

# Fake Holidays – Der aufgemalte Himmel

Jens Lindworsky

## **Künstliche Erlebnisse**

Schifahrer poltern mit klobigen Schuhen über den Bretterboden, noch verschwitzt von der Piste, den Anorak um die Hüften gewickelt. Sie tragen Tablett mit Bier, Brezeln und Weißwürsten zu Holztischen mit bunten Sonnenschirmen. Aus Lautsprechern ertönt die typische Hütten-Musi, die Tische mit der besten Aussicht sind immer am Schnellsten besetzt. In den Schigebieten der Alpen gibt es tausende solcher Biergärten.

Doch von der „Sonnenterrasse“ blickt man nicht etwa auf ein Bergpanorama – zu Füßen der Wintersportler liegt eine Kokerei, aus der weiße Dampf Wolken aufsteigen, in der Ferne sieht man Schloten und Fördertürme. Das „Alpincenter Bottrop“ liegt im Ruhrgebiet, hunderte Kilometer nördlich der Berge, auf der Abraumhalde eines Kohlebergwerks. Ein kleines, künstliches Schiparadies inmitten einer Industrielandschaft, die ihre große Zeit wohl hinter sich hat. Das Geschäft mit der Freizeit hingegen blüht.

Auch im Sommer, wenn über dem grünen Blechdach der lang gezogenen Schihalle die Hitze wabert, herrscht auf der Piste Betrieb. Anfänger absolvieren ihren ersten Schikurs, Snowboarder üben neue Tricks, andere testen Material, bringen sich für den Winter in Form oder genießen einfach einen Tag im Schnee.

Natürlich bekommt man mehr geboten als nur den Sport. Gleich am Eingang wird man vom Geruch frisch gewachster Schi und nicht ganz so frischer Schischuhe gefangen genommen, man hört Bindungen klicken und das Kreischen der Maschine, die die Kanten schleift. Wer das aus Kindertagen kennt, den befällt unwillkürlich jenes alte Kribbeln: schnell auf die Piste, die Tageskarte ausnutzen! Schiverleih, Kassa, Sportgeschäft – alles sieht aus, als wäre es eben noch in den Alpen gestanden. Die Inszenierung funktioniert, die Stimmung ist ansteckend. Spätestens die Kellnerinnen im Dirndl und der Jagertee lassen den Funken überspringen: Im „Hasenstall“, einer perfekt nachgebauten Schihütte, tanzen schon am späten Nachmit-

tag die Gäste auf den Bänken und singen den „Anton aus Tirol“ oder „I komm ned aus Schweden“.

Als „Wintersporterlebnis im Zeitraffer“ beschreibt Malte Völlmecke, einer der Geschäftsführer, das Angebot des Alpincenters – es sei „wie von einer Welt in die andere zu tauchen“. Damit trifft er genau das Verlangen unserer Zeit, unserer westlichen Kultur, die der empirische Sozialforscher Prof. Gerhard Schulze – aus kultursoziologischer Sicht – die „Erlebnisgesellschaft“ genannt hat (1). Das zentrale Projekt des Menschen darin ist, sich ein schönes Leben zu gestalten, und man erreicht es, indem man sich möglichst viele schöne Erlebnisse verschafft. Das Erleben – früher eine weit weniger beachtete Begleiterscheinung unseres Lebens und Handelns – rückt in den Mittelpunkt unserer Aufmerksamkeit, es wird gesucht, gestaltet und nicht selten ist es der ausschließliche Zweck einer Handlungen. Der Entlastungswert von Dienstleistungen und der praktische Nutzen von Gebrauchsgütern verlieren an Bedeutung, was zählt, ist der emotionale Zusatznutzen. Man fährt eine Harley-Davidson nicht, um von A nach B zu gelangen, die Maschinen dienen vielmehr der Erzeugung von Gefühlen. William G. Davidson brachte es auf den Punkt „Wir verkaufen einen Lebensstil, das Motorrad gibt es gratis dazu.“ (2)

Was bliebe von unserem Dasein übrig, wenn wir es absolut nüchtern sehen könnten, nur die nackte Wirklichkeit, ohne den inneren Film, der ständig im Hintergrund mitläuft? Bis hin zur Erlebnis-Toilette gibt es kaum einen Bereich des Lebens, der sich nicht irgendwie durch Stilisierung übersteigern ließe.

Wie sehr etwa Sex vor allem im Kopf stattfindet, zeigen die Bilder aus den Swingerclubs: es sind die Schwesternuniformen, gynäkologische Stühle und Comic-Kostüme, die den nackten Tatsachen erst Leben einhauchen. Dienten die Clubs lediglich als Treffpunkt für Gleichgesinnte, die dem moralischen Korsett des Alltags entkommen wollen, bräuchten sie nicht aussehen wie idyllische Lagunen oder – je nach Geschmack – Folterkammern. Die Settings dienen als Stimmungsverstärker, sie regen Fantasien an und lassen sie real werden – soweit möglich, oder soweit gewünscht. Denn nicht alle der inszenierten Erlebnisse wären in Wirklichkeit erstrebenswert. Wer sich fesseln oder quälen lässt, will selbst bestimmen, wie weit

es geht und wann Schluss ist. Darin übertrifft die Simulation die Realität, und auch inszenierte Erlebnisse führen zu echten Gefühlen.

„Die Erlebensorientierung ist die unmittelbarste Form auf der Suche nach Glück“, schreibt Schulze. Dem liegt ein kulturgeschichtlicher Einschnitt zugrunde, ein Paradigmenwechsel im Verhältnis zwischen dem Ich und der Welt, der sich in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts vollzieht. Vorher war die Welt das Gegebene, an das der Mensch sich anzupassen hatte, ganz im Sinne protestantischer Tugenden wie der Pflichterfüllung. Heute stehen Hedonismus und Selbstverwirklichung im Vordergrund, und die Welt hat sich daran anzupassen.

Wenig verwunderlich reagiert der Markt, indem er uns jedes halbwegs erstrebenswerte Erlebnis in organisierter Form anbietet. Nicht nur im Original, etwa als Ski- oder Strandurlaub, sondern auch als Simulation jeder Art. Die Palette reicht vom Palmenstrand in der Halle über simulierte arktische Stürme bis hin zum Gulag-Aufenthalt, bei dem als Wärter verkleidete Schauspieler die Gäste schikanieren.

Genau genommen kann man natürlich Erlebnisse weder kaufen noch verkaufen, denn sie sind etwas Inneres und lassen sich nicht beliebig erzeugen. Was der Erlebnismarkt bietet, sind Settings, manipulierte Situationen, wobei suggeriert wird, dass sich das gewünschte Erlebnis darin einstellt. Was wir dann tatsächlich empfinden, ist individuell und unberechenbar.

Dennoch scheint der Trend zu künstlichen Freizeitwelten unaufhaltsam, und der technische und finanzielle Aufwand, mit dem man uns virtuelle Paradiese beschert, bricht immer neue Rekorde.

Zwei Projekte aus England lassen ahnen, was auf uns zukommen könnte.

In London gibt es Pläne, in einem stillgelegten Dock ein „Adventure Center“ zu errichten, das „Venture Xtreme Silvertown Quai“. Neben einem Sandstrand mit Palmen soll es einen Schnee-Spielplatz für Kinder geben, einen Tank für Sporttaucher sowie Europas größtes Aquarium, in dem vier komplette Ökosysteme nachgebildet werden. Als Hauptattraktion der Anlage ist ein großzügiges Becken vorgesehen, in dem eine Wellenmaschine mannshohe Brecher erzeugt. Eine ausgetüftelte Mechanik wird die Wellen genau dem Geschick der jeweiligen Surfer anpassen – vom

Anfänger bis zum Profi. Das Wasser wird sauber und geheizt sein, nachts soll die Anlage in Flutlicht erstrahlen, und dank großer Videowalls werden die Surfer vom ganzen Gelände aus in Nahaufnahmen zu bewundern sein. Solche Strände sucht man in der Natur vergebens.

Eine Autostunde nordöstlich von London will man auf dem Gelände eines stillgelegten Zementwerks einen künstlichen Wintersportort errichten, der neue Maßstäbe setzen könnte. Das gut 440 Millionen Euro teure „Snowasis“ soll eine der größten Indoor-Pisten der Welt enthalten, eine Eisschnelllaufbahn und eine 16 Meter hohe Eiskletterwand mit Routen in verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Auch Eislaufen, Rodeln, Eishockey und – ganz Britisch – Curling soll dort ganzjährig möglich sein, lediglich die künstlich beschneite Langlaufloipe will man nur im Winter betreiben.

## **Leben in Kulissen**

Je besser die Technik und je gelungener die Inszenierungen werden, desto selbstbewusster treten die Kunstwelten auf. So ist es in der Allrounder Winterworld im Nordrhein-Westfälischen Neuss erstmals gelungen, in einer Schihalle echte Schneeflocken rieseln zu lassen. Manches Schigebiet in den Bergen kann da in schneearmen Wintern nicht mithalten, was die Qualität der Pisten betrifft – Schneekanonen erzeugen nur Eiskristalle, auf denen das Fahren weniger angenehm ist. Für den Fall weiter abnehmender Schneesicherheit liegen Pläne für die Überdachung von Abfahrten, vielleicht sogar für deren Kühlung, schon bereit. Solche „Snow Bubbles“ würden den Unterschied zwischen Original (Wintersportort) und Imitation (Schihalle) praktisch aufheben.

Johannes Janz, einer der Gründer der Winterworld, ist Bergführer und begeisterter Tourengeher. Er kennt also die Grenzen seines Mini-Schigebiets mit der gerade mal dreihundert Meter langen Piste. Aber er kennt auch die Vorteile. So haben junge Snowboardfahrer aus der Region bei manchem Air-and-Style Nachwuchswettbewerb in den Alpen sämtliche Preise abgeräumt, nachdem sie in der Halle auch im Sommer ihre Sprünge trainieren konnten. „Die anderen sahen dagegen aus wie Anfänger!“, erinnert sich Janz. Gerne erzählt er auch von begeisterten Schifahrern

aus dem Ruhrgebiet, die bei ihm die Ausbildung zum Schilehrer absolviert haben und so ihren Traum verwirklichen konnten, im Winter in den Bergen als Schilehrer zu arbeiten.

Janz ist überzeugt, dass die Winterworld kein schwacher Ersatz ist, keine reine Simulation, sondern eine Alternative zu den Originalen, ein eigenständiges, vollwertiges Erlebnis. „Es ist zwar inszeniert, nachgestellt, aber trotzdem authentisch. Der vier Zentimeter dicke Eichentisch ist real, den kann man anfassen,“ sagt er und schlägt er mit der Hand auf die Tischplatte. Die Hütten-Kulissen des Biergartens vor der Halle sind teilweise sogar aus altem Holz, das aus den Bergen hergebracht wurde. Ob Piste oder Apres-Schi – „was man hier erlebt und tut, ist identisch wie im Urlaub, und die Emotionen auch.“

Freilich sind die typischen Schihütten der alpinen Touristenorte besonders leicht nachzubauen, sind sie doch selbst künstlich, inszeniert, eine Imitation von ... ja von was eigentlich? Der Ursprung dieser Romantik könnte in Berghütten aus den Anfängen des alpinen Tourismus Mitte des 19ten Jahrhunderts zu finden sein, vielleicht auch in den Wirtshäusern der Bergdörfer aus vortouristischer Zeit. Solche Originale sind aus der Gedankenwelt der heutigen Schifahrer weitgehend verschwunden. Was jetzt als „urig“ gilt, ist eine Kopie einer Kopie einer Kopie, ein hyperreales Konstrukt, ein leicht erkennbarer Zeichencode, der wie ein Schlüsselreiz für Apres-Schi-Stimmung funktioniert: grobe Holzbalken, Schnitzereien, Jagdtrophäen, gekreuzte Schispitzen, Kellner in Lederhosen.

Das betrifft nicht nur Schiorte – der größte Teil des weltweiten Fremdenverkehrs findet heute in einer Art Hyperrealität statt, die eigens für den Tourismus geschaffen wurde. Echtheit und Authentizität geistern zwar noch immer als Ideale der touristischen Erfahrung durch unsere Vorstellung, doch so ganz echt und unverfälscht wäre wohl nur die vortouristische Entdeckung, der „unverdorbene“ Geheimtipp, der bei den meisten Reisen wohl kaum eine Rolle spielt. Zudem werden viele Gegenden von Reiseländern in ihrem heutigen Normalzustand von Urlaubern nicht einmal als besonders reizvoll empfunden. Der viel bedeutendere Anspruch an einen Urlaub ist, dass wir darin ein Setting zum Wohlfühlen finden, das unseren Erwar-

tungen entspricht; Reiseziele dienen – mit Schulzes Worten – als „Kulissen des Glücks“. Die reale Situation eines Landes oder gar die aktuellen Probleme würden dabei nur stören und werden meist verdrängt.

Als Konsequenz sind die meisten Urlaubserfahrungen in unterschiedlichem Grad inszeniert, wenn nicht gar simuliert. Fremdenverkehrsorte helfen ihrer Attraktivität mitunter beträchtlich auf die Sprünge, indem sie landestypische Merkmale hervorheben und, wo diese fehlen, heranschaffen, nachbauen oder anpflanzen. Aufgeschütteter Sand am Strand, Palmen am Straßenrand, ein alter Pferdekarren an der Abzweigung – touristische Anziehungskraft ist etwas, das man künstlich herstellen kann. Die nächste Stufe in Richtung Künstlichkeit sind die Resort Hotels, die aus dem Nichts ganze Komplexe bekannter Sehenswürdigkeiten ortsunabhängig nachbauen und mit den lokalen Annehmlichkeiten zu neuen, synthetischen Attraktionen vermengen. Themenparks könnte man als Endpunkt dieser Skala setzen, dort werden mitunter ganze Länder oder Epochen klischeehaft verdichtet als stimmungsmachendes Beiwerk, als Gefühlskulisse einer Achterbahn oder Wasserrutsche dargestellt.

Das Erzeugen von Assoziationen und Stimmungen durch Darstellungen und Nachbildungen aller Art kennt man nicht erst seit der Antike mit ihren Fresken und Kunstobjekten, sie begleitet die Menschheit wohl seit ihren Anfängen. Unsere Darstellungen, Zeichen und Symbole machen aber im Lauf der Geschichte einen Wandel durch und – geht es nach Jean Baudrillard – verlieren durch eine Tendenz zur Oberflächlichkeit nach und nach ihre Bedeutung. Der Bezug zur Wirklichkeit verschwindet, Kultur speist sich in einem Recyclingprozess nur noch aus Kultur. Wenn auf den Booten einer Wasser-Achterbahn im „Europa Park“ das Wort Poseidon steht (Tafel XX), scheinen die Auseinandersetzungen mit der Antike während der Renaissance oder in der Romantik bereits unendlich weit entfernt. Ganz zu schweigen vom alten Griechenland selbst.

Nach Baudrillard wird der Kontakt zwischen dem Mensch und der Welt geringer, während jener zwischen Mensch und Medien intensiver wird. Medien und die Wirklichkeit beeinflussen einander und verschmelzen zu einer Hyperrealität. Die

Wirklichkeit verschwindet hinter ihren Bildern, Vorbild und Abbild des modernen Simulacrums sind ununterscheidbar. Teenager fangen an sich zu benehmen wie die Figuren amerikanischer Jugendserien, die ja eigentlich das Leben der Teenager beschreiben sollen. Aus Italien ist bekannt, dass Mitglieder der Mafia in ihren Gesten und ihrer Kleidung amerikanische Mafia-Filme kopieren. Seit Quentin Tarantinos „Pulp Fiction“ von 1994 halten viele junge Mafiosi ihre Pistolen beim schießen schräg, obwohl sie dann schlechter treffen.

Das in Japan entstandene „Coseplay“ (von „costume play“) scheint noch einen Schritt weiter in Richtung Künstlichkeit zu gehen. Das Hobby besteht hauptsächlich darin, mit möglichst originalgetreuen, oft aufwändig hergestellten Kostümen das Aussehen und Verhalten von Figuren aus Manga-Comics, Anime-Filmen oder Computerspielen darzustellen. Manche Coseplayer werden dann sogar selbst populär, haben Fans und verdienen Geld mit dem Hobby – die Geschichte dreht sich im Kreis.

Unterschiede zwischen Simulation und Original verschwinden, oft sind sie tatsächlich belanglos. Für Sporttaucher sind versunkene Schiffe vollwertige Attraktionen, besonders, wenn sie nach längerer Zeit überwachsen und von Fischen besiedelt sind. Also haben viele Urlaubsorte ihr Tauchrevier attraktiver gemacht, indem sie Schiffe bis hin zu Flugzeugträgern versenkt haben. Wo ist der Unterschied? Der nächste Schritt, künstlich aufgeschüttete Riffe, auf denen mit speziellen Verfahren Korallen angesiedelt werden, sind auch keine Seltenheit mehr. Und der übernächste Schritt erfreut sich in Duisburg wachsender Beliebtheit: hier hat man ein ausgedientes Gasometer dreizehn Meter hoch mit Wasser gefüllt, und so in das größte künstliche Tauchrevier zu kommerziellen Zwecken verwandelt. In den Lichtkegeln ihrer Unterwassertaschenlampen sehen die Taucher ein künstliches Riff, Autowracks, ein Sportflugzeug und eine versenkte 11-Meter Yacht.

Verglichen mit südlichen Küsten ist die Atmosphäre in dem dunklen Tank zwar ein wenig gruselig, trotzdem ist das „Tauchgasometer“ überregional bekannt und kommerziell erfolgreich.

Manchmal sind Duplikate ohnehin die einzige Möglichkeit, etwas zu erleben – wie

etwa bei den steinzeitlichen Höhlenmalereien von Lascaux. Weil die Bilder von den Ausdünstungen der Besucher bedroht waren, wurde die Höhle 1963 für das Publikum gesperrt. Als Ersatz baute man in unmittelbarer Nähe eine präzise Nachbildung der Fundstelle: „Lascaux II“. Zehntausende sahen sich seitdem lieber die Kunsthöhle an, als gar keine.

Solche Nachbildungen sind keineswegs neu. Schon 1895 konnte man im Wiener Prater eine illusionäre Venedigreise erleben. Das „Venedig in Wien“ bot eine stimmungsvoll nachgebaute und auf alt getrimmte Stadtlandschaft mit Palazzi, Brücken, Cafés und Restaurants, durchzogen von künstlichen Kanälen, auf denen echte venezianischen Gondolieri zu Spazierfahrten einluden. Auch die Gondeln stammten aus Venedig, soweit bekannt wurden sie für die engen Wiener Kanäle extra in verkürzter Bauart angefertigt. Auf den erhaltenen Fotografien wirkt die Anlage verblüffend authentisch. Viele sehen darin den ersten Themenpark.

Wohl keine Stadt ist seitdem so oft nachgebaut worden wie Venedig – das berühmteste Exemplar befindet sich im Hotel „The Venetian“ in Las Vegas. Dessen Werbung verspricht viel: „Das Gefühl, das Sie erleben würden, wenn sie tatsächlich in Venedig wären – hier in Las Vegas“, heißt es da (3). Die (aus den USA stammenden) Gondolieri trainieren sich dafür in ihrer zweiwöchigen Ausbildung einen italienischen Akzent an, lernen ein paar italienische Lieder sowie die nötigsten Sätze, und denken sich eine italienische Lebensgeschichte samt Herkunftsort aus. Die Gondeln haben ein verstecktes Pedal, das einen Elektromotor zuschaltet. Das Wasser riecht nach Chlor statt nach Canale, ein Teil der Anlage ist überdacht und klimatisiert, hier lassen computergesteuerte Lichteffekte den aufgemalten Himmel auf Knopfdruck in einem künstlichen Abendrot erstrahlen.

## **Die Erfindung der Freizeit**

Manipulierte Erlebnisse, Gefühlskulissen, falsche Gondolieri und aufgemalte Himmel – muss man sich sorgen, wie sinnvoll wir unsere Freizeit verbringen?

Der empirische Sozialforscher Professor Peter Zellmann glaubt, dass man diese Sorge heute getrost jedem Einzelnen überlassen kann. Einst mag es ja hilfreich ge-

wesen sein, einen Wertekatalog vorzugeben, wie die freie Zeit pädagogisch wertvoll und zu erbaulichen Zwecken nutzen sollten. Doch „genau das haben wir mit dem Industriezeitalter – das endgültig vorbei ist – hinter uns gelassen. Wir gehen in ein neues Zeitalter, nennen wir es Dienstleistungs- Wissens- oder Informationszeitalter. Dieser Übergang dauert zwei Generationen, und wir sind nach meiner Theorie mittendrin“, so Zellmann. Er spricht von einem Mündigwerden, einer zweiten Aufklärung, an deren Beginn wir stehen und die uns ermöglichen wird, mit den neuen, überbordenden Angeboten und Möglichkeiten eigenverantwortlich umzugehen. In den gegenwärtigen Entwicklungen der Freizeitkultur sieht er „eine Gesellschaft, die sich auf Orientierungssuche begibt“.

Die Vielfalt der Konsummöglichkeiten in der Freizeit hat durchaus Schattenseiten – Unsicherheiten bei der Auswahl, die Angst, etwas zu verpassen oder dass das Leben zu kurz sein dürfte, um alles zu erleben.

In der vorindustriellen Gesellschaft gab es solche Probleme schon deshalb nicht, weil darin die Freizeit noch nicht erfunden war. In unseren Dörfern waren die verschiedenen Tätigkeiten der Erwerbsarbeit mit dem Familienalltag, sozialen Kontakten und auch mit den Festen eng verflochten, eine Unterscheidung von Freizeit und Arbeitszeit nach unserem heutigen Verständnis gab es nicht. Sie wäre mitunter auch schwierig: Ist es Arbeit oder nicht, wenn man etwa auf den Viehmarkt geht? In den Sprachen mancher Naturvölker gibt es kein Wort, das unserem Sammelbegriff „Arbeit“ entspricht. Für Tätigkeiten wie jagen, weben oder Häuser bauen fehlt es hingegen nicht an Ausdrücken. Aus Sicht so eines Menschen muss es mitleiderregend klingen, dass in unserer Gesellschaft viele die Arbeitszeit als verloren empfinden, als geraubte Lebenszeit.

Im 19. Jahrhundert, mit seinen Industrie-Arbeitszeiten von bis zu 16 Stunden (von den Bedingungen ganz zu schweigen), war Freizeit eine wenig angesehene Restkategorie zur Wiederherstellung der Arbeitskraft. Inzwischen ist sie nicht nur zum Lebensmittelpunkt aufgestiegen, sondern auch zum größten Teil unseres Lebens. Der Zeitanteil, in dem wir weder schlafen noch mit dem Beruf beschäftigt sind, liegt in vielen Ländern bei über 50% der Lebenszeit. Trotzdem haben die meisten

Menschen das Gefühl, pro Tag nur sehr wenig Zeit wirklich für sich zur Verfügung zu haben. Zellmann kritisiert in diesem Zusammenhang, dass es in unserer Kultur keine öffentlich-demokratische Vorbereitung auf den Umgang mit der Freizeit gibt, dass die Schulen sich ausschließlich um die Berufsvorbereitung kümmern (nach seinen Zahlen nimmt der Beruf 14% unserer Lebenszeit in Anspruch). „Die Arbeitnehmervertretungen haben die Freizeit über hundert Jahre für uns erkämpft, und dann die Menschen an der Kasse zum Kommerz abgeliefert und gesagt: das ist Privatsache“, erklärt Zellmann und plädiert in dem Zusammenhang für Mündigkeit, nicht Bevormundung: „Die ewige Frage, was in der Freizeit sinnvoll ist und was nicht, können nicht Außenstehende, sondern kann der Mensch nur für sich selbst beantworten.“

Die Antworten können recht extrem ausfallen – etwa bei einer Gruppe junger Leute im „Movie Park“ bei Bottrop. Dieser 45 Hektar große Amüsierbetrieb hat sich Hollywood zum Thema gemacht – man wandelt durch eine fast unüberschaubare Aneinanderreihung nachgebauter Filmkulissen mit Shops, einem Filmmuseum, Imbissbuden und mehreren Showbühnen. Restaurants und Bühnen sehen aus wie Saloons oder American Diners, Achterbahnen kurven durch Westernstädte oder Ritterburgen. Die Unterhaltung reicht von Paraden und Straßentheater bis zu einem Filmstudio, in dem sich die Gäste selbst als Schauspieler in einigen kurzen Science-Fiction-Szenen versuchen können.

Geplant sind solche Themenparks für Tagesbesucher, die man durch Events und ein wechselndes Showprogramm zum gelegentlichen Wiederkommen bewegen will. Das Publikum findet mitunter ganz andere Nutzungsmöglichkeiten solcher Einrichtungen. Sven und seine Freunde haben den Park zu ihrem Lebensmittelpunkt gemacht, er ist für sie wie ein Zuhause. Sie besitzen Saisonkarten, kommen fast jeden Tag und verbringen soweit irgend möglich ihre gesamte Freizeit in dieser kommerziellen Kunstwelt. Wenn man mit ihnen spricht bekommt man den Eindruck, sie würden am liebsten ganz dort einziehen. „Ich bin schon sieben Jahre dabei. Wir sind eine Gruppe von über dreißig Leuten – ich würde sagen, es ist wie eine Familie“, erzählt der 17-jährige Sven. Die Fahrgeschäfte benutzt er am liebsten unter

der Woche, wenn es keine Warteschlangen gibt und er beliebig oft hintereinander fahren kann. Er schätzt, dass er die „Crazy Action Stunt Show“ bereits über hundert mal gesehen hat. Auch die Programme der anderen Bühnen kann er „schon rückwärts pfeifen“. Mit den Stuntleuten ist er per Du, die Angestellten an den Buden kennt er namentlich, einige davon zählt er zu seinen Freunden.

Dass man ihn nicht zuletzt deshalb freundlich behandelt, weil er in seiner Welt zahlender Gast ist, weiß er aber.

Auch Christoph Molitor, der für den Themenpark Phantasialand arbeitet, kennt solche Dauergäste: „Als ich hier angefangen habe war Saisonende. Da standen Gruppen von Teenagern, aber auch gestandene Männer, und es brach dann eine kleine Gruppenhysterie aus. Die waren – nicht übertrieben – am flennen, weil der Park über den Winter geschlossen wird.“

Dass nicht wenige Eltern Themenparks als eine inoffizielle Kinderbetreuung nutzen, ist ein offenes Geheimnis. Kinder ab etwa zehn Jahren werden morgens oder nach der Schule zum Eingang gebracht und bei Betriebsschluss dort wieder abgeholt. Im Park ist es sicher – dafür sorgen die Angestellten – die Kinder amüsieren sich, und mit einer Saisonkarte kann das billiger sein als ein Hort.

Molitor berichtet auch von Senioren, die mehr oder weniger im Phantasialand wohnen, und zählt ihre Argumente auf: „Hier ist es noch so wie früher, hier musst du keine Angst haben, dass du überfallen wirst, du lernst nette Leute kennen, alle sind in Ferienstimmung, es ist gepflegt.“

Das Phänomen ist auch aus Shopping Malls bekannt, die ohnehin den Themenparks immer ähnlicher werden, wobei sie meist jene idyllischen Zentren von Kleinstädten imitieren, jene heile Welt, von der sich die echten Innenstädte immer weiter entfernen.

Doch es ist eine zweifelhafte Entwicklung, wenn ein Teil des öffentlichen Lebens von den Straßen und Plätzen der Städte in Themenparks, Malls oder Urban Entertainment Center abwandert. Nicht nur, weil der Anteil an Freizeit, die unmittelbar mit Konsum verknüpft ist, damit noch größer wird als ohnehin schon. Viele sehen in den Kunstwelten eine Konkurrenz zu den gewachsenen Strukturen der Städ-

te, denen zunehmend das Leben entzogen wird. Kritisiert wird auch, dass solche Anlagen zwar wie öffentlicher Raum aussehen und auch so benutzt werden, es aber einen empfindlichen Unterschied gibt: sie sind Privateigentum und in ihnen gilt das Hausrecht. Wer nicht erwünscht ist, hat keinen Zutritt. Niemand kann sich hier als Eisverkäufer oder Straßenkünstler etwas dazuverdienen, weder Bettler noch Demonstranten dürfen die heile Welt stören. Wer an diesem Leben teilnehmen darf und wer nicht, entscheidet der Konzern. In Shopping Malls ist man im Grunde schon unerwünscht, wenn man nichts konsumiert.

## **Brüche**

„Einen Trip in tropische Gefilde können sich jetzt alle leisten. Ganz ohne Kofferpacken,“ verspricht die Werbung des Tropical Islands Resort, das sich selbst als „authentisches Tropenparadies von Menschenhand“ beschreibt. Das Paradies liegt eine Autostunde von Berlin entfernt in einer Halle, die ursprünglich für den Bau von Luftschiffen errichtet worden ist.

Dies ist unsere erste Station auf der Reise durch künstliche Welten, der Anfang des Projekts. Gleich am Eingang beobachten wir eine merkwürdige Szene: Alle Gäste müssen ihre Taschen öffnen, weil es nicht erlaubt ist, Proviant mitzunehmen. Natürlich – an einen Badestrand nimmt man ein Picknick mit, doch dies ist nicht wirklich ein Strand, sondern ein Unternehmen, das nicht zuletzt von der Gastronomie lebt. Eigentlich hätte man sich das denken können, ärgerlich ist es allemal: die Lebensmittel landen im Müll. Mittlerweile ist man von diesem etwas ungeschickten Umgang mit den Gästen abgekommen, Verpflegung wird jetzt geduldet, nur Alkohol darf man weiterhin nicht ins Paradies mitnehmen.

Der Aufwand, mit dem hier Ferienstimmung erzeugt wird, ist beeindruckend. Es gibt einen langen Sandstrand voller Sonnenliegen, auf dem sich das „Strandleben“ wie automatisch einstellt: Kinder bauen Sandburgen, man flaniert in Bikini und Badehose auf und ab, liest, döst oder badet. Im Wasser liegt eine Insel, die abends als Showbühne dient, und hinter den Strandcafés kann man auf einem Hügel den botanischen Garten besuchen, der je in einer Halle angepflanzt wurde. Es gibt

originalgetreu nachgebaute Häuser aus verschiedenen Südseeregionen und als Steine getarnte Lautsprecher, aus denen Vögel zwitschern und das Meer rauscht. Meist werden die Geräusche aber von Musik übertönt – vom Lambada-Kurs vielleicht, oder von der Show der chinesischen Artisten oder der Balinesischen Tänzerinnen. Deren Nachmittagsauftritt wird vom Publikum, das gerade mit dem Essen beschäftigt ist, nur wenig beachtet. Eine der Tänzerinnen erzählt uns später, dass sie für ihre Kunst seit der Kindheit trainiert.

Alles hier ist unglaublich dicht zusammengepackt. Reiner und ich sind nicht sicher, ob uns die Atmosphäre eher entspannt oder erschöpft. Andererseits ist es faszinierend. Man kann hautnah durch unzählige Urlaubseindrücke zappen, die zum Teil authentischer sind als vorgesehen: Manchmal feiern die Mitglieder der brasilianischen Showgruppe nach dem Auftritt eine spontane Party bei der Nebenbühne. Ihr Tanzen bringt dann die Band dazu, wirklich alles zu geben, und für einen Moment funkelt eine Stimmung auf, die man nicht planen kann. Trotzdem gesteht der Saxophonist mir nach dem Auftritt, dass er es kaum erwarten kann, wieder in Rio zu sein.

Die Pressesprecherin erzählt, als wir nach dem Interview noch etwas plaudern, dass sie am Feierabend hier gerne noch ein wenig schwimmen geht, und das sehr angenehm findet. Sie wundert sich darüber, dass sie so selten Kollegen sieht, die auch mal in der Freizeit hier bleiben.

Wir übernachten in einem der Zelte nahe den Beachvolleyballplätzen, und es ist der Sand im Schlafsack, der mich an frühere Urlaube erinnert und den Camping-Eindruck perfekt macht. Die Illusion platzt nächsten Tag: als ich aus dem Zelt steige, erwarte ich unwillkürlich kühle, frische Morgenluft. Doch die Luft ist warm und abgestanden, wie am Abend zuvor. Das ist irritierend, als wäre etwas an diesem Morgen nicht real.

Es sind genau diese kleinen Brüche, die ich auf so vielen von Reiners Bildern wieder finde, diese leisen Enttäuschungen zwischen dem, was etwas sein will, und dem, wie es sich anfühlt.

An der türkischen Riviera nahe Antalya besuchen wir zwei benachbarte Hotels.

Eines ist dem Istanbuler Sultanspalast Topkapi nachempfunden, das zweite stellt den Roten Platz in Moskau dar. Besonders das Kremlin Palace Resort Hotel ist mit seinem verkleinerten Nachbau der Basilius-Kathedrale auf einen Schlag bekannt geworden. Dass dieses Hotel ausgerechnet bei Russen so beliebt ist, war auch für die Hotelleitung eine Überraschung. Belma Basank aus dem Management berichtet von russischen Gästen, die selbst noch nie in Moskau waren, und die ihren Kindern hier in der Türkei die Wahrzeichen ihrer Hauptstadt „zeigen“. In Badehose und Bikini.

Als Kind war ich einmal mit meinen Eltern in einem Campingbus an genau diesem Küstenstrich. Die Türkei als solche war für uns Attraktion genug, fremd und aufregend mit ihren Moscheen und Basaren, mit den Römischen Ruinen und den kontaktfreudigen Leuten. Dass diese Gegend jetzt wegen einer Nachbildung des Roten Platzes berühmt ist, kommt mir etwas merkwürdig vor.

An einem Nachmittag gibt es im Hotel eine Show, in der sich die Türkei präsentiert. Die Musiker sind ausgezeichnet, aber die als Wasserverkäufer und Schuhputzer verkleidete Statisten ernüchtern mich. Als Kind habe ich solche Berufe in Wirklichkeit gesehen. Nun sehe ich sie als Folkloreshow wieder, mit aufgeklebten Schnurrbärten und viel zu bunt geratenen Kostümen, in einem Hotel, das von der wirklichen Türkei weitgehend abgeschirmt ist.

Peter Zellmann, der Freizeitforscher, sieht auch in solchen Begegnungen viel Positives: es ist immer noch besser, die Türkei in einem Cluburlaub kennen zu lernen, als überhaupt nicht. Allgemein sieht er in den neuen Freizeitangeboten mit ihren Inszenierungen und Simulationen wunderbare Möglichkeiten zum Ausprobieren und Kennen lernen neuer Dinge. So manches in diesen virtuellen Welten mag etwas seicht sein, aber hier finden leicht verfügbare erste Kontakte und Erfahrungen statt, und jedem steht frei, mehr daraus zu machen.

## **Eine zweite Welt**

Wie realistisch kann man sich in Ereignisse versetzen, die man nicht selbst erlebt hat? Wie nah kann man den Gefühlen kommen, die andere Menschen gehabt ha-

ben? Literatur und Film versuchen das mit ihren Mitteln, aber es hat eine andere Qualität, Dinge leibhaftig vor sich zu sehen. Die „Main Street“ der Westernstadt Pullman City bei Passau sieht zwar nicht restlos authentisch aus, doch wenn bei der „American History Show“ Bisons durch die Stadt getrieben werden, spürt man, wie die Zuschauer die Luft anhalten. Wenn „Indianer“ in vollem Galopp durch die Stadt hetzen, Planwagen am Publikum vorbeipoltern und authentisch ausgerüstete Soldaten aus dem Bürgerkrieg einmarschieren, hat das eine Wucht, die ein Film nicht vermitteln kann.

Stammgäste aus der Umgebung benutzen die Atmosphäre der Kulissen zum abschalten. „Du gehst hier rein und bist in einer ganz fremden Welt. Hier seh ich meine Arbeit nicht, es gibt nicht mal Autos oder Motorräder“, schwärmt ein Mann, der sich nicht allzu sehr verkleidet hat, abends beim Bier im Saloon, „du kannst dich frei fallen lassen und deine Alltagsorgen vergessen.“ In gewisser Weise lebe er hier seinen Kindheitstraum.

Eine ganze Gruppe von „Authentikern“ versucht in der Pullman City, ihren Träumen noch viel näher zu kommen. In einem etwas abseits gelegenen Waldstück unterhalb der eigentlichen Westernstadt haben sie ein kleine Siedlung errichtet: selbstgezimmerte Hütten aus verschiedenen Epochen des „wilden Westens“. Aussehen und Bauweise der Hütten sind mitunter fanatisch genau recherchiert und historisch belegt. Mit alten Fotoplatten könnte man hier Bilder machen, die von zeitgenössischen Aufnahmen kaum zu unterscheiden wären. Viele kommen fast jedes Wochenende und in den Ferien hierher, um sich so weit wie möglich in eine andere Welt, in eine andere Zeit zu versetzen. Manche versuchen, alles aus ihrem Umfeld zu entfernen, was es damals noch nicht gab. Dann gibt es zum Frühstück Bohnen, gekocht auf einem Lagerfeuer, das mit einem Feuerstein entzündet wurde, wobei der Zunder durch Verschmoren von Baumwolle zuvor selbst hergestellt worden ist. Nach historischer Anleitung, versteht sich. Das Hobby ist wie ein Sog. Es gibt Leute, die studieren jahrelang Originalquellen, um an detailliertes Wissen zu kommen. „Jeder von uns schlüpft in dem Moment, wo er in seine Kluft anzieht, in ein anderes Leben. Er ist zwar keine andere Person, aber er macht einen Zeitsprung zurück

und versucht, das nachzuleben und nachzufühlen, was damals die Leute gelebt und gefühlt haben.“ Fred, der das erzählt, trägt eine etwas ärmlich wirkende, braune Uniform der konföderierten Armee des Amerikanischen Bürgerkriegs. Viele Besucher erkennen das nicht, weil sie nur die grauen Südstaatenuniformen kennen, die in den meisten Filmen vorkommen. Doch der Stoff, die Verarbeitung von Hand, jeder Knopf seiner Kleidung entspricht exakt dem Original. Immer wieder erklärt Fred, dass „seine“ Einheit – wie damals viele – tatsächlich hellbraun gekleidet war. Und dass der Süden damals zwar Wolle und Baumwolle hatte, aber nicht die Industrie, um daraus hochwertigere Uniformen zu fertigen.

Die Qualität seiner Ausrüstung konnte Fred schon am eigenen Leib erfahren, auch unter extremen Bedingungen. Wenn auf „Reenactments“ historische Schlachten nachgestellt werden, leben er und die anderen Teilnehmer oft tagelang unter den gleichen Bedingungen wie die damaligen Soldaten. Natürlich sind die Kampfszenen trotz Pulverdampf und Kanonenlärm nicht mit dem Schrecken echter Kriege vergleichbar, doch alles andere dürfte dem Leben damals denkbar nahe kommen. Mal gibt es schweißtreibende Gewaltmärsche bei Hitze, dann wieder ist man tagelang dem Regen ausgeliefert und übernachtet – bei Temperaturen knapp über Null Grad – in klamme Decken und Ponchos gewickelt in winzigen, offenen Zelten. In dieser Lage wärmt man sich gegenseitig, auch wenn die Kameraden längst schon originalgetreu riechen.

Erlebnishunger und Forscherdrang treiben manchen Fanatiker zu wundersamen Taten. Ein Authentiker, der einen Büffeljäger verkörpert, durfte einmal nach mühsamen Verhandlungen einen schlachtreifen Bison mit seinem Nachbau einer historischen Flinte abschließen. Legal, unter der Aufsicht eines Jägers.

Die besten Momente, die perfekten Erlebnisse, so beschreibt es ein besonders detailverliebter Authentiker, sind wie ein „Zeitflash, so beeindruckend, dass du es nicht in Worte fassen kannst. Du begreifst es gar nicht und willst nur noch dort bleiben.“

Vergleichbare Annäherungen an die Geschichte gibt es von der Römerzeit bis zum Zweiten Weltkrieg. Es fällt auf, dass im Wesentlichen nur Themen aufgegriffen wer-

den, die auch in Medien präsent sind, allen voran im Film. Wer sich dann genauer mit einer Epoche befasst erkennt schnell, wie unrealistisch jene Darstellungen sind, die zuerst das Interesse geweckt haben. Oft führt der Weg vom Film über Gefühlskulissen zur fast wissenschaftlichen Erarbeitungen von Geschichte.

Michael Wegleitner befasst sich seit Jahren in seinem Hobby mit mittelalterlichen Kampftechniken. Vom fechten auf unzähligen Schaukämpfen, Schlachtinszenierungen und turnierartigen Wettkämpfen ist sein rechter Arm deutlich muskulöser als der linke. Wie viele Mittelalter-Fans besitzt er ein kleines Arsenal an Waffen und Rüstungen, darunter einige millimetergenaue Repliken archäologischer Funde. Seine Erfahrungen im praktischen Umgang damit wurde bereits von Wissenschaftlern genutzt, um das Vokabular eines Fechtbuchs aus dem 14. Jahrhunderts zu entschlüsseln. Über die dramatischen Schwertkämpfe und Schlachten in Filmen kann sich Wegleitner geradezu ärgern, so unrealistisch sind sie seiner Erfahrung nach. „Die Kämpfe waren innerhalb von Sekunden vorbei“, glaubt Wegleitner. Er hat Simulationen von Schlachten mit 700 Kämpfern erlebt, die kaum drei Minuten gedauert haben. Die früheren Schlachtfelder dürften nach dem Schlagabtausch mit Verwundeten übersät gewesen sein, die in den nächsten Stunden oder Tagen an den Verletzungen und Infektionen gestorben wären.

Doch ob Mittelalter, der wilde Westen oder welche Welt immer – was könnte aufregender sein, als solch unerreichbare Abenteuer als perfekte Simulation hautnah zu erleben (und unversehrt zu überleben)? Ein Wunsch, der nur mächtiger werden kann, je größer die Kluft zwischen unserem Wissen und unseren tatsächlichen Erfahrungen wird. Im Science Fiction – einem verlässlichen Indikator für Menschheitsträume – gibt es variantenreiche technische Realisierungen dieser Vision. Da werden etwa werden die Abenteuer direkt im Bewusstsein erzeugt, indem man das Gehirn manipuliert, wie in Paul Verhoevens Film „Total Recall“ von 1990 nach einer Kurzgeschichte von Philip K. Dick. Das konzeptuelle Gegenteil findet man nicht zuletzt in der TV-Serie „Raumschiff Enterprise: Die nächste Generation“ in Form des „Holodecks“. Hier wird in einem leeren Raum durch holografische Projektionen jede erdenkliche Szenerie erschaffen und mit allen Sinnen wahrnehmbar gemacht

– täuschend echt, versteht sich, was mitunter schmerzhaft ist und bei Versagen der Sicherheitssysteme auch mal lebensgefährlich. Gefahr ist ein Leitmotiv solcher Film-Simulationen, denn eine Scheinwelt aus lauter Sonnenseiten wäre dramaturgisch öde und kann nur zu Überdross führen.

Während die eben genannten Beispiele technisch unmöglich sein dürften, entwirft Michael Crichton in seinem Film „Westworld“ von 1973 ein weniger utopisches Szenario: drei Themenparks, die das antike Rom, eine mittelalterliche Stadt und eine Westernstadt darstellen und von Robotern bevölkert sind, die mit den Gästen interagieren. „Worlds, where you can live out your every fantasy“, heißt es im Film, man erlebt mit den Androiden etwa römische Orgien, Schwertkämpfe und Pistolenduelle.

Was die Orgien betrifft, haben die Fortschritte der Robotik diese Utopie bereits in greifbare Nähe gerückt. Die Hightech-Sexpuppe Andy der deutschen Firma „First Androids“ hat in der Luxusversion einen spürbaren Puls, kann lächeln und zärtlich küssen und hat ein stufenlos regelbares Blowjob-System. Sie gilt als grenzenlos geduldig und dürfte völlig tabulos sein, eventuelle Grenzen sind bestenfalls technischer Natur. Die Firma baut auch männliche Sexmaschinen und will in einem nächsten Schritt ihren automatischen Liebhabern künstliche Intelligenz einprogrammieren, damit sie auch als Gesprächspartner befriedigen. Hier hapert es bislang bei den Automaten, also sind für Anregungen oberhalb der Gürtellinie bis auf weiteres Menschen unschlagbar.

Auch ohne technischen Aufwand können Scheinwelten entstehen.

Das Dänisch-Deutsche Künstlerduo Signa geht hier neue Wege, indem es in leer stehenden Räumen akribisch ausgetüftelte Szenarien einrichtet. Für das Kunstfestival „Steirischer Herbst“ eröffneten sie 2008 in Graz den „Komplex Nord“, eine spartanisch eingerichtete, etwas unheimliche Demenzstation. Die Besucher wurden darin als Patienten eingewiesen, mussten alle persönlichen Gegenstände abgeben und Anstaltskleidung tragen. Dann wurden sie von Schauspielern, die als Ärzte und Pfleger in der Anstalt auftraten, bis zur Entmündigung betreut. Man blieb mindestens sechs Stunden, wahlweise länger und auch über Nacht, und nahm an einem

„Therapieprogramm“ teil, das einiges an Überwindung verlangte. Immer wieder entstehen bei diesen Installationen Momente, in denen die Grenze zwischen Schein und Wirklichkeit unklar wird.

Die Firma London Quest geht bei manchen ihrer Inszenierungen noch einen Schritt weiter. Es kommt mitunter dazu, dass die Kunden sich in der Öffentlichkeit oder in der Arbeit befinden, und nicht unterscheiden können, ob eine Situation real ist oder nicht. Dazu arbeitet Mastermind Andrew Pawlby mit Schauspielern, die sich unerkannt in eine Umgebung einschleichen um den Kunden maßgeschneiderte künstliche Abenteuer zu bereiten. Pawlby erzählt etwa von jungen Anwälten, die nach einem schwierigen Vertragsabschluss abends im Pub zufällig eine Meldung im Radio hören, die ihre eben ausgehandelten Verträge in ein Debakel verwandelt. Am nächsten Tag durchleben sie turbulente Nachverhandlungen und ahnen nicht, dass die Radiomeldung gefälscht war, die Partnerfirma inszeniert und ihre Vertragspartner Schauspieler sind.

Als Pawlby die Firma gründete, wusste er nicht, dass es über seine Geschäftsidee bereits einen Film gab: den Thriller „The Game“ von David Fincher aus dem Jahre 1997.

Simulationen, die uns derart täuschen, dass sie uns als die Wirklichkeit vorkommen, sind eine seltene Ausnahme. Meist unterscheiden wir natürlich zwischen Original und Fälschung ... zumindest im Moment.

So manche Simulation könnte aber eines Tages nachträglich zur Wirklichkeit werden – subjektiv, in unserem Gehirn. Denn das Gedächtnis funktioniert keineswegs wie ein unabänderlicher Speicher, auch wenn wir das gerne glauben. Gerade wenn es um Episoden aus dem eigenen Leben geht, verändert und ergänzt das Gehirn die Erinnerungen, passt sie dem jeweils aktuellen Bedarf an Erfahrungen an. Was erinnert wird, ist wandelbar. In Experimenten konnten Psychologen bereits mit verschiedenen Methoden sogar ganz neue, falsche Erinnerungen erzeugen. Die Probanden waren dann etwa sicher, sie seien als Kind einmal im Kaufhaus verloren gegangen, konnten sich sogar an Einzelheiten der Episode erinnern – obwohl sie nie stattgefunden hat.

Auch hat man Fälle von Kriegsveteranen untersucht, die Teile von Filmen als eigene Erlebnisse berichtet haben – fest davon überzeugt, sie hätten die Geschichten selbst erlebt. Ronald Reagan war ein prominentes Beispiel dafür: er erzählte – Jahre vor seiner Alzheimer-Erkrankung – gelegentlich von einer dramatischen Notlandung, die er im zweiten Weltkrieg durchgemacht haben wollte. Tatsächlich stammte die Szene aus dem Propaganda-Streifen „Wing and a Prayer“ von 1944.

Da die neuen Simulationen schon jetzt wesentlich eindrucksvoller und realistischer sind als Filme, darf man wohl annehmen, dass in unseren Erinnerungen in Zukunft noch so einiges durcheinander kommen könnte...

Fotos:

- Venedig in Wien
- Szenefoto aus Westworld, evt. auch das Holodeck der Enterprise

1) Gerhard Schulze, Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart, Campus Verlag, Frankfurt/Main, 1992

2) Original-Zitat noch nicht gefunden

3) Im Original: „The feeling you would experience when you were actually in Venice – here in Las Vegas”