: *The Betrayal of the Future: Walt Disney's EPCOT Center*, in: Smooding, Eric (Hg.): *Disney Discourse. Producing the Magic Kingdom*, New York/London 1994
- Windszus, Jan: *John Bock*, in: Temporäre Kunsthalle Berlin: *FischGrätenMelkStand*, Köln 2010
- Wübben, Yvonne: *Gespenster und Gelehrte – Die ästhetische Lehrprosa Georg Friedrich Meiers (1718-1777)*, Tübingen 2007
- Zülch, Martin: *Die Welt der Bilder – ein konstitutiver Teil der Allgemeinbildung*, KDK-Materialien Bd. 7, Hannover 2001