

## Erzgebirgisches Spielzeugmuseum Seiffen

VIRTUELLES **M**USEUM

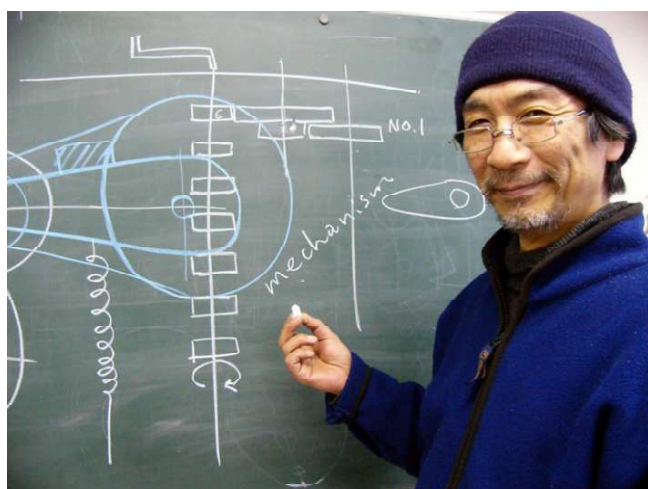
AUSGABE 2006-1

Sehr geehrte Freunde unseres Museums, wertvolle Abonnenten, gern möchten wir diesmal auf das künstlerische Schaffen von Aquio Nishida verweisen, dem 2006 im Spielzeugmuseum eine Personalausstellung gewidmet ist. Ausführlich wird dazu auch auf der Homepage des Seiffener Museums eingegangen:

### Bewegliche Poesie aus Holz

#### Künstlerische Spielobjekte von Aquio Nishida (JAPAN) im Rendezvous mit dem Erzgebirge

Seit Jahrhunderten und das nicht nur im europäischen Kulturkreis sind bei Kindern (und bei Erwachsenen) vor allem solche Spieldinge beliebt, die durch allerlei findige Mechanismen „lebendig“ wirken. Mit dem Aufstieg des Erzgebirges zu einem Zentrum der Spielwarenfertigung haben auch hier diese Wirkungs- und Funktionsprinzipien eine große Rolle gespielt. Beschreibungen der frühen Erzeugnisse betonen die „zahllosen Arten von Figuren, Kästchen und Büchsen, kleinen und großen Gruppen klingendem, quickendem, bellendem und knarrendem Spielzeug“, und die Warenkataloge der Verleger Grünhainichens oder Olbernhaus waren im 19. Jahrhundert angefüllt mit ideenreichen Lösungen für die erzählerische Poesie der zum Kurbeln, Drehen, Pendeln, Kreisen, Schieben, Rollen lassen gedachten Kleinspielzeuge. Es waren wohl einerseits internationale Wechselbeziehungen im Austausch solcher Inspirationen (auch über den Spielwarenhandel direkt) -



andererseits sind es sogenannte „Urtypen“, die in diesen Objekten zur Anwendung kommen. Allein die formale Umsetzung und jenes, was da regional- und zeittypisch zum Inhalt wird, macht wesentliche Unterschiede aus. Bei diesen Bewegungsobjekten von „Automaten“ zu sprechen ist wohl eher ein Standpunkt philosophischer Betrachtungen. Ganz sicher ist jedoch, dass es seit Jahren eine internationale „Szene“ gibt, die sich mit diesen künstlerisch und oft als Kunst gemeinten „Automata“ beschäftigt. Einer

dieser Designer, inzwischen über seine Heimat hinaus bekannt geworden, ist Aquio Nishida. Er ist der Einladung ins Erzgebirge ins Seiffener Museum gefolgt und stellt – im Kontext und im Kontrapunkt zur erzgebirgischen Tradition – nahezu 100 Objekte aus.

Aquio Nishida wurde 1946 in Akashi City in der Prefektur Hyogo, Japan, geboren. Nach dem Besuch der Osaka Seiko Gakuin Highschool absolvierte er eine künstlerische Ausbildung am Osaka Design Institut. Vorerst interessierten ihn Malerei, Grafik und grafisches Design. Mit dem Umzug nach Ura-Bandai in der Prefektur Fukushima wandelte sich, wie er selbst ausführte, sein “Lebensgefühl” mehr in Richtung ländlicher Lebensraum. Mehr und mehr befasste sich Aquio Nishida mit der Gestaltung seiner Lebensumwelt. Das spielerische Suchen nach Formen und ein unmittelbar handgreifliches, handwerkliches Tun führte schließlich 1986 zu seinem ersten “Automaten” - zum Schmetterling Nr. 1. Rückblickend meint Aquio Nishida, dass er mit “primitiven” einfachsten Handwerkzeugen, mit Handsäge, Handbohrer, Schnitzmesser und Sandpapier gearbeitet hat. Als Material nutzte er Birke und japanische Zypresse. In das Innere der Schachtel aus Birkenholz wurde von ihm ein Musikspielwerk eingebaut, welches bei Bewegung der Kurbel eine Melodie erzeugt. Dazu bewegen sich die Flügel des Schmetterlings.

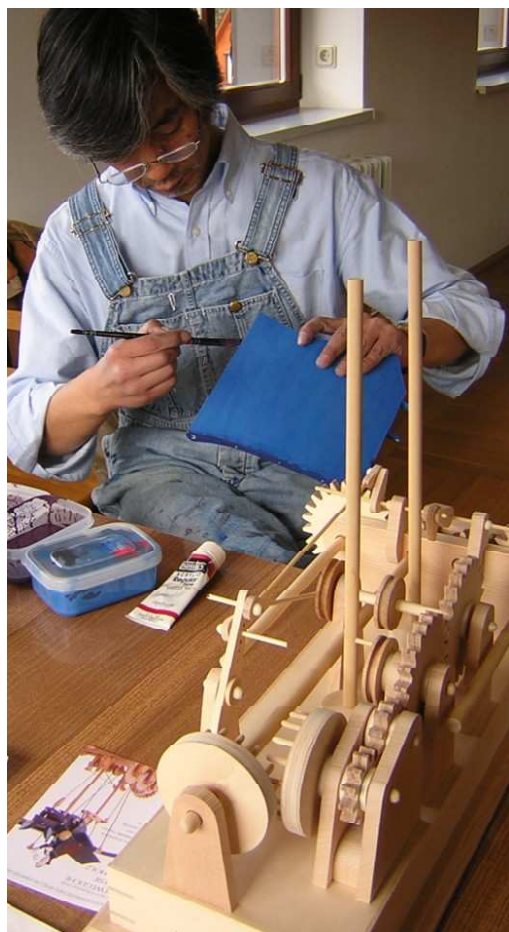


Natürlich, so formuliert Aquio Nishida persönlich, ist der Mechanismus simpel, aber es war bei der geringen Ausstattung an technischen Hilfsmitteln äußerst reizvoll und für ihn ein durchaus elementares Erlebnis, dieses Objekt innerhalb von drei Wochen selbst entstehen zu lassen. Seitdem hat ihn das Erfinden von “beweglichen “ Inhalten und die Konstruktion einer mechanischen Umsetzung mit Kurbel, Zahnrädchen, Klappen, Reibradverbindungen, Stangen, Exzentern usw. nicht mehr los gelassen. Rund 500 verschiedenste “Automaten”-Spieldinge hat er seitdem kreiert, seine Skizzenbücher und Musterblätter sind angefüllt mit schier unendlich vielen Ideen für weitere Objekte. 1989 war eine erste eigene Personalausstellung im Atelier NOUBOU in LOFT Ikebukuro möglich, wo er Dutzende seiner frühen Stücke präsentierte. Er selbst sieht sich als “Automaten”-Designer, wobei jedes Objekt neben dem spielerischen Umgang mit Bewegung vor allem durch eine inhaltliche Komponente getragen wird. Größere öffentliche Aufmerksamkeit in Japan erreichten seine Objekte Anfang der 1990er Jahre. 1994 wurden schließlich zwölf Arbeiten auf dem NATIONAL/ PANASONIC Kalender abgebildet, 1998 fand eine größere Ausstellung in Tokio statt.

Seine Leidenschaft für Spielzeug und Spieldinge führte dazu, 1995 ein eigenes “Japan Museum of Contemporary Toy” in Ushioriyama, Mimasaka City zu eröffnen. In dieser Zeit entstanden die ersten Kontakte auch zu Seiffen und zum Seiffener Spielzeugmuseum. Neue Artikel aus dem Erzgebirge fanden Eingang in seine Sammlung, die inzwischen recht umfangreich erzgebirgische Spielwaren und Kunsthandwerk präsentiert. Anliegen seines Museums ist es, Aussagen zur Bedeutung des Spielens

für die Kinder zu machen. Im Mittelpunkt der Exposition stehen "zeitlose, wirklich gute Spielwaren", die zugleich als Anschauung für eine Beratung und Hilfe bei der Auswahl kindgerechter Spielzeuge zur Verfügung stehen. Dem Museum ist ein Museums-Shop angeschlossen, wo viele, auch erzgebirgische Erzeugnisse, gekauft werden können. 1995 konnte Aquio Nishida erstmals auch in Deutschland, zur Sonderausstellung auf der Heim- und Handwerksmesse in München ausstellen. 2003 wurde ein zweites Museum gegründet, das Arima Toys & Automata-Museum Kita-ku, Hyogo. In beiden Museen sind immer auch die von ihm entworfenen und gebauten beweglichen Spieldinge, seine hölzernen "Automaten" zu sehen.

Aquio Nishida meint, dass in der modernen Welt, in der die Technologie so fortgeschritten ist, dass sogar Kinderspielzeuge von Computern gesteuert werden, und die innenliegenden Mechanismen nicht mehr länger sichtbar sind, das Herstellen von seinen Automata, wo jeder einzelne sich bewegende Mechanismus sorgfältig designed ist, umso mehr an Bedeutung gewonnen hat. Seine



Automata sind gewissermaßen „nicht-lebendige Dinge“, welche jedoch die Bewegungen eines Lebewesens imitieren. Sein Design erscheint auch die Antwort auf die Frage, was Bewegungen oder Mechanismen auszudrücken versuchen. Es wird kein Objekt zum Automata oder zum Spielzeug nur durch das Zusammensetzen von Bewegungen. Mechanismen müssen zusammen arbeiten und zusammen wirken, um etwas auszudrücken. Es kann eine sarkastische, traurige, lustige oder eine träumerisch-erzählerische Situation sein. Aquio Nishida erklärt: „Wenn man zum Beispiel ein Automata von einem Hund machen will, kann man entweder einen Dackel mit kurzen Beinen oder einen Jagdhund mit langen Beinen machen. Natürlich ist der Ausdruck der Bewegungen jeweils ein ganz anderer. Für den Dackel würde man vielleicht die niedlichen und lustigen Aspekte betonen. Für den Jagdhund würde man vielleicht die schnellen und lebendigen Bewegungen betonen. Und da der Ausdruck „hound dog“ (Jagdhund) auch „ein Mann der hinter den Hintern von Frauen hinterher jagt“ bedeutet, könnte man auch ein sarkastisches Thema wählen, und ein Automata machen von einem Mädchen, welches

versucht vor einem Hund, der ihr hinterher jagt, wegzurennen. Oft arbeiten Gruppen von Bewegungen zusammen, um menschliche Gefühle und Gedanken auszudrücken. Ich glaube, dass das vor allem ein Automata ist... Eigentlich habe ich zum Beispiel überhaupt kein Interesse an Pferderennen und habe noch nie gewettet. Als ich jedoch eine Live-Übertragung eines Pferderennens im Fernsehen sah, war ich beeindruckt von der Kraft der Pferde, wenn sie der Bahn entlang preschen. In diesem

Moment kam mir der Gedanke an einen Automata, um diese Atmosphäre festzuhalten. Aber anstatt ein Bahnrennen zu gestalten, dass etwas mit Wetten zu tun hat, wollte ich einen Automaten machen, der eine Szene eines Rennens auf einem offenen Feld auf dem englischen Land darstellt... für mich ist es ein entspannt laufendes Pferd geworden.“ Seit über 10 Jahren hat sich eine „modulare“ Herangehensweise an die Fertigung seiner Objekte herausgebildet. „In der Welt von Bausteinen gibt es das Konzept von „kishaku“. Ki bedeutet grundlegend und shaku ist die Maßeinheit der Länge - daher kishaku „Basislänge“ oder „Modul“. Ein Baustein z.B. von 3 cm x 6 cm x 9 cm kann durch 3 geteilt werden. Dieser Baustein wird bei mir als „Stein mit einem Modul von 3“ bezeichnet“, erklärt Aquio Nishida. Kurbelemente, Stangenkupplungen, Zahnräder, selbst die Grundkästchen mit den eingebauten Spielwerken beziehen ihr Gestaltungsraster aus solchen Grundmaßen.

Ein neues Unternehmen von Aquio Nishida sind von ihm angebotene Kurse zum Lernen und Mitsachen. Seit Jahren schon ist es ihm ein besonderes Bedürfnis, andere für seine Erfindungen und Spielideen zu begeistern, auch, um selbst kreativ und mit entsprechender Sachkunde solche Dinge zu entwickeln und als handwerklich-künstlerische Selbstbetätigung anzufertigen. Der erste Kurs für jedermann fand 2005 im Zeitraum von über 8 Monaten statt; für 10 Personen ( 35 bis 65 Jahre alt!!), mit monatlich 2 Kurstagen. Die Vermittlung von Grundarbeiten und bildnerischen Basiserfahrungen standen am Anfang. Unter seiner gestalterischen Anleitung wurden von den Kursteilnehmer zunehmend eigene Ideen entwickelt - und zum Schluss fertigte jeder ein eigenes Spiel-Objekt an.

## Schachteln, Kästen, Dosen

### ... ein Ausflug in die Verpackungsgeschichte

Gedanken zu einer Sonderausstellung in der Galerie im Treppenhaus im Seiffener Spielzeugmuseum

Im Museumsfundus ist eine Sammlungskategorie mit der Bezeichnung “Behältnisse: Teller, Dosen, Kästchen, Spanschachteln u. ä.” eingerichtet. Über 100 Exponate verschiedenster Herkunft und

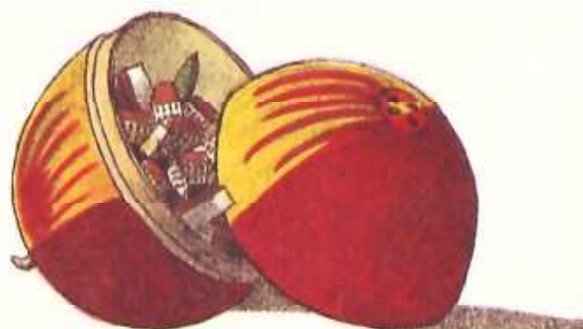


Machart sind da zusammengetragen, von einem zerbrechlichen, gebeizten Miniaturspanchächtelchen über eine von Carl Reissmann/Thüringen um 1900 kunstvoll bemalte Luxus-schachtel bis hin zu dekorativ geschmückten Schülerarbeiten der ehemaligen Fachgewerbeschule. Die dieser Kataloggruppe zugeordneten Dinge - sie sind ohne Inhalt - sollen einmal im Mittelpunkt einer Ausstellung stehen. Sie, wie auch weitere hunderte mit

Spielzeugen und kunstgewerblichen Objekten gefüllten Behältnisse und Verpackungsvarianten des Gesamtfundus´s, verweisen darauf, dass sich in der über 200jährigen Geschichte des

erzgebirgischen Spielzeuges die Problematik des Verpacktwerdens und Verpacktseins sehr unterschiedlich gestellt hat. Technologische, wirtschaftliche und kulturelle, mitunter selbst spielzeugimmanente Gesichtspunkte haben dabei zu unterschiedlichsten Lösungen geführt.

Eine Verpackung mußte immer schon leicht im Gewicht, technologisch rationell und somit preiswert herstellbar, eventuell weiter nutzbar, stapelbar, platzsparend oder gar genormt sein. Als günstig erwies sich im Erzgebirge die Spanschachtel, hergestellt unmittelbar in Nähe der Verlagsunternehmen. So entstanden keine kostspieligen Beschaffungswege, zumal sich die Spandose im ungefüllten Zustand durch abgestufte Größen buchstäblich ineinander "geschachtelt" befördern ließ. Die aufkommende Kartonagenfabrikation in der 2. Hälfte des 19. Jahrhunderts brachte den Pappkarton, oft farbig beklebt, in welchem das mit einem Faden dekorativ eingehaftete Sortiment in dieser werbewirksamen Präsentation zum Kauf aufforderte. Allein in Sachsen soll es um 1892 etwa 90 Hersteller von Pappschachteln und Pappgefäßen gegeben haben. Wenn das Kind so einen flachen Pappkarton schließlich öffnete, fand es die hölzernen Dinge wohlgeordnet vor. Als Hintergrund der mannigfaltigen Häuschen, Tiere, Figuren, Fahrzeuge dienten Papier oder Holzwolle, nicht selten in sattem Grün gefärbt, um die Farbkontraste zu steigern. Selbst einen praktischen Vorteil dürfte man sich vom Aufheften erhofft haben, da ein Zerbrechen der so befestigten zarten Reifentiere, Luffabäume, Figürchen oder Papphäuschen nicht so schnell zu befürchten war.



Aber auch ganz andersartige Verpackungen waren weit verbreitet. Heute sind sie nahezu verschwunden und ihre Bezeichnung von damals mutet seltsam an: Hohlgedrehte Früchte. Solcherart aus verschiedenen Hölzern gedrechselte Behältnisse, oft in Form von Zitrusfrüchten



oder Äpfeln, dienten vor allem der Verpackung kleiner und kleinster Spielsortimente. Für die zweite Hälfte des 18. Jahrhunderts hinterließ der Olbernhauer Kaufmann Johann Gottlob Semmler eine anschauliche Beschreibung eines solchen miniaturisierten Spielzeuges. Semmler pries im Zusammenhang mit der Beschaffung von Kapital für seine verlegerischen Großunternehmungen vor allem die günstigen Preise solcher "Früchte-Spielzeuge" an. 1786 heißt es in einem Angebot für potentielle Mitaktionäre seines europaweit, seit 1783 mit der spanischen Silberflotte auch überseeisch betriebenen Handels: "Wie unglaublich wohlfeil die Preise dieser schönen und künstlich gearbeiteten Waaren sind, ist zum Beweis ein Apfel, Birn oder Zitrone davon, welche so natürlich gearbeitet sind, daß sie das Auge täuschen; in jeder dieser Früchte befindet sich folgender sehr natürlich gedrechselter Hausrath, als: 1 Kaffe- und 1 Milch-Kännchen, 1 Zucker-Dose, 4 paar Tassen, 2

Leuchter, 6 Teller, 1 Kaffee-Mühle, 1 The-Pott, 1 Fäßchen, 1 Boutaille, 2 Becher, 2 Salz-Fässer, 1 Schüssel; zusammen 24 Stück.- Jedes dieser Stücke ist mit allen Zubehör sehr proportionirt versehen, und ein Dutzend davon kostet nicht mehr als 8½ Groschen; also ein Stück, welches obige 24 Stück enthält, nur 8½ Pfennig, und in gleichem Verhältnisse stehen die Preise aller übrigen Artikel." (Archiv des Erzgebirgischen Spielzeugmuseums Seiffen) In die Zeit um 1850 ist ein erhalten gebliebenes, in blasgrüne Hartpappe gebundenes Warenverzeichnis der Firma Hiemann & Sohn zu datieren, in welchem die Auflistung der "Früchte mit verschiedenen Gegenständen" nahezu eine Seite füllt. Als "Fruchtinhalt" werden die üblichen Service und Sortimente an miniaturisiertem Hausgerät genannt, doch auch Kollektionen an "Bergbau", "Drahtschlangen", "Dampfwagen" oder "braunen bzw. polierten Meubles" waren laut Angebotskatalog in der hohlgedrehten Verpackung zu haben. (HIEMANN 1850) Mit der Abbildungsnummer 677 begegnet uns im Waldkirchner Spielzeugmusterbuch von 1850 ein sehr interessantes Motiv. Verpackt in einem hohlen Apfel wird eine kleine Stadt dargestellt, mit Häuschen und Stadtmauern, die sicherlich in Reifendrehtechnik entstanden sind. Die kleine Rundkirche in der Mitte hat starke Ähnlichkeit mit der Dresdner Frauenkirche.

Eine ideale (und wohl auch ökonomisch günstige) Beziehung zwischen Spielzeug und Verpackung gibt es immer dann, wenn die Umhüllung ein Element des Spiels wird. Geradezu mustergültig konnte



dies bei der Arche Noah, einem der wichtigen Exportschlager des 19. Jahrhunderts, praktiziert werden. Hier geriet das Haus zugleich zum Ort der Präsentation der zahlreichen Tier- und Menschenpaare. Es diente natürlich dem Verpacktsein, war aber für das Kind schließlich Spiel- und Handlungsort und als "Sonntagsspielzeug" in Amerika und England der entscheidende Ordnungsmittelpunkt. In Zeiten der Billigprodukte noch vor 1900 hat die sogenannte "amerikanische" Füllung traurige Berühmtheit erlangt. Die Archenverpackung war da zum

minderwertigen, mit Papier ausgestopften Werbegeschenk verkommen. Nur ganz oben lag eine dünne Schicht spärlich geschnitzter und bemalter Tiere.

Als Verpackung und Spielgegenstand zugleich dienten auch die verschiedensten Kaufläden oder Lagerhäuser. Gern wurden kleine, mit einem Hakenverschluß oder einem Schiebedeckel versehene Nischen eingebaut, in denen dann weiteres Spielzubehör verpackt wurde. Selbst Wachturm, Mauern, Schloß und Zugbrücke waren vor Spielbeginn bei eine Soldatenburg dem "hölzernen Burgberg" zu entnehmen und dann gemäß der Numerierung oben aufzustecken. Während Schachtelböden oder -deckel oft mit Spiel- und Aufstellplänen versehen wurden, konnte man andere Verpackungen selbst als Baukörper verwenden oder zu einer Spielkulisserie aufklappen. Einen geradezu phänomenalen Zusammenhang von Verpackung und Spielzeug präsentiert das sogenannte "Sturzmännchen", wie es im

Waldkirchner Spielzeugmusterbuch von 1850 abgebildet ist. Wie beim chinesischen Treppenläufer auch, muß die Verpackungskiste aufgeklappt und zur Treppe aufgestellt werden, um dahinter schließlich den zierlichen "Treppengaukler" seine Überschläge machen zu lassen.

Die innovative "Erfindung" des Seiffener Verlegers Heinrich Emil Langer um 1905, hölzernes Kleinspielzeug in einer solchen Dimension herstellen zu lassen, daß es sich in der Zündholzschachtel verpacken und verkaufen ließ, hat Nachwirkungen bis heute. Die Vorteile der Span-

Zündholzschachtel lagen auf der Hand. Als Massenprodukt der Zündholzfabrikation konnte man die Schiebeschachtel zu günstigen Konditionen kaufen und einen flexiblen Großvorrat anlegen. Zudem war die Schachtel genormt und platzsparend für größere "Umverpackungen". Der Spielinhalt konnte variiert werden, zur Kennzeichnung mußte man nur die kleinen Etiketten aufkleben. Die Spiel-Idee war zugleich eine "Überraschungs-Idee" und die "Genialität" der bis in die Gegenwart auf Hunderte verschiedene Motive angewachsenen "Zündholzschachtelware" ist von ungebrochenem Reiz.

Heute ist im Erzgebirge die Verpackung selbstverständlich ein Element der Produkt- und Betriebsphilosophie. Sie wird als Gestaltungsaufgabe

begriffen und hat neue originelle Formen gefunden. Der ökologische Gedanke äußert sich in Sparsamkeit und wiederverwertbarem Material ebenso wie in einer angemessenen Relation zwischen der Wertigkeit des Produktes und seiner Hülle. Da ist die Langlebigkeit einer Pyramidenverpackung zu bedenken, die unter Umständen Jahrzehnte ein Aus- und Wiederverpacken des oft sehr kostbaren Weihnachtsschmuckes ermöglichen muß, dort genügt ein einfaches Papiertütchen für einen Holzkreisel.

Schachteln und Kästchen haben dabei immer auch eine eigene ästhetische Identität: gespantes, gebogenes, geflochtenes Holz, gefügte Brettchen, eine perfekte Politur einer Deckelfläche, die Textur einer Schachtelwand, das getupfte Randornament oder eine plastische Punktereihe... Vor allem diese Ausstrahlung und Attraktivität sollen im Mittelpunkt der kleinen Schau stehen.



### Besuchen Sie uns: reifentier.de im Internet

Unter der Adresse <http://www.reifentier.de> wird ein abwechslungsreiches Material zum Thema Reifendrehen und Reifentier zur Verfügung gestellt. Die grundsätzlichen Informationen basieren auf den Forschungsergebnissen von Dr. Hellmut Bilz.

**Infos** per eMail an [info@spielzeugmuseum-seiffen.de](mailto:info@spielzeugmuseum-seiffen.de) oder unter **Telefon** 037362-8239

**Archiv** der bisher herausgegebenen Museumsbulletins unter der Adresse:

<http://www.spielzeugmuseum-seiffen.de/newsletter.htm>

**Redaktion** und alle Texte - Dr. Konrad Auerbach, Spielzeugmuseum

**Anschrift** Hauptstraße 73 - 09548 Seiffen.