

# DIE WELT AUF DEN KOPF STELLEN

„Jeden Tag wird die Welt cleaner, dadurch wird der Gegenpol immer wichtiger. Die Welt wird immer erklärter und wir werden süchtiger nach Geheimnissen. Die Parallelwelten sind viel spannender.“ Das ist das Credo von Jürgen Bergmann, der mit seinen Projekten inzwischen europaweit Kinder und Erwachsene ins Land der Phantasie entführt.

BRÜSSEL bekommt eine neue Stadtmauer. Im Anschluss an die Porte de Hal, dem letzten Überbleibsel der historischen Stadtmauer aus dem 14. Jahrhundert und heutigen Königlichen Museum für Kunst und Geschichte, entstand im Herbst 2007 ein knapp 100 Meter langer Wehrgang. Er schlängelt sich zwischen zwei stark befahrenen Straßen auf einem langgestreckten Platz über einer Tiefgarage durch die geschäftige Stadt. Er ist – wie Wehrgänge nun einmal sein müssen – begehbar, zur Abwehr feindlicher Angriffe wie für Kontrollgänge über das Geschehen zu beiden Seiten der Mauer und



Jürgen Bergmann mit Sohn, Große, verrückte Sachen aus Holz.



Rückfall ins Mittelalter: Herbst bekam im Herbst 2007 wieder eine Stadtmauer ...



... in Portugal kann man im Maul eines Krokodils mit den Eiern telefonieren ...

sogar breit genug für Kinderwagen. Innerhalb der Mauer liegt ein friedliches Holz-Städchen mit zahlreichen Sandspielen und außerhalb ein kleines Dorf, mit Holzpferd und als Schaukel getarnten Steinschleudern zur Belagerung.

BADCOA, PORTUGAL – ein ambitionierter Safari-park, in dem der Besucher wilde Tiere in natur-naher Umgebung frei erleben kann. In der afrikanischen Zone aber halten die Tiere still, lassen sich anfassen und beklettern: ein großer Elefant, ein Nashorn mit Madenpickern, ein gefangener Löwe hinter einem hohen Lanzenzaun, durch den mutige Kinder krabbeln können. Spielskulpturen aus Holz, die nicht nur Kinder locken. Wie das Riesenkrokodil, das drei große begehbare Eier bewacht. Wer seinen Oberkörper in den aufgerissenen Schlund steckt, findet ein kleines Telefon, mit dem man die Hörer in den Eiern erreichen kann. Wer hat sich nicht schon einmal gewünscht, den Kopf in den Rachen eines Krokodils zu stecken? ... so zum Spaß natürlich ...

SHERWOOD FOREST, ENGLAND. In diesem sagen-umwobenen Wald des Robin Hood laden Baumhäuser in den Wipfeln dazu ein, wie der Rächer der Armen und Verfolgten zwischen den Ästen Stellung gegen feindliche Eindringlinge zu beziehen.

Werke der „Künstlerischen Holzgestaltung Jürgen Bergmann“, die Projekte in ganz Europa mit ihren einfallsreichen Spielstrukturen ausstattet: Hütten, Brücken, Baumhäuser, Fabelwesen, Kletterburg, oder bespielbares Kunstobjekt. Jeder komplexen Spiellandschaft liegt ein Thema zugrunde, das den Vorstellungsrahmen für das Spiel der Phantasie vorgibt. Richtungsweisend hierfür ist immer der „genius loci“, der die Vorgaben anregt. Historische Orte legen die Nachbildung historischer Situationen nahe. Auch bei Wettbewerben oder freien Aufträgen werden nie einfach nur „Geräte aufgestellt“, sondern die Freiflächen werden als Ganzes thematisch bespielt, um die Grenzen der umgebenden

Realität zu sprengen. Sitzgruppen und Nischen laden immer wieder als Treffpunkt, Ruhezone oder zum Picknick ein.

Die Planung geht bis zu Gesamtkonzepten für ganze Freizeitparks wie in Saalfelden in Thüringen. Über dem ehemaligen Bergwerk mit seinen touristischen Feengrotten entstand 2007 überirdisch der „Feengarten“. Eine offene Bühne, wo Sagen und Geschichten erzählt werden. Wer ist dafür verantwortlich, dass wir Bäume, Blumen und Kräuter schön finden, wenn nicht die Feen? Sie verzaubern den Wald mit Klangobjekten und schenken dem Menschen nützliche Pflanzen. Lichtelfen als optische Täuschungen, Feenschlößchen und Zauberspiegel führen den Besucher in eine andere Welt. Und der Bereich der Dunkelwesen natürlich, denn die kleine Furcht, die mit großem Mut überwunden werden muss, ist essentiell für jedes Spiel.

Wenn auch Computer Kindern kreative Beschäftigungsmöglichkeiten bieten, sieht Jürgen Bergmann ein großes Problem darin, was bei dem Leben mit Fernseher und PC auf der



Strecke bleibt. „Das ist erstens die Bewegung und zweitens die soziale Kompetenz. Sie lernen nicht mehr, spielerisch miteinander umzugehen. Dazu brauchen sie Räume, wo sie miteinander spielen, ins Rollenspiel verfallen vor allen Dingen.“ Und diese Alternative bieten die thematischen abenteuerlichen Spiellandschaften.

Der gelernte Forstwirt und Holzbildhauer Jürgen Bergmann hat sich eine unverstellte Phantasie bewahrt, ein unerschöpflicher Fundus für seine Spielphantasien, die er zu „großen verrückten Sachen aus Holz“ werden lässt. Krumm, schief und verwinkelt, eben so wie Kinder bauen würden, wenn man sie ließe, aber immer handwerklich solide. Schon zu DDR-Zeiten konnte der Aussteiger von kleinen Holzobjekten leben. Mit der Wende 1990, am Tag der Währungsunion, gründete er seine einzigartige Firma „Künstlerische Holzgestaltung Jürgen Bergmann“ als Teil der „Kulturinsel Einsiedel“ in der Zentral-

... und im Sherwood Forest sucht Robin Hood nach Mitstreitern. Werkfotos

Stephanie Knoblich ist diplomierte Gartenarchitektin (Weihenstephan). Nach mehr als sechs Jahren im Tessin und New York vertritt sie mit der Agentur für Pflanzen unter anderem „La Bambouse-raie“, Frankreich und arbeitet mit journalistischen Beiträgen in unterschiedlichen Medien.



Schon das Modell überzeugt – der Hansapark in Lübeck ließ es deshalb gleich auf ein Plakat drucken.

Lausitz an der Neiße – dem östlichsten Punkt Deutschlands. Mehr als 70 Mitarbeiter zimmern hier an Spielstrukturen, für die nur die Machbarkeit Grenzen setzt. Jedes Produkt ist ein Unikat.

Die Truppe ist bunt: vom Holzfäller bis zum Metallarbeiter, vom Spielmittdesigner, Ingenieur bis zum Dachdecker und Künstler. Viele Quereinsteiger bringen immer wieder neue Fertigkeiten mit. Und überzeugt sein müssen sie alle – überzeugt von der Idee des ungezögerten Spiels in abgesicherten Grenzen, denn mit der Rechnung wird jedem Auftraggeber das Sicherheitszertifikat von TÜV oder DEKRA übergeben.

PLÄNE FÜR DIE KOMPLIZIERTEN STRUKTUREN, bei denen der rechte Winkel eher selten ist, gibt es zunächst nicht. Nachdem vor Ort das Grundkonzept und der finanzielle Rahmen mit dem Auftraggeber abgestimmt sind, entsteht anfangs ein grobes skizzenhaftes Modell aus diversen Pappn und Zahnstochern, das noch viel Spielraum für weitere Entwicklungen lässt. Ernst wird es in der nächsten Modellphase. Eine eigene Modellbauabteilung erstellt nun ein definitives Modell 1:25. Hier müssen sich die Vorstellungen in Machbarkeit, Statik, Normen, Sicherheit, Brandschutz, Transportmaßen und dem finanziellen Rahmen beweisen. Dieses detaillierte Modell visualisiert das Projekt und ist das verbindliche Angebot an den Auftraggeber.

Kommt es zum Auftrag, beginnt mit der Modellübergabe an den Projektleiter die eigentliche Produktion in der Holzbauwerkstatt. Der betreut nun das Projekt bis zur Montage. Am Anfang steht die Holzliste, die die individuellen Hölzer, Mengen und Maße aufstellt.

Die Auswahl an Stämmen und Brettern ist groß. Bis zu 300 Kubikmeter liegen im Lager und sehen aus, als ob ein Riese Mikado gespielt hätte. Verarbeitet werden vornehmlich Robinie,



Die fertigen Strukturen werden von Einsiedel aus zur Montage an ihren Bestimmungsort geliefert. Große Objekte werden in transportfähige



Resort Alpenrose – rechte Winkel sind eher selten.



Der Schiffsbug im Berliner Zoo – Schiffsbau in Abschnitten.

ihnen Baumhäusern. Überall sind Römerfallen aufgebaut als Netze mit Knüppeln, unter denen man sich herwagen muss, Falltüren mit spitzen Speeren oder Steinschleudern. Die Spielfreude wird immer nur angestoßen, schnell ist mit Freunden die eigene Rolle gefunden und jedes Kind lebt sein eigenes Abenteuer.

Auch in vielen deutschen Zoos gibt es Objekte der Künstlerischen Holzgestaltung, etwa in Osnabrück, Hannover und vor allem Berlin. Hier soll in mehreren Bauabschnitten auf fast 100 Meter Länge ein Forscherschiff entstehen. Zu Ostern 2006 begann alles mit einem riesigen begehbares Ei, einem „Ei des Kolumbus“. In dem wurde medial das in der Zukunft erwartete Expeditionsschiff vorgestellt, eines der verschollenen Schiffe, das vielleicht in den Sanddü-

nen des Zoos auftauchen würde. Es folgte der Bug des „Walrosses“, mit Kajüten zum Spielen und Toben für die Kleinen, Bühnen, spektakulären Kletteraufstiegen, rasanten Rutschbahnen und einer Gallionsfigur in der Höhe als Aussichtspunkt für Seefahrer und Freibeuter. 2007 tauchte dann das Heck auf, mit Spielzonen einzelner schiffsbezogener Berufe, Kettenzügen und Ankerwinden-Tampenschaukel. Das Mittelschiff als Spielzone für schlechtes Wetter mit großen Frachtkisten als Picknickdecken, Tackelage und gestürztem Mast wird in diesem Jahr folgen.

Wie das Spiel der Entdecker so entfesselt auch das Römercamp in einem Märchenwald am Neusiedler See die Phantasie. Das Camp ist die Festung eines Vasallen. Es gibt eine „Gladiatorschule“ mit einem schwierigen Parcours als Trainingsstrecke für die Kämpfer und eine Wippe, mit der man eine Kugel gegen die Zeit laufen lassen kann. In einem kleinen Wäldchen neben der „Sumpfburg“ sitzen die Germanen in

ihnen Baumhäusern. Überall sind Römerfallen aufgebaut als Netze mit Knüppeln, unter denen man sich herwagen muss, Falltüren mit spitzen Speeren oder Steinschleudern. Die Spielfreude wird immer nur angestoßen, schnell ist mit Freunden die eigene Rolle gefunden und jedes Kind lebt sein eigenes Abenteuer.

Wann auch kein Plastik in der Produktion zu finden ist, so ist Jürgen Bergmann doch offen für neue Materialien. In Zusammenarbeit mit dem Technologie-Zentrum Zittau geht es um Glasfaserverbunde. Seine Verwendung ermöglicht in einem mehrschichtigen stabilen Gewebe eine geringere Überdeckung amorpher Formen der Phantasiegebilde. Als Metalle werden vornehmlich Kupfer für die Dächer und Edelstahl verwendet. Ansonsten ergänzen Stein und Lehm das Spektrum der natürlichen Materialien.

Technisch geht es im Optikpark Rathenow zu. Hier entstand 2007 ein verspielter Optikerlebnis-pfad mit Riesenprojektor, Druse, Kletterkristall und den drei Optiktürmen: Fernrohr, Teleskop und Periskop. Optische Täuschungen, Spiegelungen und Reflexionen tricksen hier den Besucher aus, werden spielerisch zur Weiterkenntnis. Im Regenhaus ist die Welt wieder einmal „verrückt“, denn hier muss man den Schirm öffnen, wenn man ins Haus geht, um etwas über Regen und Tropfen zu erfahren, und man schließt den Schirm, wenn man ins Freie kommt, es sei denn es regnet auch draußen ...

Jürgen Bergmann, liebt es, die Welt auf den Kopf zu stellen. Im Zaubergarten der Landesgartenschau Eberswalde tragen die Bäume ihre Wurzeln als Kronen und auf der Kulturinsel „parken“ Autos oben in den Bäumen. Und auch wer glaubt, wenn er einen hohen Turm besteigt, habe er freie Aussicht, kann sich täuschen. Denn erst oben zeigt sich, dass die Palisaden viel zu hoch sind. Zu sehen ist nur etwas, wenn man den Blick zum Dach hebt. Dort reflektieren Spiegel die Außenlandschaft. Immer ist da dieses Augenzwinkern, dass die Welt zwar weniger berechenbar ist als erwartet, aber immer wieder originelle Lösungen anbietet. Wer wundert sich da noch, wenn er in einem Museum eine große Truhe findet, in deren Innerem sich der Zugang zu einer engen Treppe verbirgt. Die führt in steilen Gängen bis zum Dachboden, wo die nächste unheimliche Überraschung wartet.

Auch das Unheimliche, Dunkle hat immer seinen Platz. Unterirdische Gänge, Irrgärten und Höhlensysteme, in denen man besser eine Lampe mitnimmt, Trolle, Zauberer und Piraten gefährden die Idylle von Feen und Elfen. Aber jeder kann zum Helden und Entdecker werden, wenn er seine kleinen Ängste bezwingt.

Jürgen Bergmann sieht den Ursprung seiner ungezügelter Spielfreude in seiner glücklichen Kindheit im elterlichen Gärtnerbetrieb. Hier entstanden aus den abgelegten Brettern der



„Inselkönig Bergamo“: Reisender zwischen Phantasie und Management eines Unternehmens.

Frühbeete die ersten Buden und Baumhäuser. Und kein Baum war vor ihm sicher. Die Verspieltheit macht auch heute noch bei seinem eigenen Auftritt nicht Halt. So trägt er immer zwei unterschiedliche Strümpfe und Schuhe. Und wenn sein Gegenüber nach unten schaut und schmunzelt, weiß er warum.

Der politische Windschatten der Wende erlaubte ihm im geografischen Abseits die Perfektionierung seiner Spielwelten ohne behördlichen Druck. Als man auf ihn aufmerksam

„Leute hören nicht auf zu spielen, weil sie alt werden, sie werden alt, weil sie aufhören zu spielen!“ (Oliver Wendell Holmes, 1809-1894)

„Spielen ist eine Tätigkeit, die man gar nicht ernst genug nehmen kann.“ (Jaques-Yves Cousteau)

wurde, hatte er schon einen Namen in der Fachwelt. Seine eigene Ausstellungsfläche, die „Kulturinsel Einsiedel“, entwickelte sich inzwischen als Freizeitpark von fünf Hektar zu einem Publikumsmagneten mit über 100.000 Besuchern. Festivals, Ausstellungen und Fachtagungen sind eine zusätzliche Attraktion. Ein Jahresumsatz von rund 2,5 Millionen Euro macht ihn heute zu einem der wichtigsten Arbeitgeber der Grenzregion.

Dieses vielseitige Konzept bringt ihm 1996 den Kunstpreis Oberlausitz und 2006 folgt der Sonderpreis für Kreativität vom Deutschen Tourismusstag.

Schon lange vor den Zauberwelten von Hogwarts des Harry Potter, hat Jürgen Bergmann spielerischen Phantasien eine Form aus Holz gegeben. Er baut „keine Spielplätze für Kinder“, wie er sagt, sondern „Spielwelten für Menschen“. Denn jeder Erwachsene, der sich auf diese Räume einlässt, wird selber zum Kind, spürt Lust auf Bewegung, Neugierde und Gefühle, die längst verkrustet nun wieder auftauchen in all dem, was ihm als Traum von Kindheit geblieben ist. So kommen sich auch Kinder und Eltern im Spiel auf eine ganz andere Art wieder näher, wenn sie zum Abschluss am Lagerfeuer in Einsiedel ihre kleinen Abenteuer austauschen. „Man muss den Menschen das zumuten, was man selber gerne möchte“, so Jürgen Bergmann. Dabei stärkt die Angst vor der Masche den eigenwilligen Entwerfer, denn auch bei seiner inzwischen typischen Formensprache steht der Spielwert immer im Vordergrund.

Eine geistige Nähe sieht Jürgen Bergmann zu dem Künstler und Architekten Friedensreich Hundertwasser. Nicht unbedingt, weil dieser schon „das Bei-sich-Tragen einer geraden Linie, zumindest moralisch“, verboten wollte“, sondern vielmehr wegen seines Kampfes für Individualismus und das Recht des Einzelnen, sich eine „dritte Haut“ zu gestalten, wie er will. Auch setzte er der Diktatur der Geometrie, der endlosen Wiederholung des Geraden bunt Bemaltes,

Schiefes und Außergewöhnliches entgegen, verzierte seine Häuser mit Zwiebeltürmchen und Säulen und ließ Bäume aus den Fenstern wachsen.

Den von Hundertwasser geforderten „menschlichen, freundlichen, heiteren Geist“, der in die gebaute Umgebung einziehen soll“, verkörpert Jürgen Bergmann, der in unserer verwalteten Welt seinen unverstellten Blick für kindliche Träume bewahrt und selbst seine Träume auch auslebt

Etwa dadurch, dass er auf der Kulturinsel Einsiedel in einem privaten Baumhaus über der Holzwerkstatt wohnt. Lange war selbst sein Büro in einem Baumhaus untergebracht. Er staunte, als er erfuhr, dass sein Haus im Internet unter den „verrücktesten Häusern der Welt“ zu finden ist.

2006 wurde auf dem Gelände des Freizeitparks das erste Baumhaus-Hotel Europas eröffnet. Hier kann man in zwölf Metern Höhe in den Wipfeln der Bäume in den eigenwilligen Wohnhäusern der lustigen Waldgeister übernachten mit Höhentoelette, Außenbadische und Notrutsche. Das Hotel ist für 2008 schon fast ausgebucht.

Auf der Kulturinsel ist Jürgen Bergmann der Inselkönig Bergamo. Der eigenwillige Einsiedler in ihm muss sich immer gegen den Manager eines großen Unternehmens behaupten, der realistisch planen und organisieren muss. Viele Stunden verbringt er am Computer und auf Reisen. Zahlreiche Projekte sind im Jahr 2008 wieder nicht nur in Deutschland in Planung, sondern von Portugal, Belgien bis England und anderen europäischen Ländern. Doch die Phantasie ist grenzenlos, die Möglichkeiten scheinen unerschöpflich, hier am östlichsten Punkt der Republik, wo es Himberlmonade statt Coca-Cola gibt und wo man hoch oben im Baumhaus in der Neißeue morgens als erster in Deutschland die Sonne aufgehen sieht.

Stephanie Knoblich | Engelskirchen

\* J.B. in einem Interview vom 17. Juni 2005 Länderraport („Schief ist prima“), Deutschlandradio Kultur.

\*\* aus: „Verschimmelungsmanifest gegen den Rationalismus in der Architektur“, Friedensreich Hundertwasser, Rede 1958/59/64

\*\*\* Friedensreich Hundertwasser, Zitat

Ein Ei im Berliner Zoo - Rätsleraten, was da wohl geschlüpft ist.

Ein Ei im Berliner Zoo - Rätsleraten, was da wohl geschlüpft ist.

Ein Ei im Berliner Zoo - Rätsleraten, was da wohl geschlüpft ist.

Ein Ei im Berliner Zoo - Rätsleraten, was da wohl geschlüpft ist.

Ein Ei im Berliner Zoo - Rätsleraten, was da wohl geschlüpft ist.

Ein Ei im Berliner Zoo - Rätsleraten, was da wohl geschlüpft ist.

Ein Ei im Berliner Zoo - Rätsleraten, was da wohl geschlüpft ist.

Ein Ei im Berliner Zoo - Rätsleraten, was da wohl geschlüpft ist.

Ein Ei im Berliner Zoo - Rätsleraten, was da wohl geschlüpft ist.

## KONTAKT

Fa. Künstlerische Holzgestaltung Jürgen Bergmann  
02829 Neißeue OT Zentendorf  
Tel.: 035891-4910  
E-Mail: info@kulturinsel.de  
Internet: www.kulturinsel.de