

**SANDRA PANZNER, ANTIKE ERFAHREN – ANALOG,
PARTIZIPATIV, KRITISCH. EIN GESPRÄCH MIT
DEN AUSSTELLUNGSMACHERN VON ‚SPIEL MIT
DER ANTIKE‘, in: *thersites* 5 (2017), 1-18.**

KEYWORDS

Spielkultur, Nürnberg, Antikenrezeption, Storytelling, Digitalisierung

ABSTRACT (English)

The special exhibition "Spiel mit der Antike - Das Bild der Antike in modernen Brettspielen" will run until October 1st 2017 at the City Museum at Fembo House Nuremberg. The exhibition designed by the Swiss Game Museum in 2014 shows about 60 games of Greek and Roman antiquity. The art historian Dr. Andreas Curtius from the 'The City of Nuremberg's Art Collections and the museologist Christin Lumme from the German Games Archive Nuremberg played a decisive role in the realization of the temporary exhibition. I walked with them through the exhibition to talk about the reception of antiquity, the use of digital media in the museum and the fascinating effects of art objects.



**Antike erfahren:
Analog, partizipativ, kritisch.
Ein Gespräch mit den Ausstellungsmachern von
'Spiel mit der Antike'**

Sandra Panzner (Erlangen-Nürnberg)

Noch bis zum 1. Oktober 2017 ist im Nürnberger Stadtmuseum Fembohaus die Sonderausstellung „Spiel mit der Antike – Das Bild der Antike in modernen Brettspielen“ zu sehen. Die vom Schweizer Spielmuseum 2014 konzipierte Ausstellung zeigt etwa 60 Spiele zur griechischen und römischen Antike. Der Kunsthistoriker Dr. Andreas Curtius von den Kunstsammlungen der Stadt Nürnberg und die Museologin Christin Lumme vom Deutschen Spielearchiv Nürnberg waren maßgeblich an der Verwirklichung der Sonderausstellung beteiligt. Mit ihnen habe ich mich in der Ausstellung getroffen und über Antikenrezeption, den Einsatz digitaler Medien im Museum und die faszinierende Wirkung von Kunstobjekten gesprochen.

SP: Frau Lumme, Herr Dr. Curtius, was war in Nürnberg die zündende Idee für diese Ausstellung?

AC: Drei Dinge. Das eine war, das wir das Deutsche Spielearchiv auch einmal hier in das Fembohaus einbinden wollten, andere Häuser sollen die Möglichkeit haben, hier präsentiert zu werden, das heißt der Verbund der Museen der Stadt Nürnberg soll gestärkt werden. Das zweite war, Kooperation über die Grenzen weg. Das dritte war, unsere Bestände in unseren Sammlungen – ob das jetzt das Deutsche Spielearchiv ist oder die Kunstsammlungen oder die Sammlungen des Spielzeugmuseums – zur Geltung zu bringen, in Sonderausstellungen zu zeigen.

SP: Wie entstand die Zusammenarbeit mit den Kollegen aus der Schweiz?

AC: Der Leiter des Schweizer Spielmuseums, der die Ausstellung konzipiert hat, Herr Dr. Ulrich Schädler, ist Archäologe und zugleich Spielhistoriker und sitzt im Beirat des Deutschen Spielearchivs, das zum Verbund der Museen der Stadt Nürnberg gehört. Dadurch war der Kontakt schon mal gegeben.

Sandra Panzner

SP: Waren Computerspiele auch eine Idee bei der Ausstellungskonzeption oder waren sie von Grund auf ausgeschlossen?

AC: Nein, sie waren auch eine Idee. In der Ausstellung in der Schweiz waren sie sogar einbezogen, wobei sie gewissermaßen nur ein Anhängsel waren. Das eigentliche Thema ist tatsächlich Brett- und Kartenspiele. Sie sind wirklich auch auf dem Markt ein sehr großer Renner. Das wird leicht übersehen. Man denkt, Computerspiele verdrängen die herkömmlichen Spiele. Das ist überhaupt nicht der Fall. Genauso wie das E-Book auch nicht das Buch verdrängt. Man braucht sich nur mal die Frankfurter Buchmesse anzusehen oder entsprechend die Spielemessen. Was da eben an Spielen auf den Markt kommt, das ist gigantisch.



Im Nürnberger Fembobhaus wird bis zum 1. Oktober 2017 die Themenwelt Antike in modernen Brettspielen gezeigt. © Museen der Stadt Nürnberg, Foto: Andreas Curtius

CL: Die größte Messe, wo die Spielneuheiten veröffentlicht werden, ist die Spielemesse in Essen. Sie ist die weltweit größte Besuchermesse, die sich

Antike erfahren

mit Gesellschaftsspiel auseinandersetzt und da gab es im letzten Jahr über 1200 Neuerscheinungen im Bereich der Brettspiele.

SP: Bleiben wir kurz bei den Zahlen. Von den rund 700 veröffentlichten Spielen zur Antike stammen etwa 450 aus den letzten 15 Jahren. Das Thema Antike gab es in Spielen jedoch bereits um 1800. Haben Sie eine Erklärung für diesen Boom?

CL: Das muss man, glaube ich, insgesamt in die Spieleentwicklung einbetten. Es gab ja nicht nur einen Boom bei den antiken Spielen, sondern insgesamt in der Spielelandschaft. Die Veröffentlichungen der Brettspiele haben vehement zugenommen in dieser Zeit. Darunter auch eben die Spiele, die sich mit der Antike auseinandersetzen.

SP: Haben Sie eine Idee wieso?

CL: Weil sich immer mehr Verlage gebildet haben und einfach die Industrie dahinter umfassender wurde. Es setzte im Prinzip Ende der 1960er, Anfang der 1970er Jahre ein, dass zusätzlich zum Spiel als Zeitvertreib, zum verbreiteten Kinderspiel auch verstärkt Spiele für das Erwachsenensegment entwickelt wurden. Das hat eingeschlagen, wie nichts Vergleichbares und ist ab diesem Zeitpunkt sukzessive immer mehr geworden. Und wir sind noch nicht am Höhepunkt angekommen. Pro Jahr werden im Moment immer mehr Spiele veröffentlicht.

AC: Viele der Spiele wurden durch Filme und Fernsehserien angeregt. Ihre Themen in ein Spiel einzubetten, das ist eine Sache, die in den letzten Jahren zugenommen hat und eben auch die Antike mit einbezieht.

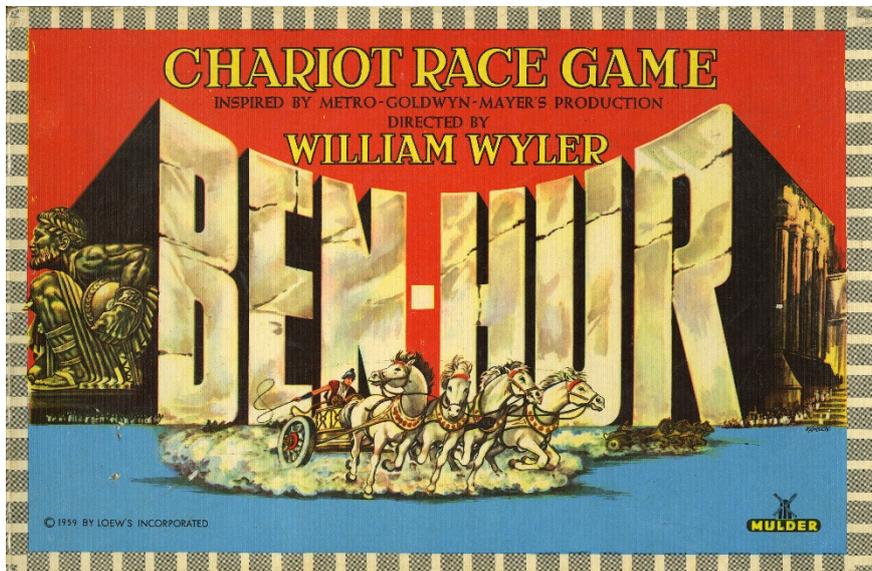
SP: Vielleicht kann man diesen Boom tatsächlich nicht selbständig betrachten, sondern als Teil des *storytelling*, hier des *transmedia storytelling*, also der Strategie, Inhalte über mehrere Medien hinweg zu erzählen. Geschichten, wie die von Spartacus werden mittlerweile mithilfe von Film, Buch, Fernsehserie, Computerspiel und wie wir hier sehen auch von Brettspielen erzählt.

AC: Ja, genau.

Sandra Panzner

SP: Die Auswahl Nürnbergs als Ausstellungsort bietet sich durch das hier ansässige Deutsche Spielearchiv an. Und die Auswahl der Ausstellungszeit? Das schweizerische Forschungsprojekt, auf das diese Ausstellung beruht, läuft bereits seit mehreren Jahren und führte zu fünf weiteren Ausstellungen.

AC: Das hängt einfach damit zusammen, dass Dr. Schädler dieses Jahr auf der Spielwarenmesse in Nürnberg war und den Vorschlag gemacht hat.



Deckel des Spiels „Ben Hur Chariot Race Game“ von V. Groen, Loew's Inc. 1959.

© Museen der Stadt Nürnberg, Deutsches Spielearchiv Nürnberg,

Foto: Torsten Lehmann

SP: Also praktische Gründe.

CL: Ja, richtig. Wir haben jedes Jahr auf der Nürnberger Spielwarenmesse ein Beiratstreffen und da hat er diese Ausstellung angesprochen und in den Raum geworfen, diese einmal nach Nürnberg zu bringen.

SP: Wer ist Ihre Zielgruppe?

AC: (lacht) Von 8 bis 88.

Antike erfahren

CL: (lacht) Ja, genau, das steht immer auf den Spielschachteln.

AC: Also wirklich Familien, aber auch Erwachsene, einzelne Interessierte. Spieler und Nicht-Spieler gleichermaßen, auch an der Antike Interessierte. In diesem Fall ist es eigentlich eine sehr breite Zielgruppe. Das ist nicht immer so. Bei manchen Ausstellungen sind es zum Beispiel nur Leute, die an Nürnbergs Geschichte Interesse haben.

SP: Die Erwartungen an Ausstellungen als Königsdisziplin der Kommunikationsformen des Museums sind nicht nur hoch, sie sind auch sehr verschieden, sind doch auch Ihre Zielgruppen diesmal ganz verschieden. Zudem sprechen Sie mit dem Thema Antikenrezeption auch in der Wissenschaftsgemeinde unterschiedliche Disziplinen an: Historiker, Archäologen und Kunsthistoriker, die jeweils eine andere Sprache sprechen. Wie gehen Sie damit um?

AC (nach einer längeren Pause): Wir bieten einfach die Ausstellung an, würde ich sagen.

CL: Wir versuchen, die Ausstellung in Kombination mit einem vielfältigen Rahmenprogramm für verschiedenste Zielgruppen zugänglich zu machen.

AC: Wir haben verschiedene Erklärungsebenen. Wir haben Raumfahrten, die den Raum erklären, wir haben eine Broschüre, die die Spiele im Einzelnen erklärt und auch auf die Forschungsergebnisse eingeht und wir haben aber auch den spielerischen Zugang. Dafür gibt es eine große Spielzone, wo viele Spiele auch ausprobiert werden können – mit oder ohne Erklärung. Zudem haben wir auch Spielenachmittage im Begleitprogramm mit festen Terminen, wo auch Spieleerklärer zur Verfügung stehen.

CL: Und das in Kombination mit einer Familienführung, das heißt man kann sich erst einen Überblick über die Ausstellung verschaffen und dann im Anschluss betreutes Spielangebot wahrnehmen.

SP: Die Interessenten aus der Wissenschaft sind hier, wie gesagt in erster Linie Historiker, Archäologen, Kunsthistoriker. Disziplinen, die zwar Querbezüge aufweisen, sich jedoch substantiell dennoch voneinander abgrenzen, wenn es um Sprache oder Methodik geht. Ich denke, dieser Punkt wird allgemein sehr unterschätzt. In diesem Fall sind es unterschiedliche Fragen, mit

Sandra Panzner

denen die Ausstellung besucht wird. Wie versuchen Sie, diesen Fragen zu begegnen?

CL: Das ist eine Problematik, der sich jede Ausstellungskonzeption stellen muss.



Eine von zehn Raumfabriken mit Erläuterungstext – hier zum Ausstellungsbereich Architektur. © Museen der Stadt Nürnberg, Foto: Andreas Curtius

Antike erfahren

AC: Man kann auch nicht alle Fragen befriedigen. Wenn ein Wirtschaftswissenschaftler in die Ausstellung geht, hat er auch vielleicht andere Fragen.

SP: Die Wirtschaftswissenschaften gehören jedoch nicht zu den Disziplinen, die besonders Interesse an der Antikenrezeption haben, oder?

AC: Man kann nicht zu sehr in die Tiefe gehen, weil die Verweildauer doch sehr gering ist normalerweise. Die Leute wollen sehen, verstehen und weitergehen.

SP: Wie tief ist dann ein Minimum, um zumindest die Authentizitätsfrage zu klären? Ein Katalog vielleicht?

AC: Es ist kein wissenschaftlicher Katalog mit Fachaufsätzen dazu erschienen. Bewusst nicht. Es ging aber auch aus praktischen Erwägungen nicht, weil die Zeit sehr kurz war. Diese Ausstellung ist unter sehr erheblichem Zeitdruck entstanden, in drei Monaten. In der Schweiz übrigens auch nicht. Und wir haben das Grundkonzept der Ausstellung eigentlich aus der Schweiz übernommen. Wir haben es nur ein bisschen modifiziert.

SP: Und was sind die wichtigsten Punkte dieser Modifikation?

AC: Der Schluss der Ausstellung. Das heißt die Spielezone und eine zusätzliche Abteilung, die den Untergang Pompejis darstellt. Dafür haben wir aus der Schweizer Vorlage eine große Vitrine mit antiken Figuren von Playmobil weggelassen, weil wir vor zwei Jahren erst eine große Ausstellung im Spielzeugmuseum zu dieser Firma hatten. Eine zusätzliche Idee von uns war, dass wir auch ein paar Kinder- und Jugendbücher zeigen, wo die Antike ähnlich dargestellt wird wie in den Spielen. Teilweise mit einem didaktischen Anspruch, teilweise mit einem Augenzwinkern. Zudem haben wir ein paar Spiele ausgewechselt im Vergleich zu der Schweiz, weil die räumlichen Verhältnisse auch unterschiedlich sind.

Sandra Panzner



Kinder- und Jugendbücher zum Thema Antike – lehrreich oder einfach mit einem Augenzwinkern. © Museen der Stadt Nürnberg, Foto: Andreas Curtius

SP: Das Motiv auf dem Ausstellungsplakat unterscheidet sich auch von dem in der Schweiz und ist mit dem Kriegsgott Ares sehr markant. Wie kam es zu dieser Auswahl?

AC: Das war Liebe auf den ersten Blick und ist gleichzeitig das Motiv auf dem Plakat, der Broschüre und dem Ausstellungsflyer. Das Motiv stammt aus einem der Spiele und sechs der Entwürfe zu Ares haben wir in großer Größe im Spielraum ausgestellt. Wir dachten, dass der Kriegsgott Ares ein toller Hingucker ist.

SP: Im Kern geht es in Museen immer um Geschichten. Auch in dieser Ausstellung. Mit welcher Strategie versuchen Sie, den Geschichten gerecht zu werden?

Antike erfahren



Aus der griechischen Mythologie entliehen: Für die Nürnberger Sonderausstellung dient die Figur des Ares als Motiv auf dem Ausstellungsplakat. © Arnaud Demaegd

Sandra Panzner

AC: Zu den Geschichten werden in der Broschüre ganz kurz erläutert, inwieweit sie in den Spielen umgesetzt, verändert, vereinfacht oder zum Teil falsch dargestellt werden. Da gibt es einiges zu bemerken. Der Archäologe, der sich zum Beispiel auskennt mit Wagenrennen, der wird bei „Ave Caesar“, dem Zirkuswagen-Rennspiel sofort sehen, dass der hier dargestellte, ganz komplizierte Parcours auf dem Spielplan mit Überhol- und Abkürzungsmöglichkeiten nicht tatsächlich existierte. Das wird in der Broschüre natürlich dann auch erklärt. Auch die Darstellung auf dem Deckel zeigt einen römischen Centurio auf einem schweren Streitwagen. Das ist so, wie wenn man mit einem Panzer in einem Formel-1-Rennen fahren würde (lacht). Sie hatten natürlich ganz leichte Wagen. Es wird praktisch in vielen Brettspielen frei umgegangen mit den Geschichten.



Wagenrennen mit modernen Elementen im Spiel „Ave Caesar“ von Wolfgang Riedesser, Otto Maier Verlag Ravensburg 1989. © Sandra Panzner

SP: Ebenso wie die Geschichten, sind auch die nutzbaren Medien zahlreich – analog und digital. Sie haben sich neben den klassischen Raumtexten und Objektbeschriftungen für eine textreiche Broschüre entschieden. Wieso?

AC: Meistens nehmen wir in Ausstellungen am Objekt einen kurzen Text. Weil sich das hier irgendwie anbot, ein paar mehr Informationen zu den Objekten zu geben, haben wir uns für diese Broschüre entschieden. Die kann man sich in die Hand nehmen, mitnehmen zu der Vitrine und man findet

Antike erfahren

anhand einer Nummer sofort das Spiel und die tiefergehenden Informationen dazu.

SP: Wie reagieren die Besucher auf die Medienauswahl?

AC: Da sind eigentlich alle zufrieden. Leute, die in ein Museum zur Stadtgeschichte kommen, erwarten auch nichts anderes als Texte zu dem Objekt. Ich habe noch nie eine Kritik im Besucherbuch gelesen, wo gestanden hätte, wir hätten aber gerne irgendwie mehr technische Ausstattung gehabt.

SP: Leise, aber dennoch sehr deutlich höre ich hier eine kritische Einstellung zu digitalen Medien in der Museumsarbeit.

AC: Im Nebenraum haben wir eine moderne technische Ausstattung. In diesem Raum über die Geschichte Nürnbergs gibt es Tablets, wo man verschiedene Vertiefungsebenen hat, die man aufrufen kann. Aber was da letztendlich drin ist, sind auch Texte. Es ist nur eine Frage der Verpackung. Ob die jetzt auf einem Tablet zu lesen sind oder an der Wand, das macht von der Informationsdichte und -auswahl eigentlich keinen Unterschied.

SP: Vielleicht können sie einen Unterschied im Umgang mit den verschiedenen Erwartungen machen, über die wir zu Beginn unseres Gesprächs gesprochen haben, da Tablets beispielsweise die Vertiefungsebenen anbieten können, die Sie gerade erwähnten. Die Rolle der Digitalisierung im Museum ist daher in der Wissenschaft zurzeit ein hochaktuelles Thema. Welche Rolle spielt sie hier? Wie gehen Sie als Ausstellungsmacher damit um?

AC: Wir haben da mehrere Zweige. Eine Sache ist, dass wir künftig auch digitale Ausstellungen machen wollen. Dies sowohl als losgelöstes Projekt als auch als Begleitung zu einer realen Ausstellung im Internet, die also digital vertiefbar ist. Und das zweite ist die Onlinestellung der Sammlungen. Wir machen Digitalisierung, wir machen Datenbanken, was bei mehreren Zehntausend Objekten ein großer Aufwand ist. Das Ergebnis dieser Datenbanken soll irgendwann im Internet gespiegelt werden. Natürlich nicht alle Angaben, aber die obersten Informationsebenen sollen im Internet abrufbar sein. Das erfordert auch sehr viel Arbeit.

Sandra Panzner

„Panem et Circenses“ (Brot und Spiele)
Zirkus und Arena

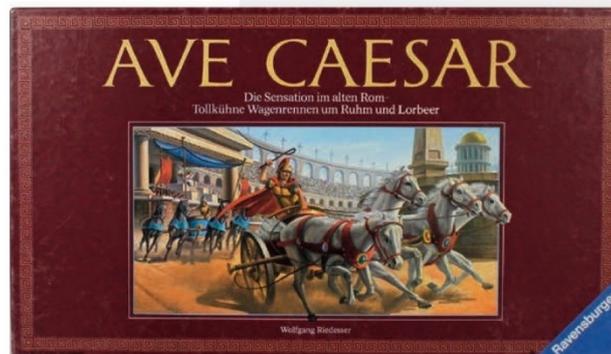
38 Ave Caesar

Autoren Wolfgang Riedesser
Verlag Otto Maier Verlag Ravensburg 1989

Es handelt sich um eines der wenigen Spiele zur Antike aus den 1980er Jahren.

Es geht um ein Wagenrennen im antiken Rom. Auf der Schachtel sind zwei Quadrigen zu sehen, die gerade an der kaiserlichen Loge vorbeigefahren sind und die Spina, den Wendepunkt, umfahren. Offensichtlich befinden wir uns im Circus Maximus in Rom. Die weißen und schwarzen Pferde gehen sicher auf den Film „Ben Hur“ aus dem Jahr 1959 zurück. Leider tragen die Wagenlenker Legionärsrüstungen, ja sogar Feldherrenmäntel, an Stelle der typischen Kleidung römischer Wagenlenker, wie sie auf zahlreichen Mosaiken wiedergegeben ist. Auch die Wagen für die Rennen waren eigens für Wagenrennen entwickelte leichte Konstruktionen, während die hier abgebildeten schweren Wagen eher Streitwagen darstellen.

Der Spielplan schlägt kompliziertere Kurse für die Rennen an, wie sie aus der Antike nicht bekannt sind. Die Spielfiguren stellen Zweigespanne dar. Die Münzen sind Kopien römischer Denare des Jahres 44 v. Chr., geprägt aus Anlass der 4. Diktatur Julius Caesars (die ihm diesmal auf Lebenszeit zuerkannt wurde, kurz vor seiner Ermordung). Damit wird auf die Tatsache angespielt, dass Caesar den Circus Maximus erbaute.



42

Das Brettspiel „Ave Caesar“ in der Ausstellungsbroschüre mit kritischen Bemerkungen zum Parcours. Text: Ulrich Schädler, Schweizer Spielmuseum. Gestaltung: Martin Küchle. © Schweizer Spielmuseum und Museen der Stadt Nürnberg

Antike erfahren

SP: Sie sprachen zuvor über die geringe Vorbereitungszeit. Hätten Sie etwas anders gemacht, wenn Sie über jegliche Ressourcen verfügt hätten, auch mehr Zeit?

AC: Nichts (lacht).

SP: Die Ausstellung ist in insgesamt neun Bereiche gegliedert, die jeweils einen Aspekt der Antike thematisieren, wie Politik, Architektur, Handel oder Mythologie. Das sind sehr viele Geschichten. Wie erzeugen Sie hier thematisch Struktur statt Beliebigkeit?

AC: Eindeutig durch Auswahl. Wir haben auch aus dem Angebot des Schweizer Spielmuseums Spiele rausgenommen. Wenn in einer Vitrine vier große Spiele liegen und dann noch zwei kleine, dann ist die schon eigentlich überfüllt. Man muss ein bisschen was zeigen, was in diesen Schachteln drinsteckt, aber man kann nicht alles zeigen. Man muss auswählen und man wählt natürlich sowohl interessante Sachen aus, das heißt vom Aufbau, von den Spielmöglichkeiten oder von der Gestaltung her sehr interessant, als auch typische Dinge. Also typische Dinge für eine Zeit, zum Beispiel eine Landkarte.

SP: Und ist diese Struktur dann sogleich die Strategie gegen die Überforderung der Besucher?

Sandra Panzner



Kleine Auswahl an Spielen für Struktur und Präsenz – hier zwei Vitrinen zum Thema Architektur. © Museen der Stadt Nürnberg, Foto: Andreas Curtius

AC: Die Menschen sind tatsächlich schnell überfordert von der Menge von Inhalten. Man hat es ja manchmal in Ausstellungen, wo ewig lange Einleitungstexte sind. Drei-vier Tafeln mit Text. Die Leute lesen ein Drittel und gehen weiter, weil sie was sehen wollen. Sie wollen die Objekte und die Aura der Objekte sehen. Deshalb würde ich auch nichts ändern wollen.

SP: Also mehr Objekte, weniger Inhalte?

AC: Es spielt für Kunst noch eine viel größere Rolle, dass Leute die Objekte sehen wollen. Bei den Kunstwerken, wenn man die nur digital auf dem Bildschirm sieht, ist das nur ein Bild von vielen. Das Internet ist voll von Abbildungen, von Bildern. Wir leben in einer unglaublichen Bilderflut heutzutage, sodass die Darstellung selber, also das Abbild gar nicht mehr reizt. Aber sobald man das Originalgemälde sieht, den Glanz der Ölmalerei oder das Pudrige des Pastells auf einer Pastellmalerei oder man eine Skulptur umschreiten kann, das macht einen ganz anderen Eindruck auf die Leute. Und man sieht die Holztafel ist alt, sie hat Risse, also die Aura des Objekts, das ist

Antike erfahren

ein ganz wichtiger Aspekt für Museumsbesucher. Haben wir immer wieder festgestellt.

SP: Die Ausstellung weckt die Lust, selbst mitzuspielen. Das Thema Spiel ist prädestiniert für den Ansatz partizipatives Erfahren.

AC: Genau. Und die Besucher möchten die Spielsteine in die Hand nehmen und sie nicht digital am Bildschirm sehen. Objekte haben eine Aura, eine Haptik, sie haben Material, auch Materialoberflächen. Und die Bilder wirken auf einem Brett ganz anders als auf einem Bildschirm. Und die Leute, die hier die Objekte sehen, die kriegen wie Sie schon gesagt haben Lust, die Objekte in die Hand zu nehmen und nicht, das auf einem Bildschirm zu machen.

SP: Und genau dafür gibt es die Spielzone, oder?

AC: Ja.

SP: Welche Arten von Spielen finden hier die Besucher?

CL: Viele Besucher möchten natürlich gleich loslegen und sich nicht erst durch komplizierte Spielregeln arbeiten. Es war uns daher wichtig, etwas Entsprechendes anbieten zu können. Asterix und Obelix, geht natürlich immer (lacht). Oder auch Ludix, das damals speziell für die Ausstellung in der Schweiz entwickelt wurde. Oder das Spiel Römisch Pokern von Amigo, was auch eine schnelle kleine knackige Sache ist. Was wir auch noch dazugepackt haben, ist eine kleine antike Spielesammlung. Also sprich Spiele, die sich wirklich auf die antiken Vorbilder beziehen. Einfach, um da auch nochmal den Bezug herzustellen. Das bietet sich auch schön an für Schulklassen.

SP: Welche Reaktionen bekommen Sie von den *Digital Natives*? Hat der Umgang mit digitalen Medien etwas an den Erwartungen der Zielgruppe Kinder und Jugendliche geändert?

AC: Nein. Sie haben zwar alle ihr Smartphone an, aber wenn man sie fragt, was machst du gerade, dann kommt oft die Antwort nichts. Das läuft so nebenher. Und die lesen trotzdem Bücher und die spielen Spiele, auch Brettspiele, Würfelspiele, Kartenspiele. Die gehen auch raus und spielen im Freien Rollenspiele. Man denkt immer, das gibt es heute nicht mehr. Ganz im

Sandra Panzner

Gegenteil. Das läuft parallel. Also die digitale Welt ist dazugekommen, aber sie verdrängt zum Glück das andere nicht.

CL: Das ist auch meine Beobachtung. Wir kooperieren ja viel mit dem Ali Baba Spieleclub – Sie haben einige Spiele hier zur Verfügung gestellt und waren auch beratend tätig bei der Spieleauswahl – und wir werden immer ganz oft gefragt, ob wir kein Auslaufmodell seien, das Deutsche Spielearchiv. Nein, sind wir nicht. Die Industriezahlen zeigen was anderes und es ist auch nicht so, dass plötzlich die Menschen sich teilen in „Wir sind digitale Spieler“, „Wir sind die Gamer“ und „Wir sind noch die alten, verstaubten Brettspieler“. Ganz im Gegenteil, also die Leute, die spielen, die spielen meistens beides. Sie sind sowohl im digitalen als auch im analogen Bereich unterwegs. Es ist eher so, dass die beiden Bereiche immer mehr ineinandergreifen, aber nicht, dass es sich trennt oder gegeneinander agiert, das ist gar nicht der Fall.



Die Lust am Spielen soll durch den analogen Zugang zu den Geschichten geweckt werden. Hier durch das Spiel „Das Pferd von Troja“ von Alex Randolph, Jumbo 1993.

© Museen der Stadt Nürnberg, Foto: Andreas Curtius

Antike erfahren

SP: Der doppeldeutige Name der Ausstellung ‚Spiel mit der Antike‘ deutet auf eine spielerische Herangehensweise an die Antike. Schlüpfen Sie als Ausstellungsmacher auch hier dennoch gelegentlich in die Rolle des Kritikers oder überlassen Sie das voll und ganz den Besuchern?

AC: Doch, mithilfe der Broschüre üben wir auch Kritik aus. Zunächst mal wird objektiv gezeigt, was gibt es an Themen, welche werden behandelt, welche nicht. Welche Details werden ausgewählt, wie werden die kombiniert. Aber auch die Kritik, was ist denn daran falsch, was sind offensichtliche Fehler, sowohl bei Spielideen als auch in der Gestaltung. Die Besucher finden es vorgekaut (lacht).

SP: Wir haben viel über die Erwartungen der Besucher gesprochen. Was sind denn Ihre Erwartungen an diese Ausstellung? Oder anders: Wann wird die Ausstellung für Sie zum Erfolg?

AC: Wenn viele Leute kommen und wenn sie zufrieden wieder gehen.

SP: Und woran messen Sie das?

AC: Das kann ich als Ausstellungsmacher gar nicht. Das kann vielleicht die Kasse sehen.

CL: Und das Feedback vor allem in den Führungen ist wichtig.

AC: Ja, genau. Wenn die Führer gefragt werden, wie ist es denn hier und da oder bei den Spieleerklärungen Interesse besteht. Wenn Leute kommen, um zu spielen. Schon beim Eröffnungsabend der Ausstellung haben sich im Spielraum Leute hingesezt und gespielt, obwohl es draußen Wein und Brezen gab.

SP: Ein gutes Zeichen.

AC: Ein gutes Zeichen, ja. Und gerade diese Möglichkeit hier, etwas selber auszuprobieren, ich glaube, das wird sehr gern gesehen.

SP: Und für Sie, Frau Lumme?

Sandra Panzner

CL: Wenn diese Kombination aufgeht, einerseits den Input und im Prinzip ja doch eine klassische Vitrinen- und Textausstellung und dann aber andererseits dieses zusätzliche Element, das eine Eigenaktivität und eine ganz andere Ebene der Auseinandersetzung ermöglicht und wenn das angenommen wird – und das Gefühl hatte ich schon, wenn ich hier von einer Studierendengruppe oder einer Schulklasse sehr positive Rückmeldungen bekommen habe oder immer auch Einzelbesucher nach dem Ausstellungsrundgang hier spielen gesehen habe – dann finde ich, ist das schon ein schöner Erfolg für sich.

SP: Frau Lumme, Herr Dr. Curtius, ich danke Ihnen für dieses Gespräch.

CL: Wir bedanken uns für das Interesse.

AC: Das war wirklich interessant und hat Spaß gemacht.