

Zeitschrift für Spielkultur



Die Sonderausstellung „Spielen“ im Deutschen Hygiene Museum Dresden

Ein Bericht von Rainer Buland

Endlich, so muss gleich zu Beginn festgehalten werden, ist eine Spiele- und Spiel-Ausstellung ganz vom Spiel her erfunden, und nicht von einer Sache her, die museumspädagogisch auf- und zubereitet wird. In vielen Räumen dieser umfangreichen Schau fühlt sich der Besucher zuerst zum Spielen aufgefordert, dann erst zum Schauen. Zum Schauen und Entdecken wird wahrlich viel geboten, darüber später mehr.

Konsequenter Weise ist der erste Raum groß und ausschließlich mit Spielangeboten gefüllt. Noch dazu sind die meisten Angebote elektronischer Natur. Überhaupt scheint in erfrischender Weise klar: Die Elektronik ist ein wunderbares Medium für Spiel. Dieser unvoreingenommene Zugang bedeutet nicht mangelnde Kritikfähigkeit. Es gibt eine eigene stille Ecke, in der über das Computerspiel nachgedacht werden kann.

Wir sind noch am Eingangsbereich, wo vor allem Jugendliche begeistert ein überlanges Tischfußball, ein in Österreich so genanntes „Wuzeln“ betreiben. Am Flipperautomaten mit dem sprechenden Namen „Striker

XTreme“ wird heftig gedrückt, man müsste heute wohl „gepusht“ schreiben. An den PS2 Videospiele „Singstar“ und „Harry Potter“ stehen vor allem Mädchen, während sich die Jungs um „Tomb Raider. The Angel of Darkness“ scharen.

Wer beim Spielen gerne mehr als Knöpfe in der Hand haben will, geht zum „großen Kugellabyrinth“, in dem eine Kugel an vielen Löchern vorbei ins Ziel bewegt werden soll, oder zum Fingerbillard „Carrom“. Allein in diesem Raum ist es möglich, Stunden zuzubringen.

Endlich durchgekommen, beginnt die eigentliche Ausstellung. Wie es sich für eine richtige Ausstellung gehört, beginnt sie mit den Urzeiten. Wir sind seltsamer Weise gewohnt, die alten Zeiten als finster anzusehen, was nicht nur damit zusammenhängen muss, dass sie damals kein elektrisches Licht besaßen. Dem entsprechend ist der Raum schwarz ausgekleidet und richtig dunkel, bis auf wenige kleine Lichtpunkte an der Decke, die einen Nachthimmel suggerieren. In einem großen Kreis sind schlanke Glaszylinder angeordnet, in denen seltene Ausstellungsstücke zu sehen sind:

Ein steinernes Spielbrett aus dem vorderen Orient (heute Türkei, 7.Jahrhundert v.Chr.), drei Bronzestatuetten (Faustkämpfer, Gladiator, Jüngling mit Diskus) aus der Zeit um 500 v.Chr. und vor allem die berühmte und oft abgebildete Amphore mit Athene und den beiden Kriegern beim Brettspiel (um 510 v.Chr.).

Durch die Lichtführung ergibt sich eine schöne Konzentration auf die Objekte. So ganz optimal ist dies für die Objekte nicht immer, weil ausschließlich die Oberseite beleuchtet wird, und z.B. die beiden Brettspieler, die häufig mit Achilleus und Agamemnon beim Brettspiel, weil sie auf der unteren Hälfte der Vase dargestellt sind, schon im Halbdunkel verschwinden.

Die Beschriftung der Objekte ist durchaus originell: In der Mitte des Kreises ist ein runder Tisch, auf dem jeweils die Beschreibungen des

nächststehenden Zylinders zu lesen sind.

In dem Raum mit den Brettspielen findet sich eine Ansammlung mit erlesenen Beispielen aus den besten Sammlungen Deutschlands: Schachspiele aus der Sammlung Thomsen, Spielbücher und Stiche von Spielszenen aus der Bibliothek in Wolfenbüttel, der Sächsischen Landesbibliothek, Spiele aus dem Deutschen Spielemuseum Chemnitz, dem Spielzeugmuseum Nürnberg und vielen, vielen anderen Leihgebern, die ich hier gar nicht aufzählen kann. Diese Ansammlung von Raritäten zeigt in seinem knappen kulturgeschichtlichen Umriss die überragende Bedeutung des Spiels innerhalb der Kulturgeschichte der Menschheit.

Im Raum, der dem Wettkampf, dem *agon*, gewidmet ist, sind so gegensätzliche Dinge nebeneinander – um nur die kleine Fußball-Ecke als Beispiel zu nehmen - wie ein Video der Monty Pythons Truppe, die in den 70er-Jahren Sportwettkämpfe auf die Schippe genommen hat (z.B. ein Fußballspiel zwischen den deutschen und griechischen Philosophen), einem Fußballvideo der Künstlerin Ingeborg Lüscher, wobei die beiden Schweizer Profimannschaften in Business-Anzügen gegeneinander antreten und einer großen Videowand, auf der das neueste Fußball-Computerspiel live gespielt werden kann. Ich habe lange einem Jugendlichen zugesehen und bewundert, wie schnell und mit welchem Geschick er die Spieler über das Feld laufen lässt und Tore schießt. Ich hatte allein damit zu tun, zu sehen, wer gerade am Ball ist. Es erfordert eine lange antrainierte Geschicklichkeit, um dies gut zu beherrschen. Dies führt uns schon weiter zu den Computerspielen.

In einem Raum, der mit seinen schwarzen Wänden und großen Projektionen ganz stimmungsvoll als futuristische Computerzentrale gestaltet ist, kann man die wichtigsten Formen von Computerspielen ausprobieren. In einer davon abgeschiedenen ruhigen Ecke, die zum bequemen Sitzen einlädt, läuft ein langer, aber überaus interessanter

Video, eine Dokumentation über Jugendliche, die so genannte LAN-Parties veranstalten. In dem Film wird ganz auf Kommentare verzichtet, es kommen bloß die Jugendlichen zu Wort, was sie selbst über ihr Spielen am Computer zu erzählen haben. Außerdem werden sie beim Spielen beobachtet. Das ist eine einmalige Gelegenheit zu erfahren, was Jugendliche selbst über das denken, was den Erwachsenen meist in keiner Weise zugänglich ist und – unbekannter Weise, muss man sagen – ablehnen.

Einige interessante Räume muss ich hier übergehen. Ich möchte nur noch den Raum, in dem die Spiele mit der Identität thematisiert werden, erwähnen. Dort ist eine breite Palette zu finden, und zwar tatsächlich zu finden. Es bedarf nämlich schon des genauen Hinschauens und Zeitnehmens, um alle Schätze aufnehmen zu können. Manches kommt ganz groß daher und ist nicht zu übersehen, wie die großen Leinwände, auf denen eine Dokumentation zu sehen ist, die Kinder beim Rollenspiel beobachtet hat. Außerdem können hier Kinder mit Puppen spielen und Jugendliche mit virtuellen Realitäten. Sehr schön ist auch das in Österreich von „identi.net“ hergestellte Programm „Facette“, mit Hilfe dessen Phantombilder hergestellt werden können. Jeder kann sich also sein Gesicht nach Wunsch selbst herstellen, und jede kann ihr Gesicht nach Wunsch verändern.

Der genauere und langsamere Blick eröffnet noch Juwelen wie jenes Interview mit dem – wie er sich selbst nennt – Identitätsjongleur Gert Postel. Dieser hat sich auf eine Stelle in einer psychiatrischen Klinik beworben hat und diese, obwohl er keine medizinische Ausbildung hat, auch tatsächlich bekommen. In dem Interview erzählt er, wie er neun Monate lang in einem psychiatrischen Krankenhaus gearbeitet und sogar eine Oberarztstelle angeboten bekommen hat. Vor allem thematisiert er auch, was dies über die Psychiatrie an unseren Krankenhäusern aussagt, und wie stark die Reputationshörigkeit verbreitet ist. Im Anschluss kam es

zu einem Gerichtsverfahren. Es ist dies ein heikles gerichtliches Problem. Eine Bestrafung ist systemimmanent notwendig, weil sich das System selbst vor Unbefugten schützen muss. Aber eigentlich müsste das System ihm dankbar sein und vor allem daraus lernen. Über all das erfahren wir leider nichts.

Es zeigte sich daran sehr schön, mit welchem umfassenden Spielbegriff hier eine reizvolle und anregende Ausstellung zusammengestellt worden ist.

Nicht unerwähnt bleiben sollte, dass die Sonderausstellung „Spielen“ im Kontext der ständigen Ausstellung über Gesundheit steht. Hier fügt sich das Thema Spiel in idealer Weise ein, gehört es doch zu den wichtigen Aspekten einer umfassend verstandenen Gesundheitsvorsorge und eines modernen Gesundheitsbewusstseins.

Doch kommen wir jetzt zum letzten Raum, der den Glücksspielen gewidmet ist. Wieder sehen wir viele verschiedene Beispiele, die weniger eine Übersicht geben, als vielmehr einen Einblick in die Vielschichtigkeit des Themas: natürlich ein Roulette-Tisch, Filmszenen mit Pokerspielern, alte Spiele, Lotterien, Lotterie-Ziehungen und einige Interviews mit Experten zum Thema Problemspiel.

In einer Ecke ist noch Wundervolles zu entdecken. Mathematiker aus Gießen haben, ausgehend vom Lotto-Spiel, ein einmaliges und reizvolles Spielgerät entwickelt. Dort wurde mir das Glück zuteil, die schwarze Kugel entdeckt zu haben. Was das heißt? Das müssen Sie selbst herausfinden, bis Ende Oktober ist dafür noch Zeit. Eine Reise nach Dresden lohnt sich immer und zu dieser Ausstellung zumal.