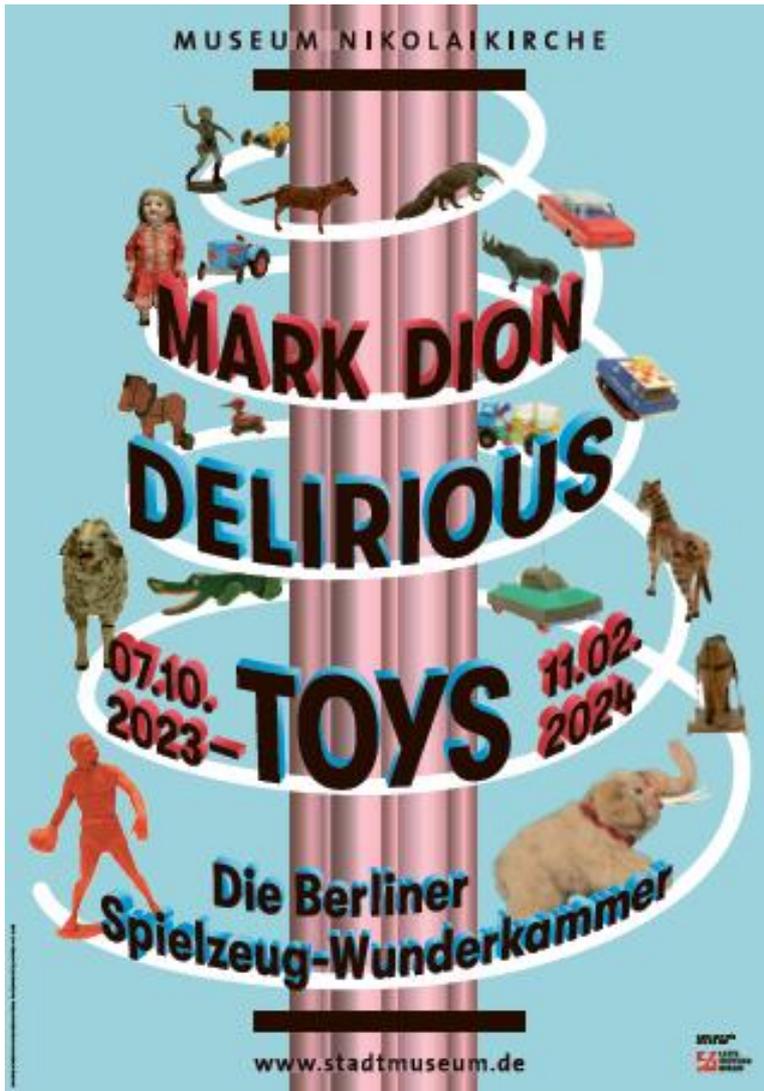


PRESSEMAPPE



Plakatmotiv der Ausstellung „Mark Dion. Delirious Toys | Die Berliner Spielzeug-Wunderkammer“
© Spielzeuge aus der Sammlung der Stiftung Stadtmuseum Berlin | Gestaltung: e o t. Berlin

Mark Dion. Delirious Toys

Die Berliner Spielzeug-Wunderkammer

7. Oktober 2023 – 11. Februar 2024

MUSEUM NIKOLAIKIRCHE

Nikolaikirchplatz | 10178 Berlin

<https://www.stadtmuseum.de/ausstellung/mark-dion-delirious-toys>

Pressemitteilung vom 06.10.2023

Sonderausstellung „Mark Dion. Delirious Toys“ ab 7. Oktober im Museum Nikolaikirche. US-Künstler kreiert eine Spielzeug-Wunderkammer in Berlin

Ein Labyrinth aus Brettspielen, Tiere, die eine Pyramide erklimmen, Fahrzeuge aller Art, die sich auf einem Rundkurs ein Rennen liefern: In „[Mark Dion. Delirious Toys | Die Berliner Spielzeug-Wunderkammer](#)“ interpretiert der US-amerikanische Sammler, Objekt- und Installationskünstler Mark Dion in einer achteiligen Installation große Themen mit vielfältigen Objekten aus der umfangreichen Spielzeugsammlung des Stadtmuseums Berlin.

Vom 7. Oktober 2023 bis 11. Februar 2024 ist „[Mark Dion. Delirious Toys](#)“ im [Museum Nikolaikirche](#) zu sehen. Für das Kunstprojekt hat [Mark Dion](#) aus der rund 70 000 Objekte umfassenden [Spielzeugsammlung](#) des [Stadtmuseums Berlin](#) mehrere hundert Objekte ausgewählt und daraus eine achteilige Installation geschaffen. Ergänzt wird die Ausstellung von einer Arbeit der **Junior-Kurator:innen** aus der Klasse 9a (heute 10a) des Gymnasiums Tiergarten, die ausgehend vom Thema Mark Dions ihr eigenes Projekt realisiert haben.

Übliche Kategorien einer Sammlung, wie etwa Chronologie oder Stil, lässt die Ausstellung spielerisch beiseite. Dions Kombinationen von Größen, Materialien und Zeiten ergeben Inszenierungen fantastischer Geschichten. Neben dieser Freude am Spielerischen ist es ein weiteres Anliegen der Ausstellung, auch gewaltvolle und diskriminierende Aspekte von Spielzeug zu beleuchten. Dabei eröffnen sich Fragen, die sich speziell für ein Museum im Umgang mit solchen Objekten stellen.

Mark Dion: „*Die Spielzeugsammlung des Stadtmuseums Berlin ist riesig und umfasst mechanisches Spielzeug, Puppen, Brettspiele, Modelleisenbahnen, Zinnsoldaten, Plüschtiere, Puppenhäuser und vieles mehr. Wie kann man sich auf diese riesigen Bestände einen Reim machen? Da ich eher Künstler als Historiker bin, hatte ich bei der Gestaltung des Ausstellungskonzepts freie Hand. Eine Inspiration war zweifelsohne mein eigener sechsjähriger Sohn, der ohne Rücksicht auf bestimmte Kategorien mit Spielzeug spielt. Dinosaurier leben neben Astronauten, Fuhrwerke aus dem 19. Jahrhundert fahren neben Superhelden-Autos. Diese Freiheit des Spielens hat viele meiner kuratorischen Entscheidungen beeinflusst.*“

Im Sinne der Logik der Wunderkammer, wie sie sich vor allem in Europa seit der Renaissance entwickelt hat, geht es Dion um das Prinzip „Makrokosmos im Mikrokosmos“. Die großen Themen und Zusammenhänge der Welt wie die Wunder der Natur, physikalische Gesetzmäßigkeiten, aber auch Ideologien und Diskriminierungen sollen auch im Kleinen nachvollziehbar werden. Denn Spielsachen, von Erwachsenen für Kinder gestaltet, transportieren immer auch zeittypische Ideale vom Menschen und der jeweiligen Gesellschaft. Im Umgang mit Spielsachen üben Kinder Rollenbilder ein, und die von Erwachsenen erdachten Spielzeuge bringen ihnen gezielt bestimmte Themen oder Ideologien näher.

Seit langem setzt sich Mark Dion intensiv mit der Frage auseinander, wie Wissen produziert und vermittelt wird. Er konzentriert sich dabei vor allem auf die Geschichte westlicher Institutionen – mit wachem Blick für die Systeme von Ausbeutung und Unterdrückung, durch die beispielsweise Objekte aus kolonisierten Gebieten nach Europa gelangten.

Paul Spies, Direktor des Stadtmuseums Berlin: *„Ich freue mich sehr, dass wir Mark Dion als Künstler gewonnen haben, um unsere Spielzeugsammlung zu sichten und auf seine Art in einen neuen Kontext zu setzen. Das entstandene Kunstprojekt ist ein tolles Angebot, um Spielzeuge in einem anderen Licht zu sehen und über Vorbilder nachzudenken.“*

Die **Spielzeugsammlung** des Stadtmuseums Berlin zählt zu den größten in Deutschland. Sie umfasst die Zeit vom Mittelalter bis zur Gegenwart, mit Schwerpunkt auf dem 19. und 20. Jahrhundert. Der thematische Bogen reicht von Puppen, Plüschtieren und Spielfiguren über Bauklötze, Kaufmannsläden, Gesellschaftsspiele und Lehrmaterialien bis hin zu technischen Spielwaren wie Dampfmaschinen, Modelleisenbahnen oder ferngesteuerten Spielzeugautos.

Begleitet wird die Sonderschau von einem umfangreichen Veranstaltungsprogramm. Die Ausstellung ist gefördert aus Mitteln der LOTTO-Stiftung Berlin.

Dr. Marion Bleß, Vorstand der LOTTO-Stiftung: *„Mark Dion hat mit ‚Delirious Toys‘ eine mehr als inspirierende Installation geschaffen. Berliner Stadtgeschichte trifft auf die unzähligen Geschichten, welche jedes einzelne Spielzeug aus der Sammlung des Stadtmuseums Berlin erzählen kann. Die schönen, aber auch die weniger schönen. Dabei wird zugleich der Raum der Nikolaikirche als eine der Keimzellen Berlins neu interpretiert.“*

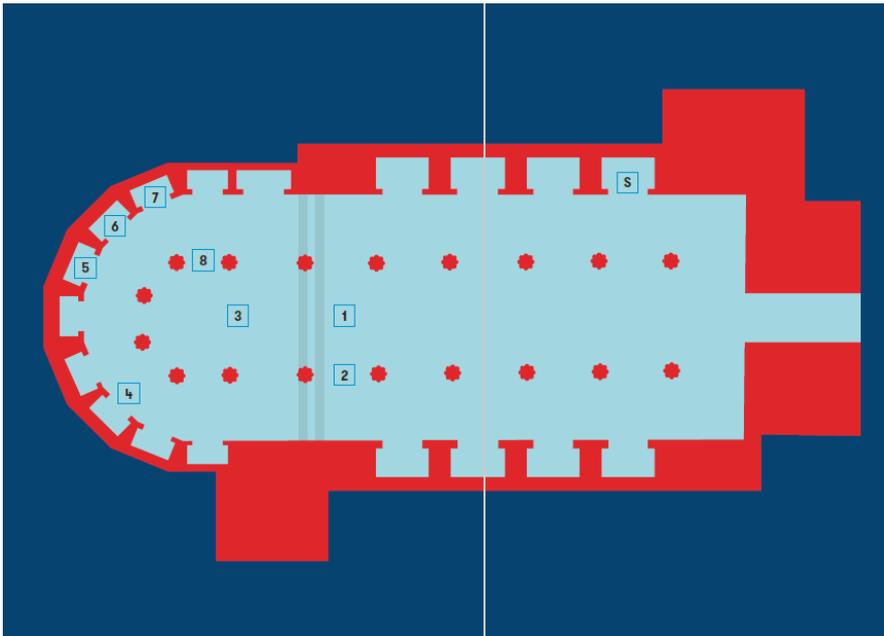
Einführung

Für die Ausstellung „Delirious Toys“ hat der US-amerikanische Künstler Mark Dion (*1961) mehrere hundert Spielzeuge aus der Sammlung des Stadtmuseums Berlin ausgesucht. Er arrangiert sie im Museum Nikolaikirche an insgesamt acht Stationen. Die Spielzeugsammlung des Stadtmuseums Berlin, die zu den umfangreichsten ihrer Art in Deutschland gehört, umfasst gut 70.000 Objekte vom Mittelalter bis in die Gegenwart. Der Schwerpunkt liegt auf dem 19. und 20. Jahrhundert.

Als Künstler setzt sich Mark Dion schon seit den späten 1980er-Jahren mit der Frage auseinander, wie Wissen im Museum und durch Sammlungen produziert und vermittelt wird. Er konzentriert sich dabei auf die Geschichte westlicher Museen und Archive – mit wachem Blick für die Systeme der Ausbeutung und Unterdrückung, die mit ihnen verbunden sind. Im Umgang mit Spielsachen, die meist von Erwachsenen gestaltet werden, üben Kinder Rollenbilder ein und ihnen werden gezielt gesellschaftliche und politische Themen, zum Teil auch Ideologien, nähergebracht. So lässt sich im Kleinen das Große erkennen. Übliche Kategorien einer Sammlung, wie zeitliche Ordnung oder Stil, lässt Mark Dion beiseite. Seine Kombinationen von Größen, Materialien und Zeiten bieten Raum für fantastische Geschichten. Neben dieser Freude am Spielerischen beleuchtet die Ausstellung auch schwierige, gewaltvolle und diskriminierende Aspekte von Spielzeug.

Im Rahmen des Outreach- und Vermittlungsprogramms haben die **Junior-Kurator:innen** der Klasse 9a (heute 10a) des Berliner Gymnasiums Tiergarten einen eigenen Beitrag zu den Themen der Ausstellung entwickelt. Einen Lageplan und weitere Informationen zur Ausstellung finden sich in der Broschüre, die Besucher:innen mit dem Ticket erhalten.

Lageplan der Ausstellungsinstallationen



Reflexionen zur Ausstellung

1 Das große Rennen

Berlin – „Die Autoproduktionsstadt Deutschlands“. Halt - hier stimmt doch etwas nicht! Berlin die Autostadt: ja. Aber Produktionsstandort: nein, oder? Doch, doch, wenn Du in die Vergangenheit schaust, war Berlin ein Ort der Produktion der ersten Autos. Berlin-Oberschöneweide, Spandau und den Westhafen verbindet die erste Autoproduktion in Berlin.



Ernst Paul Lehmann, Lieferwagen „LU LU“, mit Werbung für Warenhaus Herrmann Tietz Brandenburg an der Havel, 1929 © Stadtmuseum Berlin, Foto Stefan Petri

Im Jahre 1898 wurde die Berliner Motorwagen-Fabrik Gottschalk & Co. in der Jägerstraße 61a gegründet. 1901 benannte sich die Firma um in Berliner Motorwagen Fabrik und konzentrierte sich auf LKW und wurde später von anderen Herstellern aufgekauft. Einer der großen Automobilhersteller in Berlin, die Dinos Automobilwerke in Charlottenburg in der Fritschestraße 27-28, die nach dem ersten Weltkrieg Autos, LKW und Busse produzierten, ging 1924 ein. Der zweite Hersteller, die AGA Automobil-Vertriebs-Gesellschaft MbH, Lichtenberg, Herzbergstraße 82-86, die 15.000 Zweitzer und Limousinen baute, ging 1926 in Konkurs. Übrig blieb die NAG, die Nationale Automobil-Gesellschaft Oberschöneweide in der Ostendestraße. Die Autos dieser Firma fuhren ab 1921 einige Siege auf der Rennstrecke der Berliner Stadtautobahn, der Avus, ein. Dies bewahrte die NAG aber 1934 nicht davor die Firma schließen zu müssen.

Was wenige wissen: Am 18. August 1925 startete Henry Ford im Berliner Westhafen seinen Verkauf in Deutschland, und ab dem 8. April 1926 wurden die T-Modelle produziert. Ab 1928 kam das A-Modell, aber die Kapazitätsgrenze war erreicht. Ford sah sich nach einem neuen Standort um, Köln. Eng mit Spandau verbunden war die Firma des Gründers von General Motors, William Durant, der hier Durant Star Modelle bis 1929 produzierte. Seine Fabrik wurden von der Rasmussen Motorwerke übernommen, dem 1928 größten Hersteller, von Motorrädern weltweit. Am 1. Januar 1928 wurde die DKW Automobilfabrik Berlin gegründet und stellte Autos mit Zweitakter-Motoren aus dem obigen Werk her, der DKW Typ P. Für DKW endete die Produktion 1940 in Berlin. Erst 1961 bis 1969 wurde wieder ein Auto in Berlin produziert: der Amphicar, ein Amphibienfahrzeug.

(Text: Peter Matuschek, Diplom-Museologe, Sammlung Alltagskultur Stadtmuseum Berlin)



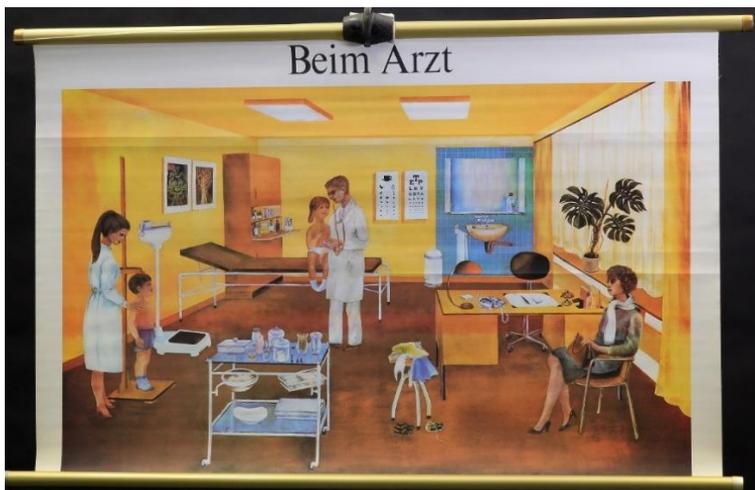
VEB Mechanische Spielwaren Brandenburg/Havel, „Polar 2“, 1960 – 1970 © Stadtmuseum Berlin, Foto Stefan Petri

2 Schulwandbilder

Die großformatigen Schautafeln gehörten früher zur Standardausstattung der Klassenzimmer. Sie vermittelten die unterschiedlichsten Lerninhalte. Heute kennt sie fast keiner mehr, die modernen Illustrationstechniken haben sie verdrängt. Aber damals... Du kannst noch nicht lesen, doch die riesigen Bilder haben Dich bereits in ihren Bann geschlagen: So sehen wir also von innen aus? Und da: ein richtiger Dinosaurier! Dann wieder erkennst Du erleichtert und beglückt Vertrautes: ein Storch!

Vor dem Arztbesuch ist Dir ein bisschen unheimlich, aber der Herr Doktor blickt ganz freundlich - vielleicht wird es gar nicht so schlimm? Fünf Jahre später liegt das alles weit hinter Dir. Stolz trägst Du die sperrige Karte rechtzeitig vor dem Unterricht ins Klassenzimmer und nach der Schulstunde zurück ins Depot. Du trägst die Verantwortung!

(Text: Iris Schewe, Bibliothekarin der Bibliothek des Stadtmuseums Berlin)



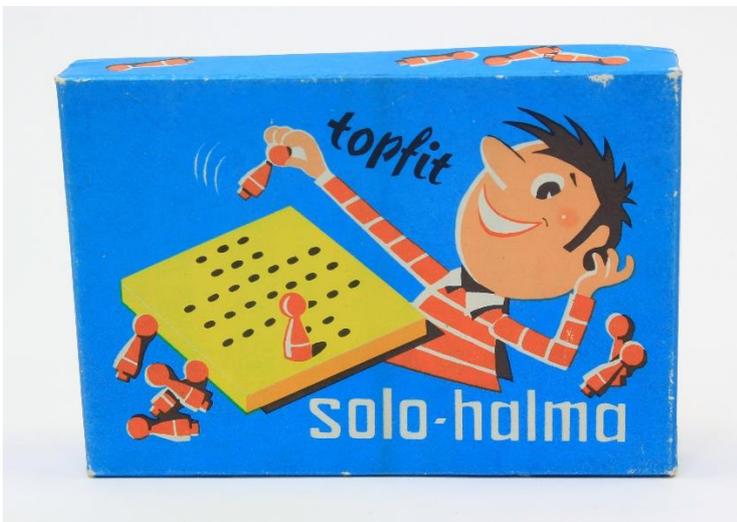
Verlag Volk und Wissen, Schulwandbild „Beim Arzt“, 1984, © Stadtmuseum Berlin, Foto Stefan Petri

3 Das Labyrinth der Spiele

Spielerisch begreift der Mensch die Welt. Das tut er von Geburt an und seit jeher. Da wundert es nicht, dass auch Spiele so alt sind, wie die Menschheit selbst. Die ältesten Gesellschaftsspiele wurden vermutlich in den Sand gezeichnet und gespielt wurde mit Stöcken, Steinen oder

Knochen. Richtige Brett- und Kartenspiele konnten sich bis ins späte Mittelalter nur Adlige leisten. Erst später waren sie auch für die gesamte Bevölkerung erschwinglich. In der Sammlung des Stadtmuseums Berlin befinden sich etwa 500 Gesellschaftsspiele. Neben alten Würfeln, Spielsteinen, klassischen Spielkarten, sowie den Spieleklassikern *Dame*, *Mühle*, *Schach*, *Mensch ärgere dich nicht* und *Monopoly* gibt es auch Spiele, die typisch für ihre Zeit waren, aber heute fast vergessen sind.

Bis zum Ende des 19. Jahrhunderts waren Glücksspiele und das Spielen um Geld sehr beliebt. Auf dem im Jugendstil bemalten Holzkasten ist eine Glücksgöttin mit Füllhorn abgebildet, aus dem die Steine eines sogenannten Lotto-Spiels herausfallen. Mit der anderen Hand reicht sie, vermutlich einem Zwerg, die Spielkarten. Die Spielsteine sind in dem Spiel nicht mehr erhalten. Sie dienen der Ziehung der Zahlen. Ist auf den Spielkarten die gezogene Zahl, wird diese abgedeckt. Wer als erstes eine Reihe auf der Karte abgedeckt hat, gewinnt das Spiel. Heute sind solche Lottospiele noch als Bilderlotto für Kinder oder als Bingo-Spiel bekannt.



Vero Olbernhau, Solo - Halma „topfit“, 1972-1980 © Stadtmuseum Berlin, Foto Stefan Petri

Zu den klassischen Spieltypen gehören bis heute auch die Strategiespiele. Hier geht es darum den gegnerischen Spieler durch geschickte Spielzüge zu besiegen. Die Spiele zeigen entweder einen ganz offensichtlichen Kampf zweier Kriegsparteien oder werden eher abstrakt dargestellt, so dass kaum noch zu merken ist, dass es sich um das Nachspielen von Krieg handelt. Bei dem 1962 von der Hamburger Firma Herrmannsen & Umlan herausgegebene Spiel *Alarm* lassen nur die abgebildeten Flugzeuge an den Ecken des Spielfeldes ahnen, dass es in dem Spiel um einen Luftkampf geht.

Das Lernspiel *Wir sammeln Pilze* zeigt hingegen sowohl im Titel, als auch im Spieledesign ganz eindeutig worum es geht: Pilze sammeln. Das Ziel ist aber nicht nur Pilze zu benennen und giftige von ungiftigen Pilzen zu unterscheiden zu können, sondern auch Verhaltensregeln für den Besuch im Wald zu lernen. Das Spiel wurde in den 1970er/1980er Jahren von dem VEB Plasticart, Annaberg-Buchholz hergestellt.

(Text: Randy-Noreen Rathenow: Museologin, Spielzeugsammlung und Sammlung Kindheit und Jugend der Stiftung Stadtmuseum Berlin)

4 Krieg

Spielen ist ein natürliches Bedürfnis des Menschen und fand in allen Kulturen vergleichbare Ausprägungen. Seit rund 14.000 Jahren sind Kriege als organisierte Form der Gewalt zwischen Menschen nachweisbar, und seitdem gibt es Kriegsspiele und Kriegsspielzeug. Die erhaltenen Objekte aus verschiedenen Epochen zeigen jeweils die neuesten Waffen ihrer Zeit. Vor allem

unmittelbar vor Kriegen und während eines Krieges stieg regelmäßig die Fertigung bzw. Herstellung von Kriegsspielzeug an.

Im Zeitalter der Weltkriege von 1914 bis 1945 wurde extrem viel Kriegsspielzeug produziert, um die Begeisterung für das Kriegführen auch im Kinderzimmer zu verbreiten und um auf den Krieg an der Front vorzubereiten – vor allem die Jungs. Denn Kinderspielzeug ist nicht nur ein Zeugnis allgemein menschlich-kindlichen, sondern auch eines geschlechtsbezogenen Verhaltens. Kriegsspielzeug stand zu allen Zeiten und steht bis heute immer auch im Dienste der „Er-Ziehung“ von Knaben zu Männern. Und zwar von Männern, die als Soldaten töten und sterben können.



Edison Giocattoli S.p.A, „Cayman-matic“ [Spielzeuggewehr], Italien, 1958-1990 © Stadtmuseum Berlin, Foto Stefan Petri

Auf der französischen Seite der Spielzeugfront des Ersten Weltkrieges kämpften kleine französische Spielsoldaten tapfer gegen die „Boches,“ wie die Deutschen abfällig genannt wurden. Diese „Boches“ standen als Spielfiguren mit fehlenden Gliedmaßen da. Im deutschen Kriegsspiel *Unsere Feinde* werden die Franzosen entmenschlicht und zu „Bestien“, deren Gesichtszüge Tieren ähneln. „Und alle wünschen wir zerschnitten, von unserem Schwerte durch die Mitten“, heißt es in der Spielanleitung für die deutschen Buben.

Zum „doing gender“ der Mädchen gehörten nicht Ritterburgen, Zinnsoldaten und Spielzeugwaffen, sondern Puppen in Schwestertracht. Mit ihnen wurde das weibliche Rollenideal der „fürsorglichen Frau“ einstudiert, die verwundete Soldaten im Feldlazarett für den Wiedereinsatz an der Front gesundpflegt.

Für die Kinder wurde aus Spiel spätestens dann Ernst, wenn die Nachricht vom Soldatentod des Vaters, Bruders oder Cousins das Kinderzimmer erreichte. Viele Kinder waren insbesondere während des Zweiten Weltkrieges selbst der Todesgefahr ausgesetzt und erlebten die Zerstörung ihrer Lebensumwelt. Dennoch spielten sie Krieg auch noch in den Ruinenlandschaften zerstörter Städte, um ihre Erlebnisse zu bewältigen. Ihrer Ohnmacht in einer aus den Angeln gehobenen Welt setzten sie eine fiktive Welt entgegen, in der sie über Handlungsmacht verfügten. Dennoch oder gerade deshalb verband alle Nachkriegsgenerationen der Wunsch nach einer Zukunft ohne Krieg. Und in beiden deutschen Staaten herrschte immerhin insofern Einigkeit, als Politik und Bevölkerung meinten, „von deutschem Boden“ dürfe nie wieder ein Krieg ausgehen.

In der Nachkriegszeit gab es viele Bestrebungen und sogar gesetzliche Initiativen, Kriegsspielzeug zu verbieten, vor allem in Westdeutschland: Kriegsspielzeug fördere Aggression und führe dazu, dass die Handlungsoption Krieg aus der Kindheit in die Erwachsenenwelt mitgenommen werde. Aber ist es nicht genau andersrum? Selbst dort, wo Kinder keinen Zugriff auf Spielzeugwaffen haben, verwenden sie Stöcke oder einfach nur den abgespreizten Daumen und den Zeigefinger zum Schießen. Denn Spiel ist Realität im Kleinen. Solange Frieden

bestenfalls als Abwesenheit von Krieg verstanden wird, wird das Verbot von Kriegsspielzeug die Welt nicht befrieden. Erst wenn Krieg gar nicht mehr denkbar und vorstellbar ist, herrscht Frieden.

(Text: Gorch Pieken: Wiss. Direktor am Zentrum für Militärgeschichte und Sozialwissenschaften der Bundeswehr, Potsdam und Teilprojektleiter (Abschlussausstellung) des Sonderforschungsbereichs 948 „Helden – Heroisierungen – Heroismen“ der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg)

Kriegslandschaft

Das 3 x 1,5 m große Modell ist die dreidimensionale Umsetzung einer Skizze von Mark Dion. Die hügelige Landschaft mit Flugfeld, See und Häusern bildet einen strukturreichen Rahmen für Kampf- und Kriegsspielzeug aus der Sammlung des Stadtmuseums Berlin. Kriegsschäden an Wald und Häusern, ein Schützengraben und mehrere Bombentrichter vermitteln den Eindruck eines Schlachtfeldes. Die Landschaft im Maßstab 1:87 kontrastiert mit den darin gezeigten maßstäblich unterschiedlichen Spielzeugen. Das aus sechs Teilen zusammengesetzte Modell besteht überwiegend aus Holz, Maschendraht, Jutegewebe und Gips. Eine Acrylglasscheibe imitiert die Wasserfläche. Handelsübliche Modellhäuser sind zu Kriegsrüinen umgebaut. Dieser „Umbau“ erforderte ergänzende Zwischendecken und Dachstuhlkonstruktionen.

(Text: Manfred Gräfe, Sammlungsbetreuer der Zoologischen Sammlung sowie der Humboldt-, Sammlung Hein am Stadtmuseum Berlin, Tierpräparator)

5 Die Teddybären-Truhe

– ohne Text –

6 Die Tierprozession

In der Abteilung *Animal Procession* versammelt Mark Dion Spielzeugtiere. Der Künstler arrangiert Eisbären, Enten oder Elefanten auf einer Pyramide in der Seitenkapelle des Chors der Nikolaikirche. Die präsentierten Dinge sind ambivalent, sie sind hart oder weich, abstrahierend oder detailgetreu. Sie verkörpern europäische Vorstellungen darüber, was ein Tier ausmacht und stehen für historisch und kulturell bedingte Naturkonzepte. Über das Spiel soll Wissen an Kinder vermittelt werden – und dieses Wissen ist nicht neutral. Denn die Spielzeugtiere, die auch die Fauna ehemaliger Kolonien thematisieren, stellen eine Miniaturwelt dar, die beherrscht und kontrolliert werden kann. Neben Krokodilen und Nashörnern finden sich vermehrt Nutz- und Haustiere, weniger Spinnen oder Insekten.



Unbekannter Hersteller, Holzkrokodil © Stadtmuseum Berlin, Foto Stefan Petri

Spielzeug kann betrachtet sowie haptisch erfahren werden. Doch stehen die Materialeigenschaften von Holz, Kunststoff, Farbe oder Fell im Vordergrund; den Tieren fehlen der typische Geruch oder eigene Stimmen. Und Mark Dions Verweis auf eine Prozession in Kombination mit einem sakralen Raum ruft eine historische Sammlungsform auf: Die biblische Arche Noah, ein Schiff, in dem Tiere vor der Sintflut gerettet wurden. Darüber hinaus erinnert die stufenförmige Anordnung an das frühneuzeitliche Konzept, Lebewesen als *Scala naturae*, als Stufenleiter der Natur, zu organisieren. Doch steht bei Dion nicht der Mensch an der Spitze. Auch

ist dieses Display keine Verräumlichung evolutionärer Theorien, sondern alleiniges, subjektives Ordnungskriterium stellt die Größe der Spielzeugtiere dar. Auf diesem Weg werden tradierte Zuweisungen ein Stück weit entkoppelt. Das Publikum ist in diesem Sinne aufgefordert, einen spielerischen und von den jeweiligen Vorlieben und Emotionen geleiteten Zugang zu dieser gestalteten Natur zu finden. Es bleibt daher offen, ob es sich bei der *Animal Procession* um einen Festzug oder Trauerzug handelt und welche Zukunft diese Tiere und ihre lebendigen Pendants haben werden.

(Text: Petra Lange-Berndt: Professorin für moderne und zeitgenössische Kunst am Kunstgeschichtlichen Seminar der Universität Hamburg)



Unbekannter Hersteller, Giraffe © Stadtmuseum Berlin, Foto Stefan Petri

7 Die Puppen-Höhle

Das unheimliche Tal der Puppen: Blicken wir in die toten, klappernden Augen einer historischen Puppe, dann fällt uns vielleicht auch ihr abgeliebter Körper aus fadenscheinigem Textil auf. Oder andere Macken: kleine Stellen abgesprungenen Porzellans, die in ihrer materiellen Beschaffenheit den Objektcharakter des menschenähnlichen Körpers hervorkehren. Genau diese Ambivalenz zwischen scheinbarer Lebendigkeit und lebloser Dinghaftigkeit, kindlicher Unschuld und bedrohlichem Animismus, hat die Puppe seit dem 19. Jahrhundert zu einer Ressource für künstlerische Artikulationen des Unheimlichen werden lassen.

So führte Sigmund Freud das Unheimliche darauf zurück, dass etwas als zugleich vertraut und fremd wahrgenommen wird. Einen Widerhall erfährt diese Theorie im Effekt des uncanny valley, der aus der Robotik bekannt ist: Eine allzu realistische Darstellung kann verstörend und abstoßend wirken, weil sie die Grenze zwischen Mensch und Nicht-Mensch herausfordert. Diese symbolische Durchlässigkeit erfasst auch das Thema der Reproduktion, wenn Erwachsene säuglingsähnliche Reborn Puppen mit dem Kinderwagen durchs unheimliche Tal schieben. (Text: Ilka Becker: Professorin für Kunstgeschichte an der Hochschule Mainz)

Die Puppen von Käthe Kruse

Käthe-Kruse-Puppen sind seit über 100 Jahren ein fester Bestandteil der Spielzeugindustrie. Die Puppen werden in Deutschland hergestellt und sind bekannt für ihre hohe Qualität und

liebevolle Handarbeit. Die Gründerin Käthe Kruse, die Anfang des 20. Jahrhunderts zunächst als Schauspielerin in Berlin arbeitete, begann in den 1910er Jahren damit, Puppen für ihre eigenen Kinder zu nähen. Schnell erkannte sie das Potenzial ihrer handgefertigten Puppen und begann, sie zu verkaufen. Die Puppen wurden schnell populär und Käthe Kruse gründete ihr eigenes Unternehmen. Die Puppen von Käthe Kruse sind bekannt für ihre realistischen Gesichtszüge und ihre weichen, anschmiegsamen Körper. Die Puppen werden aus hochwertigen Materialien wie Baumwolle, Wolle und Mohair hergestellt und sind in verschiedenen Größen und Ausführungen erhältlich. Käthe-Kruse-Puppen sind nicht nur Spielzeug, sondern auch Sammlerstücke. Die Puppen sind aufgrund ihrer hohen Qualität und ihres zeitlosen Designs bei Sammler:innen auf der ganzen Welt beliebt. Einige der ältesten Käthe-Kruse-Puppen sind heute noch in Sammlungen zu finden und werden für hohe Preise gehandelt. (Text: Karlotta Maurer: Studentin für Kommunikationsdesign)



Unbekannter Hersteller, Puppe „Pamela“, um 1850 © Stadtmuseum Berlin, Foto Stefan Petri

8 Wenn Spielzeuge böse werden

Rund 70.000 Objekte umfasst die Spielzeugsammlung des Stadtmuseums Berlin. Nicht alle davon sind unschuldig, niedlich oder lustig. Es finden sich in der Sammlung auch zahlreiche Spielzeuge, die zum Beispiel gewaltverherrlichende sowie rassistische, sexistische oder anderweitig diskriminierende Darstellungen beinhalten. Wie geht ein Museum damit um? Welche Objekte kann es öffentlich zeigen und welche nicht? Welche Sprache wird verwendet, wenn man über diese Spielzeuge spricht und welche, wenn man in der Datenbank des Museums eine Objektbezeichnung und -beschreibung verfasst?

In der Ausstellungsstation *When Toys Go Bad (Wenn Spielzeuge böse werden)* zeigen wir ausgewählte Objekte aus der Spielzeugsammlung des Stadtmuseums Berlin, an die sich für uns vielfältige kritische Fragen knüpfen. Die Objekte werden vor Ort von kurzen Texten begleitet, die Informationen zu ihrer Herkunft geben und zugleich erklären, warum die Dinge für das Stadtmuseum Berlin mit wichtigen Themen verbunden sind.

Spielzeug ist immer auch Zeugnis der jeweiligen Zeit, Gesellschaft und Region, in der es entsteht. Ideen und Werte, die Erwachsene den Kindern vermitteln wollen, nehmen im Spielzeugen Form an und wenn wir sie betrachten, können wir nicht nur sehen, welche Erwartungen an die Kindheit, sondern auch an die Gesellschaft als Ganzes bestehen. Sollen Mädchen zu braven Hausfrauen und Müttern erzogen werden oder werden sie ermutigt, Naturwissenschaftler:innen oder Raumfahrer:innen zu werden? Was bedeutet es, wenn deutschen Kindern vermehrt seit den 1950er Jahren Schwarze Babypuppen zum Spielen gegeben wurden? Und wie werden Schwarze Menschen bzw. BIPOC durch diese Puppen im Detail dargestellt? Sind Spielzeugwaffen nur für Jungen gemacht und sollen sie dazu genutzt werden, spielerisch für einen realen Krieg zu üben? Sollen in Deutschland hergestellte Darstellungen von Tieren aus weit entfernten Ländern, Kindern nur die Wunder der Natur näherbringen? Oder geht es auch um die Faszination für Forschungs- und Eroberungsreisen, die letztlich oftmals die Ausbeutung und Unterdrückung der jeweiligen Länder und ihrer Menschen und Natur zur Folge haben?



O. & M. Hausser, Soldat mit Handgranate, Ludwigsburg, 1934-1940 © Stadtmuseum Berlin, Foto Stefan Petri

Zum Teil offensichtlich und manchmal zunächst weniger eindeutig betonen die Spielzeuge, die wir in dieser Station versammeln, die Vormachtstellung weißer – oftmals männlicher – Menschen und werten andere Körperbilder und Identitäten dadurch ab. Da manche Spielzeuge für einige Besucher:innen auch verstörend sein können, ist die Station, an der sie zu sehen sind, nur zugänglich, wenn man es ausdrücklich wünscht. Unsere Kolleg:innen vom Besucherservice schließen den entsprechenden Schrank gerne für Sie auf. Die in der Vitrine ausgestellten Spielzeuge sind besonders deutliche Beispiele einer Kultur der Vorurteile und der Gewalt. Wir hoffen, dass unsere Auseinandersetzung mit diesen Exponaten auch den Blick für andere Spielzeuge in der Ausstellung schärft und einen Eindruck davon vermittelt, dass wir begonnen haben, unsere Sammlung aus verschiedenen Perspektiven einer kritischen Revision zu unterziehen.

(Text: Christine Heidemann, Sammlungskuratorin für zeitgenössische Kunst und unselbständige Stiftungen Stadtmuseum Berlin)

Die Texte entstammen der Broschüre zur Ausstellung, die jede:r Besucher:in mit dem Ticket erhält.

S Installation der Junior-Kurator:innen

Jungsein in Berlin. Wie ist das heute so?

Wir sind eine Klasse aus Berlin und haben unsere eigene Spielzeugsammlung angelegt. Daraus haben wir diese Installation gestaltet. Wir haben tagelang Ideen gesammelt! Wir haben probiert, geändert, perfektioniert und schließlich alles zum Leben erweckt und vertont.

In der Gruft unten zeigen wir die immer noch vorhandene stereotypische Unterteilung in Mädchen- und Jungen-Spielzeug, um diese mit der Dunkelheit in der Vergangenheit zu lassen. Der Vogel steigt hoch und befreit sich von Mustern und Zwängen. Sobald man nach oben in die beleuchtete Kapelle blickt, findet man das „Zusammenleben“ von Objekten, die uns Freude bringen. Es ist eine Welt der freien Entfaltung. Im „Fluss des Lebens“ finden sich Spielzeuge, die uns über die Jahre wichtig waren – vom Baby bis zum Teenager. Auf der „Treppe zur Freiheit“ stehen unsere jetzigen Lieblingsobjekte.

(Text: Klasse 10a des Gymnasiums Tiergarten)

Biografie Mark Dion

geboren 1961 in New Bedford, Massachusetts, USA
lebt in New York und arbeitet weltweit

AUSBILDUNG

1981-82, 86 University of Hartford School of Art, Connecticut, BFA

1982-84 School of Visual Arts, New York

1984-1985 Whitney Museum of American Art, New York, Independent Study Program, New York

2001 9th annual Larry Aldrich Foundation Award

2003 University of Hartford School of Art, Connecticut, BFA in Fine Arts

<https://nagel-draxler.de/artist/mark-dion/>

<https://www.tanyabonakdargallery.com/artists/34-mark-dion/>

Hintergrundinformationen zum Projekt

Im Vorfeld der Ausstellung hat der Künstler Mark Dion über mehrere Monate immer wieder das Depot des Stadtmuseums Berlin besucht, um vor Ort gemeinsam mit Randy-Noreen Rathenow, die als Museologin die Spielzeugsammlung und Sammlung Kindheit und Jugend der Stiftung Stadtmuseum Berlin betreut und der Kuratorin Christine Heidemann in den Beständen zu recherchieren und mehrere hundert Spielzeuge für das Projekt auszusuchen.

Viele der Objekte wurden durch die Datenerfasserinnen des Stadtmuseums – namentlich Irena Kar und Gloria Alassio sowie durch den damaligen Praktikanten Kilian Thost – nachgearbeitet und in der Datenbank des Museums aktualisiert.

Auch für die Restauratorinnen des Stadtmuseums – Christina Dill-Friedrich (Textilien), Aileen Laska (Holz), Nieves Pachón (Papier), unterstützt von Kerstin Häussermann und Barbara Korbel (beide Papierrestauratorinnen), Ute Werner (Metall) und Ines Quitsch (Varia) ergab sich aus der Auswahl Dions eine immense Arbeit. Alle Objekte mussten von ihnen gesichtet, auf ihre Ausstellungsfähigkeit überprüft und teils restauratorisch bearbeitet werden.

Gemeinsam mit Dominika Szyszko (Fachteam Outreach und Vermittlung des Stadtmuseums Berlin) und der Mentorin Yella Hoepfer (Programm Junior-Kurator:innen) entwickelte die Klasse 9a (heute 10a) des Gymnasiums Tiergarten ausgehend von den Themen der Ausstellung ihren eigenen Beitrag. Dazu gehörten mehrere Workshoptermine in der Schule und im Museum, unter anderem auch gemeinsam mit Mark Dion. Die Schüler:innen erfuhren so, wie eine Ausstellung im Museum entsteht und können nun ihre eigenen Themen in ihrer Präsentation vorstellen. Auch zur Ausstellungsbroschüre, die durch die Ausstellung leitet, haben sie einen eigenen Text beigetragen.

Die Ausstellungsarchitektur entstand gemeinsam mit den Gestalterinnen Lilla Hinrichs und Anna Sartorius vom [Designbüro essays on typography](#) aus Berlin, die bereits bei vorangegangenen Projekten andernorts erfolgreich mit Mark Dion zusammengearbeitet haben. Im Zusammenspiel mit den stadtmuseumseigenen Werkstätten und externen Gewerken koordinierte der Produktionsleiter Patric Sperlich die anspruchsvolle Ausstellung an dem besonderen Ort im Museum Nikolaikirche. Einige der Ausstellungselemente wurden in der Tischlerei des Stadtmuseums Berlin von Tobias Heilmann und seinem Team angefertigt, die Landschaft für die Station „Krieg“ baute Manfred Gräfe, der im Stadtmuseum Berlin die Zoologische Sammlung betreut und ausgebildeter Präparator ist. Für die Transporte der teilweise fragilen Objekte aus dem Depot in die Ausstellung war Sven Dierks, der Fahrer des Stadtmuseums zuständig.

Begleitprogramm

Orgel-Chillout

Feierabendkonzerte zum Wochenende: Erfahrene Gast-Organist:innen spielen auf der Jehmlich-Orgel von 1997. Die Konzerte sind eng mit den Themenschwerpunkten der Ausstellung verknüpft. Darüber hinaus präsentiert der Organist Jack Day Improvisationen, die von Objekten aus der Ausstellung inspiriert sind.

Preis: 3 Euro / 2 Euro (ermäßigt)

Fr | 13.10. | 17 Uhr

Spielzeug aus dem Schlagzeugkabinett

mit Prof. Volker Hempfling (Orgel) und Reinhard Toriser (Pauke)

Fr | 20.10. | 17 Uhr

Playing with Notes: A Concert Inspired by Games (I)

mit Carsten Albrecht (Orgel)

Fr | 27.10. | 17 Uhr

Playing with Notes: A Concert Inspired by Games (II)

mit Jack Day (Orgel)

Fr | 03.11. | 17 Uhr

Krieg: wechselnde Narrative

mit Pol Álvarez i Viciano (Orgel)

Fr | 10.11. | 17 Uhr

Spiele/Krieg

mit Tobias Tobit Hagedorn (Live-Elektronik und Komposition) und Dominik Susteck (Orgel und Komposition)

Fr | 17.11. | 17 Uhr

Kriegsreflexionen

mit Jack Day (Orgel)

Fr | 24.11. | 17 Uhr

Konflikt als Narrativ

mit Jack Day (Orgel)

Fr | 01.12. | 17 Uhr

Teddybären: Una sinfonia di peluche

mit Jack Day (Orgel)

Fr | 08.12. | 17 Uhr

Orgel im Spielzeugland: Elefant im Porzellanladen?

mit Jack Day (Orgel) und Norbert Fröhlich (Komposition)

Fr | 15.12. | 17 Uhr

Es wird Zeit

mit Jack Day (Orgel) und Ralph Eschrig (Tenor)

Fr | 22.12. | 17 Uhr

Los sonidos de Navidad

mit Jack Day (Orgel)

Fr | 29.12. | 17 Uhr

Orgel-Feuerwerk zum Jahreswechsel

mit Jack Day (Orgel)

Fr | 05.01. | 17 Uhr

Una safari musicale

mit Leonard Hölldampf (Orgel)

Fr | 12.01. | 17 Uhr

Bewegende und Bildreiche Musik aus Frankreich

mit Wanying Lin (Orgel) und Jack Day (Orgel)

Fr | 19.01. | 17 Uhr

Literarisches um Tiere

mit Jack Day (Orgel) und Sophie Richter (Sprechkunst)

Fr | 26.01. | 17 Uhr

Improvisationen zu den Ausstellungsstücken (I)

mit Jack Day (Orgel)

Fr | 02.02. | 17 Uhr

Improvisationen zu den Ausstellungsstücken (II)

mit Jack Day (Orgel)

Fr | 09.02. | 17 Uhr

Orgel-Improvisation und Performance

mit Jack Day (Orgel) und Moss Beynon Juckes (Performance)

So | 22.10 + 19.11. + 17.12 + 21.01. + 11.02. | 15.30 Uhr

Durch die Berliner Spielzeug-Wunderkammer

Erfahren Sie Hintergründe zum Werk des Künstlers und erhalten Sie Einblicke in die Spielzeugsammlung des Stadtmuseum Berlins.

Dauer: 1 Stunde

Preis: 10 Euro / 6 Euro (ermäßigt) / 2 Euro (von 3 bis 18 Jahren) / kostenfrei (bis 3 Jahre), inkl. Museumseintritt

Sa | 14.10 + 11.11. + 09.12 + 13.01. + 10.02. | 16 Uhr

Through Berlin Toy cabinet of Wonders

Learn background information about the artist's work and get insights into the toy collection of the Stadtmuseum Berlin.

Duration: 1 hour

Price: 10 Euro / 6 Euro (reduced) / 2 Euro (from 3 to 18 years) / up to 3 years admission free, incl. museum admission

So | 15.10. | 11 Uhr

Workshop „Um die Wette durch Berlin ...“

Inspiriert von der Ausstellung, gestalten Kinder eigene Berlin-Brettspiele.

Altersempfehlung: für Kinder von 8 bis 12 Jahren

Dauer: 90 min / kostenfrei

Anmeldung unter: www.kinderkulturmonat.de/events

In Kooperation mit dem KinderKulturMonat

Do | 19.10. + 16.11. | 16 Uhr

Fortbildung für Lehrkräfte und Erzieher:innen

Nach einer Führung durch die Ausstellung stellen wir Ihnen das Vermittlungsprogramm des Stadtmuseums Berlin für Schulen vor.

Dauer: 2 Stunden

kostenfrei

Anmeldung unter: vermittlung@stadtmuseum.de

So | 15.11. | 10-18 Uhr

Eintrittsfreier Aktionstag: Museumssonntag im Museum Nikolaikirche

- Drag Story Hour: Kinderbuchlesung mit Drag-Queen zu den Themen Spielzeug und Gender

- Um die Wette durch Berlin ...: Gestalte dein eigenes Brettspiel

- Schach, Backgammon, Go: Was spielt Berlin?

- ... und vieles mehr!

kostenfrei

Tickets unter: www.museumssonntag.berlin

Sa | 18.11. + So | 10.12 | 10-16 Uhr

Kreativangebot für Familien: Um die Wette durch Berlin ...

Inspiriert von der Ausstellung, gestalten Kinder eigene Berlin-Brettspiele.

Preis: 5 Euro / 3 Euro (ermäßigt) bis 18 Jahre frei, inkl. Museumseintritt

Mi | 29.11. | 16 Uhr

Kinder, Krieg und Spiel

Museumspädagogin und Historikerin Karin Grimme vom Militärhistorischen Museum Flugplatz

Berlin-Gatow gibt Einblicke in die Geschichte des Kriegsspielzeugs und lädt zum

Gedankenaustausch ein.

Altersempfehlung: ab 12 Jahren

Preis: 5 Euro / 3 Euro (ermäßigt) inkl. Museumseintritt

Anmeldung unter: 030 240 02 – 162

So | 03.12. + 07.01. + 04.02. | 10-18 Uhr

Eintrittsfreier Aktionstag: Museumssonntag im Museum Nikolaikirche

An jedem eintrittsfreiem Sonntag findet in der Ausstellung ein vielfältiges Programm statt.

kostenfrei

Tickets unter: www.museumssonntag.berlin

MUSEUM NIKOLAIKIRCHE

Mi | 24.01. | 16 Uhr

Von Aufziehtier bis Zuckertüte

Museologin Randy-Noreen Rathenow stellt die fast 70 000 Objekte umfassende Spielzeugsammlung des Stadtmuseums Berlin vor. Die Sammlung dokumentiert sowohl die Geschichte des Spielens als auch die Berlins.

Altersempfehlung: ab 12 Jahren

Preis: 5 Euro / 3 Euro (ermäßigt) inkl. Museumseintritt

Anmeldung unter: 030 24 002 - 162

MUSEUM Nikolaikirche

Adresse	Nikolaikirchplatz 10178 Berlin
Infoline	Tel. 030 240 02 - 162 info@stadtmuseum.de
Öffnungszeiten	Mo – So 10 – 18 Uhr
Eintritt	7 Euro / 4 Euro (ermäßigt) bis 18 Jahre frei Kombi-Ticket: 10 Euro / 6 Euro (ermäßigt) (Gilt an zwei aufeinanderfolgenden Tagen für die Museen Nikolaikirche und Ephraim-Palais.)
Laufzeit	7. Oktober 2023 – 11. Februar 2024
Website	www.stadtmuseum.de
Newsletter	www.stadtmuseum.de/newsletter
Pressebilder	Download unter Pressebilder .

Gefördert aus Mitteln der



Judith Kuhn | Karsten Grebe
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Tel. 0175 4310818
presse@stadtmuseum.de
www.stadtmuseum.de