

Ausstellungsbesprechung

Technik, Spiel und Vergnügen: Zur Ausstellung „Spiel mit Technik“ in Berlin und Wien

von CATARINA CAETANO DA ROSA

Spiel mit Technik lautete der Titel einer Sonderausstellung des Deutschen Technikmuseums Berlin, die in Kooperation mit dem Technischen Museum Wien entstand. Bis Ende April 2007 war sie in Berlin zu sehen; von Juni bis November 2007 gastiert sie in Wien. Für die Idee und die wissenschaftliche Leitung zeichnete Stefan Poser verantwortlich.¹ Die Realisierung erfolgte gemeinsam mit Joseph Hoppe und Bernd Lüke vom Deutschen Technikmuseum Berlin sowie den Gestaltungsbüros schielprojekt und Heimatstuben. Die Ausstellung zeigte anhand von 360 Exponaten, wie Spiel und Technik miteinander verzahnt sind.²

Überquerte man im Deutschen Technikmuseum die Brücke, die vom alten Museumsteil in den Neubau führt, gelangte man an den Fuß einer Treppe. Sie schwang sich, von einem roten Baldachin überspannt, bis auf die Ebene der Sonderausstellung empor. Hier oben überraschte ein barockes Meisterwerk: *Die allesschreibende Wundermaschine* aus dem Jahre 1760. Diese einmalige Luxusmaschine verbindet höfische Unterhaltung mit der Bewunderung erheischenden Schaustellung von Technik und der Funktion eines Herrschaftssymbols. Von hier ausgehend, eröffneten sich drei Eingänge in die Ausstellung: Folgte man den akustischen Signalen nach rechts, so gelangte man in einen Bereich, der mit *Herrschaft, Spiel und Illusion* übertitelt war. Ging man stattdessen geradeaus, so traf man auf Vitrinen, die sich der Herstellung von Spielzeug und seiner erzieherischen Bedeutung widmeten. Richtete man sich schließlich nach der Wundermaschine aus, deren Schreibgöttin mit ihrem Fe-

-
- 1 Stefan Poser hat sich zum Thema bereits ausgewiesen. Vgl. die beiden Sammelände von ders. u. Karin Zachmann (Hg.), *Homo faber ludens. Geschichten zu Wechselbeziehungen von Technik und Spiel*, Frankfurt a.M. 2003 sowie Gunter Gebauer, Stefan Poser, Robert Schmidt u. Martin Stern (Hg.), *Kalkuliertes Risiko. Technik, Spiel und Sport an der Grenze*, Frankfurt a.M. u. New York 2006. Zuletzt erschien: Stefan Poser, Austin-Roadstar und Atomic Lab. Popularisierung von Technik und Spielzeug, in: *Dresdener Beiträge zur Geschichte der Technikwissenschaften* 31, 2006, S. 49-64. Gemeinsam mit Karl-Eugen Kurrer organisierte er die wissenschaftliche Vortragsreihe *Technik und Vergnügen* des Arbeitskreises Technikgeschichte des VDI Berlin-Brandenburg.
 - 2 Die meisten Exponate stammten aus den Beständen des Berliner Hauses. Die wichtigsten Leihgeber waren das Technische Museum Wien, die Staatlichen Kunstsammlungen Dresden und das Münchner Stadtmuseum.

derkiel nach links deutete, so erreichte man eine Umgebung, die den Nutzen von Technik für Spiel, Sport und Jahrmarktsattraktionen darstellte. Museumsbesuchern wurde nicht vorgeschrrieben, welchen Weg sie zuerst einschlagen sollten. Vorneweg wurde dadurch klar, dass die Ausstellung keinem Zeitstrahl, sondern einem offenen „spielerischen“ Prinzip folgte.

Das Ausstellungskonzept³

Die Ausstellungsmacher gingen von einer Technikdefinition aus, die Artefakte, Sachsysteme und Know-how als Sinneinheit versteht. Den Spielbegriff spitzten sie dahingehend zu, dass sie ihn mit dem positiven Gefühl des Vergnügens verbanden. Posers Team warf keinen archäologischen Blick auf Spiel mit Technik, sondern beschränkte sich auf die Darstellung der letzten 250 Jahre. Dieser Schwerpunkt leitete sich von der impliziten These ab, dass die Industrialisierung mit einem verstärkten Eindringen der Technik in die Sphäre des Spiels verbunden war. Im 19. Jahrhundert ließ sich beobachten, dass die Zahl von Schaustellungen technischen Inhalts sprunghaft anstieg. Diesen Boom spiegelten die Ausstellungsobjekte wider: Überwiegend deutscher Herkunft erinnerten sie daran, dass deutsches Spielzeug bis zum Ersten Weltkrieg sehr beliebt und ein Exportschlager war.

Der Ausstellungsaufbau

Die Grundfläche der 800 Quadratmeter großen Ausstellung wurde durch zwei Stellwände geteilt, so dass drei voneinander abgetrennte Bereiche entstanden. Dies erschwerte einen Überblick über das Gezeigte; es erschloss sich nur Schritt für Schritt. Das Gros der Objekte stand entweder frei im Raum oder wurde hinter Vitrinenglas, Vorhängen oder Gittern präsentiert. Als Blickfänge wirkten frei schwebende Kuben und aus dem Boden ragende Röhren. Interaktive Medien wurden zwar für Spiele genutzt, nicht aber zur Informationsvermittlung.

Im Grunde richtete sich der Ausstellungsaufbau am Gegensatz von „harter“ Technik und „weichem“ Spiel aus. Diese starre Logik durchbrachen aber einige Exponate: Die Kunstwerke der Künstlerin Patricia Waller z.B. ironisierten diese Dichotomie. Mit ihren gestickten Bildschirmen und ihrer gehäkelten Roboterlady karikierte sie das Klischee der Technikfeindlichkeit von Frauen.

Der Katalog

Zur Ausstellung ist ein reich illustrierter Katalog mit mehr als 30 Beiträgen erschienen.⁴ Sie beleuchten Hintergründe, die sich schlecht ausstellen lassen, nehmen Grenzziehungen vor, die im Museum verwischt sind, und be-

-
- 3 Vgl. Stefan Poser, „Spiel mit Technik“. 3. November 2006 bis 29. April 2007 – Konzept der Ausstellung. Deutsches Technikmuseum Berlin, Medien-Info vom 2.11.2006.
 - 4 Stefan Poser, Joseph Hoppe u. Bernd Lüke (Hg.), Spiel mit Technik. Katalog zur Ausstellung im Deutschen Technikmuseum Berlin, Köhler & Amelang Verlag, Leipzig 2006, 239 S., zahlr. Abb., EUR 19,95.



Abb. 1: Miss Deep Blue. Quelle: Stefan Poser, Joseph Hoppe u. Bernd Lüke (Hg.), Spiel mit Technik. Katalog zur Ausstellung im Deutschen Technikmuseum Berlin, Leipzig 2006, S. 75.

handeln den Umgang mit Spiel im privaten und öffentlichen Bereich. Die Beiträge stellen ein Kaleidoskop von wissenschaftlichen Artikeln, Erfahrungsberichten und Interviews aus technikhistorischer, philosophischer und soziologischer Sicht dar.

Der Katalog bildet die Ausstellung nicht ab, sondern fächert sich in eigene Überschriften auf. Die beiden Medien ergänzten sich: In der Ausstellung ließ sich z.B. nichts über die Geschichte von Spielautomaten erfahren. Aufschluss gibt hier der Artikel von Wolfgang König. Er zeigt, dass sie weniger von technischer, als von wirtschaftlicher Bedeutung waren – besonders im Wilden Westen, weil durch sie die Münzprüfer entwickelt wurden. König betont, dass „die variablen sozialen Kontexte des Spielens und der Spielsituation in den Blick genommen werden“ müssen (S. 44), um den Sinn von Spielzeug zu verstehen – eine Forderung, welche die Ausstellung nur zum Teil einlöste.

Spiel mit Technik schafft Freiräume

Mit dem Katalog in der Hand erschloss sich die Ausstellung vermittels dreier Thesen: Die erste lautete, dass Spiel einen doppelten Freiraum schaffe, der konstruktiv oder destruktiv genutzt werden könne. Er diene sowohl der technischen Invention und Innovation als auch dem Erlernen und Erproben des Umgangs mit Technik. Hier wäre zu fragen, ob es für Technikspiele spezifisch ist, mehreren Zwecken dienen zu können.

Wird etwa im Spiel tatsächlich zerstört oder gar getötet? Im Katalog erklären die Ausstellungsmacher, dass im Spiel z.B. kriegerische Handlungsweisen eingeübt werden, dass Kriegsspiel „instrumentalisiert wird, um gesellschaftlich-

che Entwicklungen, in diesem Fall die Militarisierung der Gesellschaft, zu fördern“ (S. 16). Das gezeigte Kriegsspielzeug war natürlich ein „Knüller“, weil es sehr wenig mit Illusion zu tun hat. Einem Revolver von 1900 war die Aufforderung aufgeprägt: „Üb Aug und Hand für's Vaterland!“ Doch im Museum durfte nicht gezielt, geschweige denn herumgeballert werden. Stattdessen hingen Spielzeugwaffen hinter Gittern und Killerspiele steckten in unzugänglichen Röhren. Eltern mussten selbst entscheiden, ob sie ihre Kinder hochheben und ihnen z.B. die Spielzeugguillotine zeigen wollten oder nicht.

Als Gegenbeispiel fielen die Metallbaukästen von Stabil und Märklin ins Auge. Diese Klassiker nahmen früher den Platz ein, den heute LEGO- und Fischer-Technik-Bausteine besetzen. Sie dienten dem Erwerb von Wissen über Technik und führten zur kreativen Nutzung von Freiräumen, wie die Verkaufsargumente der Hersteller versprachen. Die Laufbahn eines Ingenieurs leitete sich selten direkt von diesen Konstruktionsspielen ab, doch Ausnahmen bestätigen die Regel. Wie der Sohn von Konrad Zuse im Katalog berichtet, stellte der Stabilbaukasten für seinen Vater das „ein und alles“ dar (S. 172). Der Computerpionier soll seinen ersten Schaltkreis mit Hilfe eines Stabilbaukastens gebaut haben. Damit erfüllte sich das Motto der Berliner Baukastenfirma: „Durch Stabil zum Ingenieur!“

Spiel mit Technik fördert eine positive Haltung zu Technik

Die zweite These lautete, dass der spielerische Umgang mit Technik eine befahende Einstellung zur Technik begünstige. Ein kritischer Museumsgänger könnte sich Gegenbeispiele ausdenken. Doch die Ausstellung wollte zeigen, dass Technikspiele eine Atmosphäre schaffen, die der Technikakzeptanz förderlich sei.⁵

Eine Kopie der so genannten „Goethe-Modelleisenbahn“ – eine englische „Rocket“ von 1825, die der Dichterfürst besaß – zeugte von der zeitgebundenen Faszination für eine neue Technologie. Dieses Objekt ließ kaum noch erkennen, mit welcher Ambivalenz solche „Feuermaschinen“ einstmals aufgenommen wurden. Es zeigte einen Wandel von Technikbegeisterung auf. Denn waren Modelleisenbahnen für heutige Väter fesselnd, so widmen sich ihre Kinder bevorzugt Computerspielen.

Ein Eisenbahnspiel, das mit Steckfiguren bestückt werden konnte, entsprach vor hundert Jahren einem Sinnbild für Geschwindigkeit, Fortschritt, Kraft und Mobilität. Auch das Tretauto aus der Nachkriegszeit, ein „Austin Junior Forty Roadster“, dürfte diese Botschaft vermittelt und sich deshalb zu Reklamezwecken geeignet haben. Dieses Auto spiegelt Technikträume von Erwachsenen wider. Kinder hingegen stürzen sich lieber auf eine Carrera-Bahn: Hier knieten sie sich sofort hin, setzten Autos auf die Piste und rasten um die

⁵ Die Technikfreundlichkeit der Ausstellung ist als Provokation aufgefallen, vgl. Ingo Petz, Das Kind im Mann, in: Rondo. Beilage zum „Standard“, Wien, 26.1.2007.

Wette. Für den Nachwuchs verwandelte sich das Museum im Idealfall in eine Spielwiese.

Spiel mit Technik als Spiegel des gesellschaftlichen Wandels

Die dritte These besagte, dass Technikspiele Veränderungen der Gesellschaft anzeigen. Geschichtsbeflissene könnten bezweifeln, dass es Technikobjekte geben kann, die keinen Gesellschaftswandel widerspiegeln. Als Paradebeispiel dienten Computerspiele: Schlüpfte man unter die in den Raum hängenden Konstruktionen, tauchte man in einer virtuellen Computerwelt wieder auf. In Abschottung von der Umwelt katapultierte es einen z.B. auf eine virtuelle Achterbahn, die es – bis zum ersten Schwindelanflug – zu durchkurven galt, nachdem man mit der Perspektive einer Comicfigur verschmolzen war. Ob diese trickreichen Techniken zukünftige Wahrnehmungsgewohnheiten vorwegnehmen?

Der Umgang mit Risiken bot ein anderes Beispiel für das gewandelte gesellschaftliche Bewusstsein gegenüber Spiel und Technik. „Technik für den Taumel“ herrschte, wie Heike Weber im Katalog beschreibt, auf den Jahrmarkten des 19. Jahrhunderts vor. Dabei spielten die Vergnügungstechniken Unfallgefahren meist nur vor, da Jahrmarktsattraktionen durch einen hohen technischen Aufwand abgesichert waren. Diesen Sicherheitsaspekt veranschaulichte auch die gezeigte Hightech-Gondel neueren Datums, die Erinnerungen an den Kick auf der Achterbahn wachrief. Der technisch-konstruktive Aufwand vieler Hightechgeräte belegt eindrucksvoll, wie sich im Laufe der Zeit der Taumel durch Technik verändert und das Abenteuer durch Spiel erweitert hat.

Sportgeräte verwiesen jedoch auf einen Grenzbereich der Ausstellung, da der Freizeit- und Leistungssport nicht immer mit Spiel und Spaß verbunden war und ist. Thomas Alkemeyer zu Folge gehorcht vor allem der Leistungssport einer „industriellen Logik des unbegrenzten Fortschritts und dem Code der Überbietung“ (S. 149).

Museumskommunikation

Die Ausstellung stellte den Zusammenhang von Spiel und Technik dar, ohne die damit verquickten Akteure zu repräsentieren – Ausnahmen bildeten ein Film über Bobby-Car-Rennen, ein Interview mit dem Berufsradsporthler Erich Zabel sowie Schausteller- und Antikriegsplakate. Denkbar wäre gewesen, mehr Hörstationen aufzubauen, die einen Eindruck vom Erlebniswert solcher Spieltechniken vermittelt hätten. Interessant wären auch interaktive Bildschirme gewesen, die den Einsatz von Technikspiel visualisiert hätten. Schließlich hätte eine Diashow aufzeigen können, in welchen Kontexten Technikspiele Verwendung fanden.

Da die Ausstellungsbesucher nicht direkt mit den Erfahrungshorizonten anderer Menschen konfrontiert wurden, sahen sie sich selbst ins Spiel ge-

bracht. Unversehens verwandelten sie sich selbst in aktive Beobachter ihres Verhaltens. Indirekt wurden sie dazu aufgefordert, ihren eigenen Umgang mit Technikspielen zu reflektieren. Dadurch konnten sie eigene Deutungen entwickeln und sich selbst als Experten von „Spiel mit Technik“ erfahren.

Die Eckdaten der Exponate waren jeweils auf Pappschildern vermerkt. Da das schummrige Licht die Lektüre des Kleingedruckten nicht erleichterte, war es einfacher, sich an die gut lesbaren Texte an den Stellwänden zu halten. Diese waren spannend und ideenreich verfasst und vermittelten Hinweise, die sich über die stummen Artefakte allein kaum erschließen ließen. Bilder, die zunächst wie Dekoration aussahen, entpuppten sich auf den zweiten Blick als geschickt ausgewählte Darstellungen, welche die Botschaften der Wandtexte illustrierten.

Fazit

Die Sonderausstellung *Spiel mit Technik* deckte ein breites Spektrum ab: Thematisch verband sie ein Band, das seinen Anfang bei der höfischen Schaustellung nahm. Von da aus fädelte es sich bis zum Jahrmarktsrummel weiter, umspannte die Vergnügungsindustrie für Erwachsene und knüpfte an das Kinderspiel an. Jedes Exponat sprach eine eigene Sprache, wobei packende Akzente auffielen: Es gab ironische Kommentare (wie Wallers Stickbilder), skurrile Konstruktionen (wie einen Kaffeeroboter aus der DDR), groteske Schmuckelemente (wie Masken mit roten Glühbirnen in den Augenhöhlen) und witzige Kunstentwürfe (wie einen Cybersexanzug). Doch diese Vielfalt barg die Gefahr, dass eine logisch nicht zwingende Ausstellungsordnung zerstückelt erschien.

Spiel mit Technik sprach mehrere Zielgruppen gleichzeitig an: Erwachsene entführte sie zu einem nostalgischen Ausflug in ihre Kindheit, wenn sie auf Kultobjekte aus ihren Kinderzimmern stießen. Kindern bot sich die Gelegenheit, Spielmöglichkeiten auszuprobieren, über die sie nicht täglich verfügen. Besonderes Aufsehen erregten die Vorführungen von kleinen humanoiden Spielrobotern, welche noch keine Serienreife erlangt haben. Doch die Möglichkeiten der aktiven Auseinandersetzung waren begrenzt und damit auch die Vermittlung der Inhalte an Besucher unter zehn Jahren. Auch machte sich leicht Enttäuschung breit, wenn der Flipperkasten ausfiel, eine Musikbox verstummte oder die Playstation aufgab. Mehr Objekte zum Experimentieren wären schön gewesen.

Der doppeldeutige Titel der für das Publikum lohnenden Ausstellung konnte – mit Ausrufezeichen versehen – als Aufforderung ausgelegt werden, sich auf einen musealen Streifzug der Selbsterkundung einzulassen: Spiel mit Technik!

Anschrift der Verfasserin: Catarina Caetano da Rosa, M.A., Lehrstuhl für Geschichte der Technik RWTH Aachen, Kopernikusstr. 16, 52056 Aachen, E-Mail: caetano@histech.rwth-aachen.de