

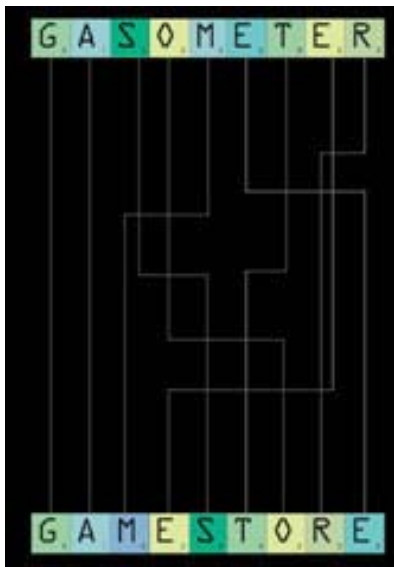
Ausstellungen als Instrument der Wissensvermittlung

Exhibitions as a tool for transmitting knowledge

Workshop am 26. und 27. April 2002
Helmholtz-Zentrum für Kulturtechnik, Humboldt-Universität zu Berlin
Gefördert mit Mitteln der Volkswagen-Stiftung

Gerrit Grigoleit

GAMESTORE



Das Spiel steckt tief in uns; es ist unabhängig von sozialer und kultureller Herkunft, von Alter und Erfahrung, vom Geschlecht und von Religionen. Es wurde und wird von jedem und immer und überall gespielt. Nur die Regeln sind verschieden. Ob Glück oder Strategie die Regeln sind das grundsätzliche und vor allem gleiche Einverständnis zwischen den Spielern. Das Spiel als Vorbereitung für das Leben oder der Erfahrung des nicht Gelebten. Im Spiel gelangt man zu einer Erfahrung, die im Reellen nicht erlebt wird.

Das Spiel ist ein Medium wie Film und Theater und Musik, es ist eine Form der Kommunikation.

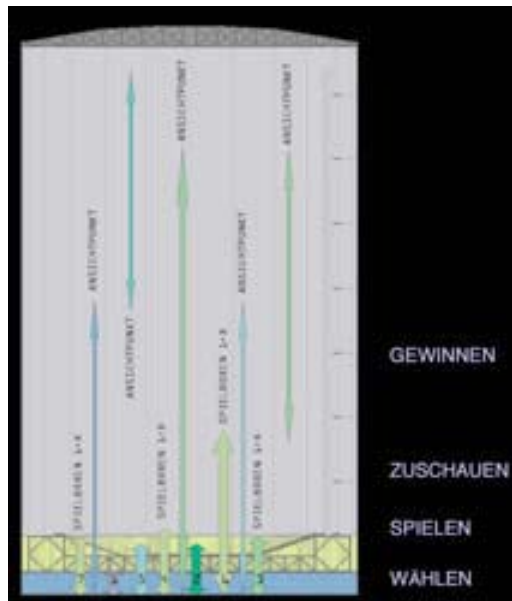
Diese Kommunikation des Spiels ist Grundlage des folgenden Ausstellungskonzepts: *Gamestore*. Ab hier wird gespielt; der Ausstellungsbesucher ist der Spieler und der Ausstellungsraum das Spielfeld:

Gamestore ist zunächst ein Wortspiel mit dem Ort an dem es entstanden ist: Gasometer (Oberhausen). *Gamestore* ist der Raum, in dem ein Spiel gespielt und erlebt wird und *Gamestore* bildet den szenographischen Rahmen für den Entwurf einer Ausstellung. Nicht allein der Inhalt der Ausstellung *Gamestore* widmet sich dem Spiel, so sollen auch die Eigenschaften des Spiels von Nutzen gemacht werden:

- Soziale Interaktion
- Freiwilligkeit
- Glück und Strategie
- Lernen
- Simulation einer Wirklichkeit

und vor allem Spaß!

Gamestore ist wie die Struktur eines jeden Spiels in folgende Bereiche unterteilt:



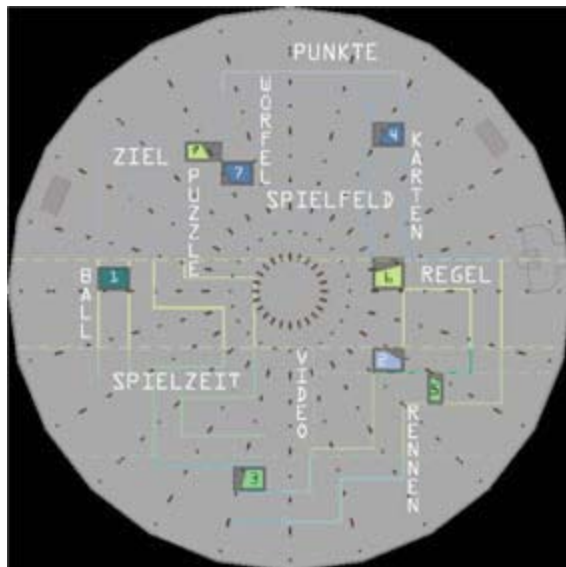
Wählen
Spielen
Zuschauen
Gewinnen / Verlieren

WÄHLEN

Die Voraussetzung einer Teilnahme am Spiel ist die Freiwilligkeit. Kein Spielteilnehmer wird zum Spieler ohne selbst sich Teilnahme entscheiden zu können. Wie zu Beginn eines jeden Spiels muß sich der Spieler entscheiden. In Gamestore kann er zwischen sieben verschiedenen Aufzügen auswählen. Jeder wird ihn an einen anderen Ort bringen. Je nach der Vorgehensweise des Spielers, er überlässt es dem Zufall und seinem Glück oder wählt strategisch, in welchem Aufzug das Spiel beginnt.

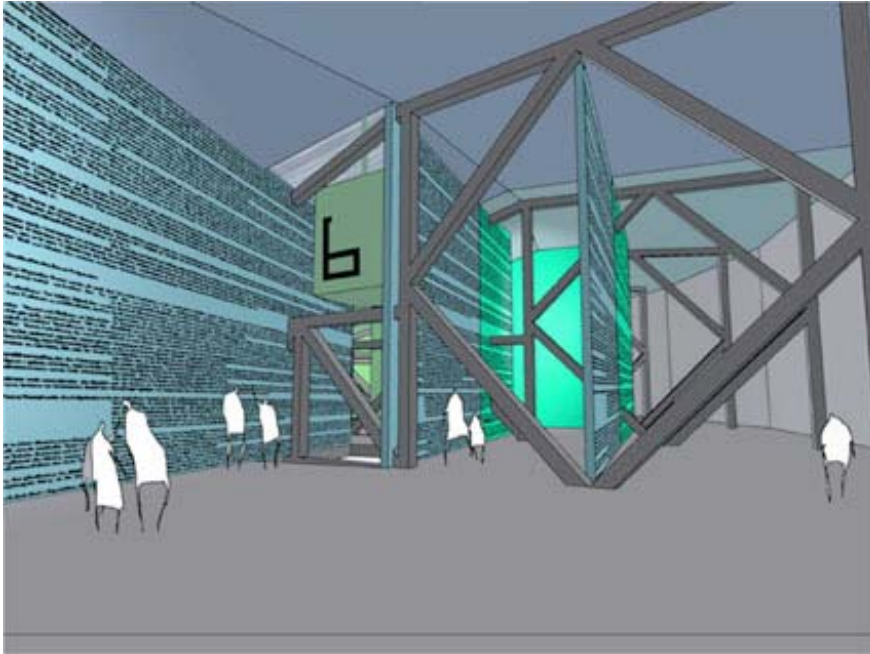


SPIELEN

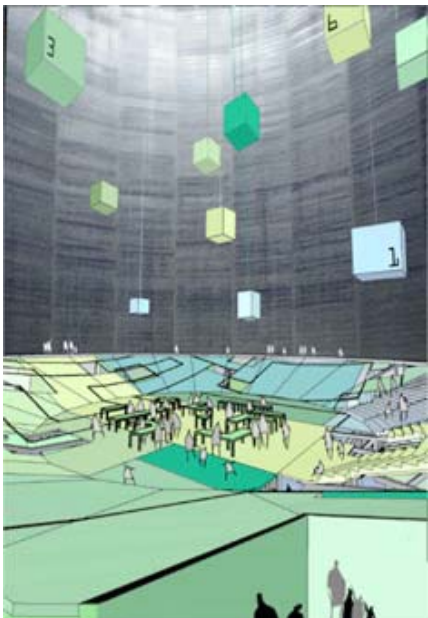


Hier durchläuft der Spieler sein Spielfeld, der eigentliche Bereich, der konservativ Ausstellungsfläche genannt werden könnte. Noch ist der Spieler Spielfigur. Orientierungslos streift er von Raum zu Raum ohne zu erkennen, dass er von den etablierten Spielern geleitet wird. Sämtliche Themenbereiche des Spiels werden suchend durchwandelt: identische Memoryräume, Räume der Spielzeit, Räume mit

Bällen, Strategieräume etc.

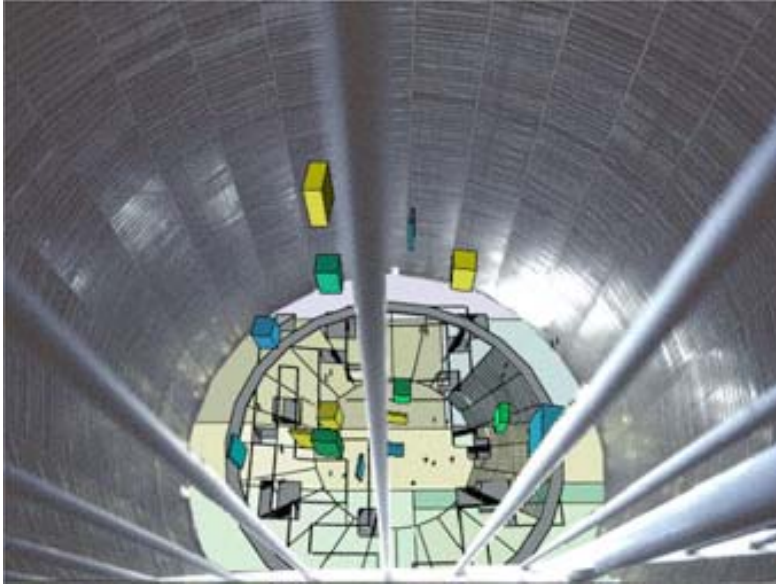


ZUSCHAUEN



Wo und wann ist ein Spiel zu begrenzt? Das Fußballspiel hört weder an der Außenlinie des Spielfeldrandes, noch nach Abpfiff des Schiedsrichters auf. Der Zuschauer ist die Verlängerung eines globalen Spiels. Auf der Galerie des Gasometers erreicht der Spieler sein neues Spiellevel. Von außen beobachtet er und nimmt Einfluß auf das Spiel. Er leitet und kontrolliert seine Spielfiguren.

GEWINNEN VERLIEREN



Nachdem alle Spielebenen bewältigt wurden wird der Spieler auf das 120m hohe Siegerpodest gesetzt. Erst von hier aus erhält er den kompletten Überblick des Ausmaßes von Gamestore.

Gamestore ist keine Ausstellung, in der der Besucher sich von Vitrine zu Vitrine quält, jedoch auch kein technologischer Event mit spektakulär kitschig *verspielten* Effekten. Gamestore ist ein programmierter Raum, eine Bühne auf der der Spieler sich in einer nur für ihn geschaffenen Umgebung aufhält. Der Spieler ist Teil der Szene, sowie der Schauspieler Teil des Bühnensbildes ist. Für den Spieler gibt es kein „als ob“. Er nimmt sein Spiel so ernst, wie jeder andere Spieler sein Spiel ernst nehmen muß.

In Gamestore wird das Spiel als Kommunikationsform eingesetzt, um tatsächlich das zu erreichen, was eine gewöhnliche Ausstellung immer versucht einzulösen: abgesehen von der Didaktik ist der Ausstellungsraum im Unterschied zu seinen Konkurrenten, dem Fernsehen, der Zeitungen und Magazine, dem Internet etc. ein extrem gesellschaftlicher Ort. Das Spiel übernimmt genau diese Aufgabe auf eine verständliche und ehrliche Weise.