

«Good by Phileas!»

Zwei Weltreisepiele um 1900

I

Im November 1889 gab Joseph Pulitzer, Herausgeber der *New York World*, seiner Starjournalistin Nellie Bly einen neuen, spektakulären Auftrag: Sie sollte sich nach dem Vorbild des Phileas Fogg aus Jules Vernes wenige Jahre zuvor erschienenem Roman *Le Tour du monde en quatre-vingts jours* auf eine Reise, oder besser ein Rennen um die Welt begeben. Das Reisen war in den 1880er Jahren bereits ein Thema, das herausragendes öffentliches Interesse versprach; Nellie Blys Unternehmung sollte die Diskussionen um die Fortschritte im Transport- und Kommunikationswesen sowohl auf die Probe stellen als auch anheizen. Als emblematisches «New American Girl», Gallionsfigur einer spezifisch amerikanischen Moderne, brach sie auf, um der Leserschaft in täglich telegraphierten Erlebnisberichten das Bild einer Welt zu vermitteln, die sich unter dem Zugriff des Reisenden zugleich ebenso dramatisch ausdehnte wie zusammenzog.¹ Die neuesten Errungenschaften konnten und sollten für eine rasante Reise sorgen: Die transkontinentalen Eisenbahnen (1869), der Suezkanal (1869) und die neu etablierten Dampfschifflinien der *Peninsular and Oriental Steam Navigation Company* und der *British India Steam Navigation Company* ließen eine hohe Transportgeschwindigkeit zu; das international gesprochene Englisch und ein umspannendes Schreibtelegraphennetz sorgten für reibungslose Kommunikation. Die ersten Versuche mit Reisewährungen sollten auch finanzielle Beweglichkeit gewährleisten (der *Traveler's Cheque* wurde 1891 offiziell eingeführt).² In 80 Tagen um die Welt? Für Nellie Bly war es lediglich «a matter of 28,000 miles, and seventy-five days and four hours, until I shall be back again», so ihre Ankündigung zu Beginn der Reise.³ Ohne Begleitung und mit nur einem leichten Stück Handgepäck ausgestattet machte sie sich auf, um am 25. Januar 1890 wieder in New York anzukommen: nur 72 Tage hatte sie für ihre Weltreise gebraucht.⁴

1 Edlie L. Wong: *Around the world and across the board. Nellie Bly and the Geography of Games.* In: Martin Brückner/Hsuan L. Hsu (Hrsg.): *American Literary Geographies. Spatial Practice and Cultural Production 1500–1900.* Newark, NJ 2007, S. 296–324, hier S. 296.

2 Ebd., S. 298.

3 Nellie Bly: *Around the world in seventy-two days.* Rockville, MD 2009, S. 11.

4 Wong 2007, S. 298.

Bly (bürgerlich Elizabeth Jane Cochran) kann als Pionierin für das gesehen werden, was wir heute investigativen Journalismus nennen: Nach einer Zeit als Auslandskorrespondentin für den *Pittsburgh Dispatch* war sie bereits 1887 von Pulitzer für die *World* mit einem heiklen Auftrag angeworben worden. Undercover, in der Rolle einer hysterischen jungen Dame mit Gedächtnisverlust, hatte sie aus dem «Asyl für nervenranke Frauen» auf Blackwell's Island berichtet und war hautnah Zeugin der katastrophalen und menschenunwürdigen Zustände der Einrichtung geworden. Ihre Zeitungsberichte und das darauf basierende Buch *Ten Days in a Mad-House* führten nicht nur zu einer staatlichen Untersuchung der fragwürdigen Behandlungspraktiken der Anstalt und einer Erhöhung ihrer Finanzmittel, sondern machten Bly auch über Nacht berühmt.⁵

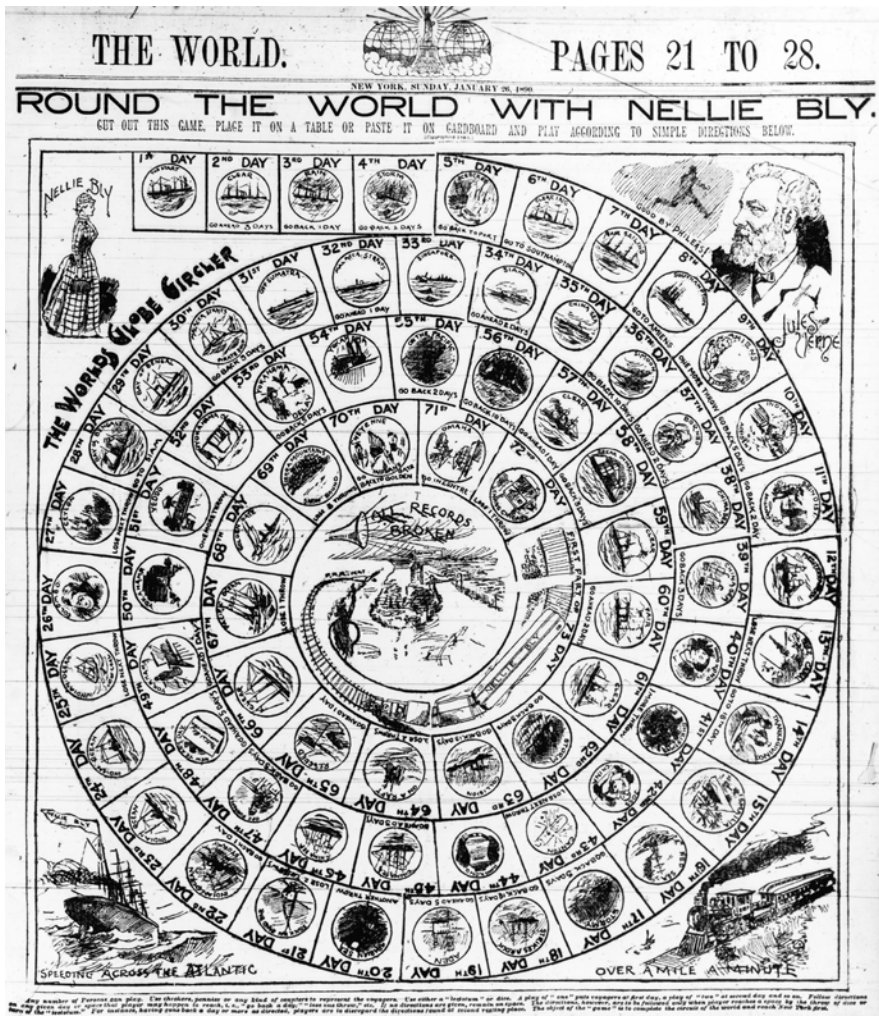
Die Aktion «Around the world with Nellie Bly» hatte nun einen wesentlich unterhaltenderen Anspruch. So suchte Joseph Pulitzer die Leser seiner Zeitung aktiv einzubinden und wählte dafür eine ebenso klassische wie zeitgemäße Form: Mithilfe zweier Spiele sollten die Leser mit der «schönen Weltumseglerin» («fair circumnavigator») mitfiebern. «The Nellie Bly Guessing Match» forderte die Leserschaft auf, einen Tipp abzugeben, wie lang die Reise nun tatsächlich dauern würde; das Wetten, üblicherweise keine puritanische Tugend, hatte bereits in Jules Vernes Roman eine herausragende Stellung als *Movens* und Motiv eingenommen. Dem Gewinner, der mit seiner Wette am nächsten an der letztlich bestimmten Reisezeit (gemessen in Tagen, Stunden, Minuten und sogar Sekunden) lag, winkte eine Miniatur des Vorbildtrips: Eine *first class*-Reise nach Europa, ausgestattet mit eigener Telegraphenchiffre für Nachrichten nach Hause und einem Scheckbuch, der «miniature edition as it were, of the book of checks Nellie Bly carried in her little gripsack». Der Erfolg des «Guessing Match» war durchschlagend und die 927.433 eingereichten Wertscheine und 20.000 Briefe von überall in den Vereinigten Staaten bestätigten, dass Blys Abenteuer flächendeckend verfolgt wurden.⁶

Am Tag nach Nellies triumphaler Rückkehr nach New York, dem 26. Januar 1890, erschien in der Sonntagsausgabe der *World* das zweite Spiel: Auf acht Seiten präsentierte ein großer Spielplan *Round the World with Nellie Bly*, ein Spirallaufspiel, das mit einfachen Regeln die begeisterte Leserschaft einlud, das Rennen um den Globus ihrerseits zu bestreiten (Abb. 1). Zeitnah erschien es in einer Luxusausgabe beim renommierten Spieleverlag der McLoughlin Brothers, New York (Abb. 2).

Wenige Jahre zuvor, 1884, beschloss an einem wenig spektakulären Ort im europäischen Hinterland der junge Buchhändler Otto Robert Maier seine elterlichen Anteile an der Dorn'schen Verlagsbuchhandlung zu nutzen, um selbst ins Verlagsgeschäft einzusteigen. Auch diese Entscheidung war – neben der Neuordnung des Verlags-

5 Nellie Bly: *Ten Days in a Mad-House*. New York 1887. Deutsche Ausgabe: *Zehn Tage im Irrenhaus. Undercover in der Psychiatrie*. Hrsg., übers. und mit einem Nachwort v. Martin Wagner. Berlin 2011.

6 Der Absatz folgt Wong 2007, S. 299.



1 Round the World with Nellie Bly. Illus. in: *The New York World*, 26.1.1890

wesens, des Urheberrechts und der Einführung der Buchpreisbindung – von den technischen Neuerungen der Eisenbahn sowie der Telegrafie- und Telefonverbindung motiviert, die den Standort Ravensburg wesentlich attraktiver machten, selbst wenn es letztlich «persönliche Liebhaberei» gewesen sein mag, die Maiers Ortswahl begründete.⁷ Für sein Verlagsprogramm hatte er nicht allein Sachbücher oder Bellet-

7 Andreas Pollitz: 1883–1893. *Hundert Jahre Otto Maier Verlag Ravensburg*. Ravensburg 1983, S. 62; Otto Rundel: Der Verlagsgründer Otto Robert Maier. Seine Stadt, der Mensch, der Unternehmer. In:



2 McLoughlin Brothers, *Round the World with Nellie Bly*, 1890

ristik im Sinn; vielmehr dachte der interessierte Freizeit-Kunsthistoriker,⁸ geschickte Handwerker und talentierte Maler an ein musikalisches Verlagsprogramm: Künstlerische Vorlagenwerke und lehrreiche Beschäftigungen für Kinder nach dem Vorbild Friedrich Fröbels sollten produziert werden. Seinen feinen Geschäftssinn bewies Maier aber v.a. mit einem dritten Produktzweig: Mit seiner Verlagsgründung setzte er den Grundstein für einen der bis heute stärksten Pfeiler der deutschen Brettspielindustrie – die heutige *Ravensburger AG*.⁹

Otto Maier Verlag Ravensburg (Hrsg.): 1883–1983. *Hundert Jahre Verlagsarbeit*. Ravensburg 1983, S. 10–28, hier S. 16.

- 8 Erst Otto Maiers Sohn Eugen, der später das Spieleprogramm des Verlags übernehmen sollte, kam in den Genuss eines kunsthistorischen Studiums bei Heinrich Wölfflin in München, vgl. Pollitz 1983, S. 100.
- 9 Ursula Bode: *Kunsterziehung – Freizeitkunst. Das Musikalische im Verlagsprogramm*. In: Otto Maier Verlag 1983, S. 114–133; Dieter Hasselblatt: *Für Spiel und Leben. Unterhaltung und Belehrung als Aufgabe*. In: Otto Maier Verlag 1983, S. 30–60. Zur Entwicklung der deutschen Spieleindustrie s. Marion Faber: *Spiel und Kommerz. Die deutsche Spieleproduktion 1850–1950*. In: Ulrich Schädler (Hrsg.): *Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*. Darmstadt 2007, S. 129–140, zu Otto Maier s. S. 131–132.

Maier nummerierte die Erzeugnisse seines Verlages durch. Für «O.M.R. 1», ein prächtig illustriertes Brettspiel im Großformat, wählte er ein Thema, das ebenso große Spannung wie Aktualität versprach: Jules Vernes *Reise um die Erde*.¹⁰

Dieser Aufsatz behandelt die historischen Bedingungen und die Gestaltung zweier Brettspiele, die sowohl zeitlich und thematisch nahezu gleich zu verorten als auch in ihrer Mechanik nah verwandt sind, uns aber bei genauer Betrachtung recht unterschiedliche Einblicke in ihren geistigen Gehalt bieten.¹¹ Im Folgenden soll es also darum gehen, wie diese Spiele durch Bilder Geschichten erzählen, die Imagination des Spielers anregen und welche Erkenntnisse sie uns über ihren kulturellen Kontext geben können.

II

Das amerikanische Spiel zeigt sich in der Erstauflage, wie erwähnt, in zwei Varianten: Als Beilage der *World* auf Zeitungspapier gedruckt oder als künstlerisch ausgestaltetes *boxed game* aus dem Verlag der McLoughlin Brothers. Die beiden Spiele unterscheiden sich inhaltlich kaum. Das der Verlagsausgabe beigegebene Regelheft sieht lediglich einige Zusatzvarianten vor, die prominenteste darunter wohl das Schlagen gegnerischer Figuren. Zudem werden vier farbige, gedrechselte Spielfiguren und ein *spinner* bzw. *indicator*, also eine Zahlenscheibe mit darauf befestigtem Drehpfeil, als Würfel- bzw. *Teetotum*-Ersatz mitgeliefert.¹²

Die schmale und hochformatige Spielschachtel der Luxausgabe zeigt unter dem Titel die Protagonistin in ihrer inzwischen berühmten Kleidung – Ulster-Mantel, Hut und kleine Reisetasche –, deren Gestaltung einen Großteil der Vorüberlegungen zur Reise einnahm.¹³ Darunter, quasi als Werbetext, wird auf den Inhalt des Spiels hingewiesen: «A novel and fascinating game with plenty of excitement on land and sea.» In den folgenden Ausgaben änderte sich die Titellustration; die Auflage von 1910 ziert beispielsweise eine puppenhafte Frauengestalt mit nur wenig Ähnlichkeit zur eher «handfesten» Bly, die tänzelnd über einen Ausschnitt des Erdballs schreitet. Daneben befinden sich eine Ansicht von Venedig, das Bly nicht besuchte, und die Abbildung eines zeitgenössischen Flugapparates, den es

10 Pollitz 1983, S. 68.

11 Diesen aufzudecken ist wiederum Aufgabe des Kunsthistorikers, so Erwin Panofsky: *Ikonographie und Ikonologie. Eine Einführung in die Kunst der Renaissance*. In: Ders.: *Sinn und Deutung in der bildenden Kunst*. Köln 1975, S. 36–67, hier S. 50.

12 Würfel galten schon seit dem Mittelalter als Symbol sündigen Glückspiels und waren mithin fester Bestandteil der *Arma Christi*-Ikonographie, als Zeichen des Spiels der Häscher unter dem Kreuz um Christi Gewand. Im protestantischen Umfeld des angelsächsischen und nordamerikanischen Raums findet man deshalb nur selten Brettspiele, die Würfel als Zufallsgeneratoren benutzten. Geläufig war der *Totum*, später *Teetotum*, ein Drehkreisel ähnlich des jüdischen Dreidel.

13 Bly 2009, S. 7–8.

während Blys tatsächlicher Reise noch gar nicht gegeben hatte, als Garanten für ein tagesaktuelles Spielvergnügen.

In der Schachtel findet sich der Spielplan als farbig und feiner ausgestaltete, sonst identische Variante der Zeitungsbeilage; letztere empfahl, sie auf Karton aufzukleben, um das Spiel beständiger zu machen.¹⁴ Der Spielplan ist in drei Zonen aufgeteilt: Ein spiralförmiger Parcours aus 73 Feldern als eigentliches Spielfeld, das große Zielfeld in der Mitte des Plans und eine Randzone mit vier Eckvignetten, die um das Spielfeld herum angeordnet sind und nicht nur den Rahmen des Plans bilden, sondern auch die Rahmenhandlung veranschaulichen. Links oben befindet sich eine Abbildung Nellie Blys im Profil, paratextuell ausgezeichnet als «The ‹World's› Globe Circler». Dies ist auch der Startpunkt der Spielfiguren, denn laut Regeltext muss für jede Figur zunächst eine Eins gewürfelt bzw. erdreht werden, bevor sie sich auf den Felderparcours begeben darf. So geschieht hier auch die erste erzählerische Aufladung des Spielgeschehens: Durch das Abstellen der Figur auf der Darstellung Blys identifiziert der Spieler sie miteinander und klärt somit ein stückweit die Leerstelle, die ein nicht näher bezeichneter Spielstein im Brettspielnarrativ immer darstellt.¹⁵

Rechts oben wird der Antagonist gezeigt: Jules Verne, der mit ernstem Blick seine junge ‹Herausforderin› fokussiert. Vor seinen Augen flüchtet sich eine männliche Figur mit großen Schritten in den Nebel der Geschichte – triumphierend ruft der Text darunter ihr nach: «Good By Phileas!» Mehr oder weniger subtil ist hier ein Kernpunkt der Geschichte von Nellie Blys Weltreise aufgezeigt: Zunächst wollte Joseph Pulitzers Redaktion einen Mann auf das Wettrennen um die Erde schicken. Eine Frau, so dachten sie, bräuchte einerseits einen männlichen Beschützer, würde zudem nur mit schwerem Gepäck reisen können und stieße alsbald auf Verständigungsprobleme.¹⁶ Das Reisen, so auch die Vorannahme in Vernes Roman und Folie für seinen eher phlegmatischen Helden Phileas Fogg, war paradigmatisch mit Topoi

14 Der Autor des Spiels, ein G. A. Grozier, wird auf der Schachtel nicht vermerkt, ebenso wenig in der Zeitungsbeilage; sein Name ist nur von der Rückseite des Spielbretts bekannt. Herausgeber John McLoughlin hingegen ist prominent aufgeführt. Er war ein Pionier des Farbdrucks, veröffentlichte ab 1858 illustrierte Kinderbücher und handbemalte Spielkarten, indem er Künstler am Fließband malen ließ. Mithilfe der Farblithographie und mit einem wachen Auge für die künstlerische Qualität seiner Illustrationen produzierte er zum Ende des 19. Jahrhunderts einige der schönsten amerikanischen Brettspiele – bis zur Übernahme durch seinen Hauptkonkurrenten Milton Bradley. Vgl. Bruce Whitehill: Amerikanische Spiele von Moralismus zu Monopoly. In: Schädler 2007, S. 163–171, hier S. 164 und Ders.: American Games. A Historical Perspective. In: *Board Games Studies. International Journal for the Study of Board Games* 2, 1999, S. 116–141, hier S. 122f.

15 Vgl. Wolfgang Iser: Die Appellstruktur der Texte. Unbestimmtheit als Wirkungsbedingung literarischer Prosa (1970). In: Rainer Warning (Hrsg.): *Rezeptionsästhetik. Theorie und Praxis*. München 1975, S. 228–252; Wolfgang Kemp: Verständlichkeit und Spannung. Über Leerstellen in der Malerei des 19. Jahrhunderts. In: Ders. (Hrsg.): *Der Betrachter ist im Bild. Kunstwissenschaft und Rezeptionsästhetik*. (Erw. Ausgabe) Berlin 1992, S. 307–332.

16 Bly 2009, S. 6.

des Imperialismus, Kolonialismus und damit auch maskuliner Mobilität verbunden – Machtbilder, die Bly systematisch unterminierte.¹⁷

Die Vignetten unterhalb der Spielfläche zeigen die Haupttransportmittel der Reise: Unten links ein Dampfschiff, ein Transatlantikliner, in dramatischer Krängung mit hochschäumender Gischt, «speeding across the Atlantic», rechts eine rasende Dampflokomotive, deren nahezu horizontale Rauchspur visuell unterstützt, was ihr der Text darunter als Geschwindigkeit zuschreibt: «Over a mile a minute!» Diese beiden Illustrationen nehmen den Impetus von Nellie Blys Berichten auf: Eher selten ging es um die lokalen Besonderheiten und Sehenswürdigkeiten, hauptsächlich um die Fortbewegung und Transportmittel selbst, um Schiffe, Eisenbahnen, verpasste Anschlüsse, Verspätungen, Geschwindigkeiten, Umleitungen, Fahrpläne etc.¹⁸ Sie geben so auch den Charakter des Spiels vor: Nicht um Entdeckungen soll es gehen, um Erfahrungen in der Fremde oder Abenteuer auf fernen Kontinenten. Was hier zählt, ist die Geschwindigkeit, der Aspekt des Rennens und das tatsächliche Ziel der Reise als Erster zu erreichen. Das eigentliche Spielfeld nimmt diesen Gedanken in seiner Gestaltung erneut auf. In Spiralförmigkeit – hier klingt die Traditionslinie der Gänsepiele deutlich an¹⁹ – sind 73 Felder aufgereiht, die je einen Tag von Nellie Blys Weltumrundung repräsentieren. So sind Orte nicht in ihrer geographischen Abhängigkeit zueinander, sondern als Folge einzelner Ereignisse hintereinander angeordnet, in der Raum und Zeit in eine ganz eigene Relation gezwängt werden: «Gehe zwei Tage zurück», «Gehe drei Tage vor», «Gehe zum Hafen» etc.²⁰ Nur das Feld im Zentrum wird in der Spirale als Ziel möglich gemacht, so dass der Grund des Reisens nicht aus dem Blick geraten kann und die Bewegung nach außen, in die Fremde, gleichzeitig immer eine Bewegung nach innen, nach Hause bzw. zum Zentrum der Welt, New York City, bleibt.²¹

17 Wong 2007, S. 306.

18 Ebd., S. 297.

19 Der historische und symbolische Zusammenhang zwischen Gänsepielen und geographischen Reisespielen sollte in diesem Kontext immer mitgedacht, kann hier aus Platzgründen aber leider nicht deutlicher aufgezeigt werden. S. deshalb zunächst Erwin Glonegger: *Das Spiele-Buch. Brett- und Legespiele aus aller Welt. Herkunft, Regeln und Geschichte*. (Erw. Ausgabe) Uehlfeld 1999, S. 35–52; *The History of the Game of the Goose*. Hrsg. v. Hopperus Buma und Christine Sinninghe Damsté. Ausst. Kat. 30.10. 2004–25.2.2005 im Museum Joure. Online-Veröffentlichung 2008 (<http://www.giochidelloca.it/storia/damste.pdf>); Manfred Zollinger: Zwei unbekannte Regeln zum Gänsepiel. Ulisse Aldrovandi und Herzog August II. von Braunschweig-Lüneburg. In: *Board Game Studies. International Journal for the Study of Board Games* 6, 2003, S. 61–86; Adrian Seville: The Game of Goose and its influence on cartographical race games. In: *IMCOS Journal* 115, 2008, S. 51–57; Ders.: The geographical Jeux de l'Oie of Europe. In: *Belgeo* 3–4, 2008, S. 427–448; Caroline G. Goodfellow: The Development of the English Board Game, 1770–1850. In: *Board Game Studies. International Journal for the Study of Board Games* 1, 1998, S. 70–80; Regine Falkenberg: Reisespiele – Reiseziele. In: Hermann Bausinger (Hrsg.): *Reisekultur. Von der Pilgerfahrt zum modernen Tourismus*. München 1991, S. 284–290.

20 Wong 2007, S. 302.

21 Ebd.

Die einzelnen Felder sind emblematisch gestaltet, was durchaus in Anlehnung an die kunsthistorische Kategorie ernst genommen werden kann. Überschrift, kreisförmig gerahmtes Piktogramm und erklärender Text gehen hier jeweils eine Einheit ein, die mehr ist als die Summe ihrer Teile. Die Überschrift zeigt den Tag des Reiseverlaufs an, das darunterliegende Bild illustriert Orte, Sehenswürdigkeiten, Ereignisse oder – zumeist – Verkehrsmittel. Der Text darunter gibt wiederum an, was der Spieler auf diesem Feld zu tun hat: Vorrücken, Zurückziehen oder Aussetzen sind die üblichen Optionen. Das 41. Feld stellt sich etwa so dar, dass im kreisförmigen Bild unter der Tagesangabe ein geschmückter Tannenbaum dargestellt ist, überschrieben mit «Christmas». Der Text unter dem Bild zeigt, welche Auswirkungen dieses Weihnachtsfest auf den Spielverlauf hat: «1 More Throw». Ebenso wie die Emblematisierung der vergangenen Jahrhunderte fordert die Text-Bild-Einheit den Spieler zu einer Handlung auf und spricht einen Lesesinn an, der die Spielhandlung an die Bildleistung des Plans koppelt: Zu Weihnachten mag ein Extrawurf unter dem Baum liegen, der Samum des 36. Tages verdunkelt jedem die Sicht und drängt den Spieler zehn Felder zurück und bei der Explosion in Canton (Feld 43) verliert man einen Zug – der Spieler wird sich die Frage selbst beantworten müssen: Ist es die Freude über die Neujahrsfeier oder der Schreck über den Böller, der mich aussetzen lässt? Die vom Piktogramm aufgerufene Imagination übernimmt den Part eines länglichen Erzähltextes, der – wie sonst in der Tradition der geographischen Reisespiele meist üblich – im Regeltext nachgeschlagen werden müsste. Sie lässt dabei v.a. Leerstellen offen, deren Füllung zum Spielspaß beigetragen haben mag.

Der Autor hat zudem in einigen aufeinanderfolgenden Feldern kleine Geschichten versteckt, die sich erst durch genaues «Lesen» des Spielbretts als Sequenz, etwa wie in einem Comic oder einer anderen Bildergeschichte, offenbaren.²² Am prominentesten ist dies auf den Feldern 61 bis 66 durchgeführt – merkwürdigerweise anhand eines Dramas, das keine Entsprechung in Blys Reisebericht findet, auch nicht in Jules Vernes Roman; die kurze Episode bleibt Erfindung des Spielautoren. Auf Feld 61 herrscht noch klare Sicht, die das Schiff problemlos seinen Kurs halten lässt. Doch bereits auf Feld 62 zieht ein düsterer Sturm auf, der das Schiff auf ein Riff wirft (Feld 63). Als nächstes sieht man die Protagonistin Nellie Bly und einige andere Überlebende auf einem provisorischen Floß aus Trümmerteilen stehen (Feld 64). Man muss davon ausgehen, dass das Schiff die Kollision nicht überstanden hat. Glücklicherweise werden die Schiffbrüchigen auf dem nächsten Feld von einem Dreimastschoner gerettet und können die Fahrt auf diesem bei klarer Witterung fortsetzen (Felder 65 und 66).

22 Hier kann im Blick behalten werden, dass auch das «Lesen» des Spielbretts eine Art des Spielens ist, das gern von Kindern (oder Kunsthistorikern) betrieben wird. Die Aneignung und Anwendung von Spielmaterial verläuft v.a. bei der jungen Zielgruppe selten auf genau dem Weg, den der Verlag vorgesehen hatte. Am Rande zu bemerken ist, dass es Pulitzers *World War*, die mit *The Yellow Kid* 1885 einen der ersten modernen Comics veröffentlichte.

Ab dem 69. Feld wird die Einfahrt ins Zielfeld graphisch und thematisch vorbereitet. Die letzten Etappen führten Nellie Bly mit der transkontinentalen Eisenbahn durch die Vereinigten Staaten und so gehören auch die letzten Felder der Repräsentation des Schienenfahrzeugs: Zunächst wird sie im Weitwinkel vor den verschneiten Bergen der Sierra Nevada gezeigt, dann gelangt der Spieler nach einem überstandenen Indianerangriff (Feld 70)²³ ins Zentrum von Omaha (Feld 71), das einen direkten Zugang zum Zielfeld gewährt. Auch das ist wieder ein Feld, dessen Sinn und Handlungsanweisung sich aus den zeitgenössisch bekannten, historischen Bedingungen erklären lassen: Omaha war am Ende des 19. Jahrhunderts der wichtigste nordamerikanische Verkehrsknotenpunkt, erschlossen mit der 1863 fertiggestellten *First Transcontinental Railroad* und Sitz der *Union Pacific Railroad*, dem größten Eisenbahnnetz der USA. Sollte der Spieler nicht das Glück haben, auf dieser Abkürzung zu landen, schwenkt die Szenerie unter seinem Spielhütchen wieder auf die Ansicht des Verkehrsmittels: Wir sehen den letzten Waggon eines Zuges, von dessen Plattform Nellie Bly eine begeisterte Menschenmenge grüßt, «leaving Chicago». Durch die in den Gleisen angezeigte Kurvenfahrt nimmt der Zug die Spiralform des Spielplans in seine Bewegung auf. Im kommenden Feld wird die bisher starre Form des Emblems aufgebrochen und der Spieler schaut von oben auf den Zug, der – den Namen «Nellie Bly» tragend – von den Gleisen in einer weiten Kurve aufs Zielfeld geführt wird. Das vorletzte Feld und das Ziel sind dabei gestalterisch in eins gesetzt, so dass der Verlauf der Schienen wie bei einer Kamerafahrt schließlich in die Stadtansicht New Yorks fluchtet, die Fackel der Freiheitsstatue sinnreich tangierend und in das Depot der *P.R.R., Pennsylvania Railroad*, einfahrend. Im Zentrum der Reise steht also das Zentrum der westlichen Welt, New York City, genauer die Insel Manhattan mit der Brooklyn Bridge und der Freiheitsstatue als vorgelagerte Zeichen amerikanischer Freiheit und amerikanischen Fortschritts.²⁴ Mit so lautem Schall, dass selbst die den Ausruf festhaltende Schrift erzittert, verkündet die Posaune der Fama, was Nellie Bly, bzw. der Gewinner des Spiels, geleistet hat: «All records broken!» Weit aufragend im Zentrum, genau in der Mitte des Spielplans ist noch ein Wolkenkratzer zu erkennen, den man heute vielleicht allzu schnell mit dem *Empire State Building* verwechseln könnte, das allerdings erst 1931 vollendet wurde. Er ist mit einem wehenden Banner als das *New York World Building* ausgezeichnet – ein Blick in die Zukunft, denn es war gerade erst der Grundstein gelegt worden, auf dem bald das zur damaligen Zeit höchste Gebäude der Welt entstehen

23 Dies ist eine Anspielung auf Phileas Fogg's Abenteuer in Jule Vernes Roman. In Blys Aufzeichnungen findet sich keine Indianer-Anekdote.

24 Der Sockel der Freiheitsstatue wurde durch eine großangelegte Spendenaktion in Pulitzers *World* finanziert. Pulitzer versprach, den Namen jedes Spenders zu drucken, egal wie klein der eingezahlte Betrag sei. Im Verlauf der Aktion veröffentlichte er zusätzlich anrührende Notizen zu den Spendern, etwa über eine Gruppe Kinder, die das Geld spendeten, das sie für den Zirkus gespart hatten. Vgl. Jonathan Harris: *A Statue for America. The First 100 Years of the Statue of Liberty*. New York 1985, S. 105.

sollte, der Hauptsitz von Joseph Pulitzers Zeitungsimperium. Im Mittelpunkt der eben umrundeten Welt steht also wieder die *World*, die Presse.

Es ist zu bemerken, dass das Spiel *Round the World with Nellie Bly* trotz seiner auffallend zeitnahen Veröffentlichung als künstlerisch durchdachtes und ausgestaltetes Werk gelten kann. Es kombiniert kulturell überlieferte Zeichensysteme wie die Spiral- und Emblemform mit Darstellungen zeitgenössischer Technik und verkürzenden Piktogrammen zur Darstellung einer stark mediatisierten und somit greifbaren Welt, auf der der Spieler seine Spielfigur und damit gewissermaßen auch sich selbst (im Monopoly heißt es oftmals: «Ich bin das Auto!») bewegt. Dass dies in einer ständigen Verhandlung zwischen einer Sphäre des «Realen» und des «Imaginären» geschieht, wird durch die Portraits von Nellie Bly und Jules Verne verdeutlicht. Die Journalistin Bly erdet das Geschehen auf dem Spielbrett, steht als Kronzeugin dafür ein, dass die in der Spielhandlung nacherlebten Abenteuer in dieser Abfolge passiert sind.²⁵ Sie steht auch für das kompetitive Element des Spiels.²⁶ Verne öffnet das Spiel für die Erzählungen hinter dem Plan, für die Vorstellungskraft, die Imagination, die durch Leerstellen im Spielverlauf und in der Bildwelt des Spielplans aktiviert wird. Deshalb wird auch Phileas Fogg im Nebel vor den Augen des Autors wie in einer Denkblase gezeigt: Das wahre Rennen, das mag uns diese Konstellation sagen, findet in der Fantasie der Spieler statt, die jeden neuen Zug mit Leben und Dramatik füllt.²⁷ Denn stets ist der Blick auf das Spielbrett dialektischer Natur: Es werden Steine auf einem Raster versetzt, der Spielzug aber zugleich aus einer göttergleichen Perspektive auf eine Miniaturwelt (oder einen Weltausschnitt) verfolgt. Der Spielplan ist ein Abbild der Welt, «an dem die Spieler beständig weiterarbeiten, in das sie handelnd eingreifen».²⁸ Sybille Krämer charakterisiert in diesem Sinne und im Rekurs auf Frederik Buytendijk «die Sphäre des Spiels» als «Sphäre des Bildes», das in seiner «Performanz [...] ein reales Wechselverhältnis mit dem Fiktiven» eröffnen kann: «Im Geschehen des Spiels wird das, worauf wir uns spielend beziehen [...] zur Verkörperung nicht einfach eines Darstellungspotenzials, vielmehr eines Bewegungspotenzials.» Hernach treten die Spieler in ein Wechselverhältnis zur Bildwelt des Spielbretts: Man kann sie nicht einfach nur anschauen,

25 Auch wenn wir natürlich wissen, dass sie nicht Opfer eines Schiffunglücks wurde und auf einem Floß über den Pazifik trieb, s. o.

26 Heute ist kaum noch bekannt, dass Bly sich in einem tatsächlichen Wettlauf befand: Gleichzeitig mit ihr brach Elizabeth Bisland als Reporterin für die *Cosmopolitan* ebenfalls zu einer Weltreise auf (in westlicher Richtung), kam allerdings erst nach 76 ½ Tagen wieder in New York an.

27 Pulitzers *World*-Redaktion mag das allerdings anders gesehen haben. Am Tag von Nellie Blys Rückkehr titelte die Zeitung: «Even Imagination's Record Pales Before the Performance of 'The World's Globe-Circler.» Vgl. Wong 2007, S. 315.

28 Steffen Bogen: *Das Spielbrett als Bildfläche. Kunsthistorische Überlegungen zum Brettspiel*. Unveröffentlichter Festvortrag für Prof. Dr. Max J. Kobbert zur feierlichen Verabschiedung an der Kunstakademie Münster, am 17. Juli 2009, S. 1–2. Ich danke Steffen Bogen herzlich für den Einblick in sein Manuskript.

sondern mit ihr interagieren – und derweil einen bildlichen Ortswechsel vollziehen oder ein dramatisches Geschehen imaginieren.²⁹

III

Otto Maier hatte bereits früh den Anspruch erhoben, mit seinen Brettspielen die reinen Bedürfnisse der Gebrauchsgraphik zu übersteigen. So mussten an das erste Spiel, das nun bei «Otto Robert Maier. Verlagsanstalt künstlerisch ausgestatteter Spiele» unter der Nummer O.M.R. 1 erschien, die Erwartungen eines Flaggschiffes gerichtet sein.³⁰ Nach der hervorragenden Resonanz auf Jules Vernes Roman nahm er diesen als Motiv für *Reise um die Erde – Ein humoristisches geographisches Gesellschaftsspiel* auf. Da kein Autor überliefert ist, so können wir zumindest spekulieren, dass Maier selbst es erdachte, so wie «über die mehr als vier Jahrzehnte des Wirkens von Otto Robert Maier fast alle Publikationen aus Plänen des Verlegers hervorgingen und in seinem Auftrag erst ausgearbeitet wurden.»³¹ Auch an der Gestaltung des Spielbretts und der Coverillustration der Spielschachtel wird er mit gestaltender Hand und kritischem Blick beteiligt gewesen sein – ausführend ist die «Lith. Anst. v.a. Gatternicht, Stuttgart» angegeben.³²

Auf den bordeauxroten Grund der großformatigen Schachtel ist ein reichhaltiges Titelbild aufgebracht (Abb. 3). Unter einer geschwungenen Banderole mit dem Titel des Spiels zeigt sich eine, durch eine Palme im Mittelgrund als exotisch markierte Landschaft. Der an eine ägyptische oder maurische Bauweise erinnernde Leuchtturm und das Segelschiff lassen an einen nordafrikanischen Hafen denken, eine Vermutung, die durch die von der vorderen Küstenlinie in den Bereich außerhalb des Bildausschnitts sich ziehende pyramidale Architektur unterstützt wird. Der Blick wird zuerst auf eine Figurengruppe links unten gelenkt. Da stehen ein Indianer mit Federschmuck und Pfeilköcher, in der einen Hand einen Speer, in der anderen eine Pfeife haltend und ein Europäer mit Tropenhelm, Monokel und Safarikleidung, der mit seiner Linken auf einen Globus weist, auf dem er mit einem Zirkel in seiner Rechten etwas anzeigt. Gegenüber sitzt ihnen auf einem gepackten Warenbündel ein Matrose mit einer Pfeife in der Hand. Aus seiner Tasche ragt der Griff eines Revolvers. Abenteuerlich soll es werden, und exotisch, das zeigen diese

29 Sybille Krämer: Die Welt, ein Spiel? Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit. In: *Spielen. Zwischen Rausch und Regel*. Hrsg. v. Deutschen Hygiene-Museum. Ausst. Kat. 22.1.–31.10.2005 im Deutschen Hygiene-Museum in Dresden. Ostfildern-Ruit 2005, S. 11–17, hier S. 14.

30 Pollitz 1983, S. 81. Maier hatte schon über die Dorn'sche Buchhandlung Spiele vertrieben, *Reise um die Erde* ist aber das erste «offizielle» Spiel im Ravensburger Verlagsprogramm.

31 Ebd., S. 73. Nach freundlicher Auskunft des Altarchivars der Ravensburger AG Roland Einholz ist die Autoren-Zuschreibung zu Otto Robert Maier bisher noch ungeklärt und wird eher angezweifelt, da Ideen für Spiele in den ersten Jahren zumeist von außen eingereicht wurden.

32 Ebd., S. 69. Illustriert wurde das Spiel von E. Klein aus Stuttgart, der für Maier u.a. auch die Kindererzählungen Christoph von Schmid's bebilderte.



3 Otto Maier Verlag Ravensburg, *Reise um die Erde. Ein humoristisches geographisches Gesellschaftsspiel*, 1884. Schachtelillustration von E. Klein. Unternehmensarchiv Ravensburger

Figuren an. Ihre Bewaffnung – auch der europäische Gentleman trägt eine Pistole im Holster – lässt darauf schließen, dass die kommende Unternehmung nicht ungefährlich sein und dass man vielleicht auch seinen Begleitern nicht immer trauen können wird. Die Pfeifen schmücken die Handlung aber auch als gesellig, entspannend und geschmackvoll aus. Zudem lässt die Gruppe – nimmt man den Gaukler rechts oben hinzu – Assoziationen mit der Ikonographie der «Vier Erdteile» anklängen, wie sie etwa Giovanni Battista Tiepolo im berühmten Deckenfresko im Treppenhaus der Würzburger Residenz gemalt hat – ein deutlicher Hinweis auf den gelehrigen Charakter des Spiels. Rechts daneben sind einige Gegenstände aufgehäuft: In Leder gebundene Bücher, Schreibpapier, Tintenfass und Federkiel deuten erneut Gelehrsamkeit an, exotische Früchte, Pflanzen, Keramik, ein Leopardenfell und raffiniert gedrehte Muscheln weisen auf die Wunder der Ferne hin. Auch Waffen sind hier aufgestapelt: Speer, Samuraischwert, Bogen, Pfeil und Muskete lassen an Kolonialkämpfe denken. Der Stapel ist von einer großen Weltkarte hinterfangen, die mit

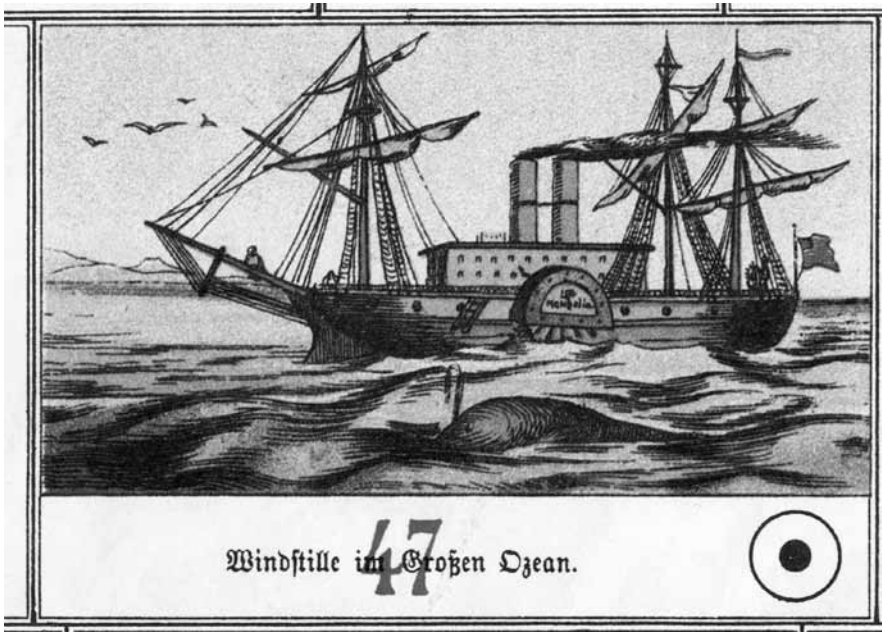
zwei goldenen Reißzwecken und einem Spiekernagel auf dem Rest des Bildes befestigt ist. Die Karte zeigt neben topographischen Details und einem Rasterystem auch eine rot eingezeichnete Reiseroute, die als diejenige Phileas Fogg's zu identifizieren ist – hier wird auf den geographisch-lehrreichen Anteil des Spiels verwiesen. Hinter der Karte schaut ein weißgewandeter Gaukler mit einem bunten Kegelhut, einer warzigen Pappnase und einem exotischen Saiteninstrument in den Händen hervor. Für den Leser des Romans oder durch den Spielplan ist er als Passepartout, der treue Diener Phileas Fogg (hier der Gentleman im Safarianzug) zu erkennen. In seiner witzigen Kleidung und dem breiten Grinsen steht er deutlich für den ›humoristischen‹ Teil des Spiels. Hinter ihm sehen wir die Tunnelöffnung eines Berges, aus der gerade eine Dampflok ausfährt. Wie in Nellie Bly's Spiel werden also auch hier die beiden Hauptverkehrsmittel, Schiff und Eisenbahn, vorgestellt. Hinter all diesen inhaltlich deutbaren Bildteilen dürfen nicht der überdimensionierte Würfelbecher und die drei Würfel am rechten Bildrand übersehen werden: Sie schwören den Spieler vor dem Öffnen der Schachtel auf die grundlegende Mechanik im Inneren ein. Anders als bei *Round the World with Nellie Bly* lässt also bereits die Betrachtung des Titelbildes Rückschlüsse auf das Spielgeschehen und seine Ziele zu: Lehrreich soll es sein, aber auch ein abenteuerlicher und lustiger Wettkampf, der dennoch in geselliger, kultivierter Runde geführt werden kann.

Im Inneren findet der Spieler reiches Material vor: Bunt bemalte Spielfiguren aus Zinn, ein Haufen Spielgeld, ein Schälchen für die Kasse, einen kleinen Orden für den Gewinner und einen Würfel. Wie das beigelegte Regelblatt im Sperrsatz hervorhebt wird das Spiel «mit einem Würfel gespielt», wohl um Verwechslungen mit der Titelillustration, v.a. aber mit den klassischen Gänsepielregeln vorzubeugen.³³ Im Umfeld des südschwäbischen Pietismus, dem Maier entsprang, scheint das Spiel mit dem Würfel – im Gegensatz zum angelsächsischen und amerikanischen Protestantismus – kein Problem gewesen zu sein.³⁴ Im Deckel ist eine Zusammenfassung der Romanhandlung angegeben, das Werk wird abschließend «Erwachsenen und der reiferen Jugend bestens empfohlen». Auch wird erklärt, dass «eine deutsche Uebersetzung davon [...] in Wien bei A. Hartleben erschienen [ist] und Mk. 2,70 [kostet]».

Zuletzt ist der Spielplan aufzuklappen, der, wertig auf Karton aufgezogen, ein beeindruckendes Format hat. Er zeigt achtzig rechteckige Felder unterschiedlicher Größe (als Ausnahme sind die Felder 48 und 49 je trapezförmig). Sie sind in einem Spiralkurs angeordnet, wobei zur besseren Orientierung alle Felder in einer Reihe jeweils die gleiche Höhe haben und zur Mitte hin flacher werden. Alle Felder sind mit roten Ziffern in Reihenfolge markiert, einige sind mit einem weißen Kreis mit schwarzem Zentrum als Sonderfelder bezeichnet. Bunte Illustrationen schmücken 31 Felder, die übrigen sind mit gereimten Texten bedruckt, ganz als hätte Otto Maier

33 Vgl. Anm. 19.

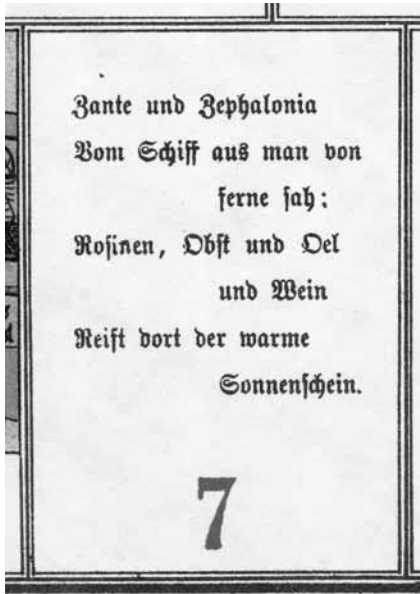
34 Rundel 1983, S. 23.



4 *Windstille im großen Ozean*. Detail aus: Otto Maier Verlag Ravensburg, *Reise um die Erde*, 1884. Reprint von 1983, Ravensburger

den – allerdings erst 1904 geschriebenen – Ruf Paul Hildebrandts nach einem höheren künstlerischen Niveau der Gesellschaftsspiele, namentlich der geographischen Reisespiele, gehört. Der Schulreformer, Pädagoge und Redakteur des Berliner *Kunstblattes* schrieb damals: «Einzelne dieser Spiele, wie die geographischen Reisespiele, sind sehr lehrreich und bringen den Kindern nicht nur spielend die geographische Lage einzelner Länder oder Orte bei, sondern suchen ihnen auch die einzelnen Gegenden durch Ansichten anschaulich zu machen. Leider steht der größte Teil dieser Spiele in künstlerischer Hinsicht weit unter dem Niveau der Mittelmäßigkeit; es wäre zu wünschen, daß die Fabrikanten erstklassige Künstler zur Herstellung dieser Tafeln heranziehen würden. Nicht zu verkennen ist, daß einzelne wenige dieser Spiele allenfalls genügen; künstlerisch hervorragend oder auch nur befriedigend ist kaum eines derselben. Die Verse der meisten dieser Spiele, soweit dieselben solche enthalten, sind auch von geringster Qualität. Hier ist ein Feld für Maler und Dichter, um rettend einzugreifen.»³⁵ Die Illustrationen sind je mit einem Textfeld versehen, das meist wie ein Titel unter ein Gemälde gesetzt ist: «Eisenbahnfahrt quer durch Indien», «Nachtlager im Urwald» oder «Windstille im Großen Ozean» (Abb. 4). In qualitativ hochwertiger Farblithographie zeigen die Bilder, wie auch im Spiel zu Nellie Blys

35 Paul Hildebrandt: *Das Spielzeug im Lebens des Kindes*. Berlin 1904, S. 185.



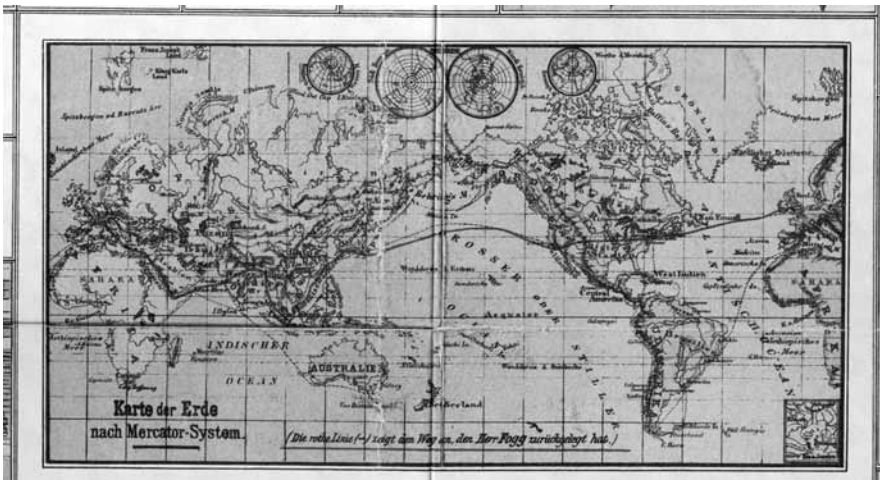
5 Textfeld. Detail aus: Otto Maier Verlag Ravensburg, *Reise um die Erde*, 1884. Reprint von 1983, Ravensburger

Weltreise, vielfach die Transportmittel Eisenbahn, Segel- und Dampfschiff, sparen aber auch nicht mit Exotismen wie einem Reitelefanten (Felder 28 und 29) oder einem Segelschlitten (Feld 61). Weitere Bilder zeigen beispielsweise Hafenszenen oder verdichteten Teile der Romanhandlung, etwa den Kampf mit den Indianern (Felder 56 und 58) oder Passepartouts Zeit bei den japanischen Gauklern (Felder 42 und 44). Die Bewegung auf dem Spielplan ähnelt so dem Rundgang durch eine Gemäldegalerie: Seestücke, Landschaften, Genre- und Historienmalerei sind mustergültig aufgereiht. Durch ihre ebenfalls detaillierte Ausgestaltung können die Spielfiguren aus Zinn als Teilhaber des Geschehens in den aufgerufenen Bildwelten gesehen werden.³⁶

Die Reime auf den Textfeldern dienen einerseits ebenfalls der Erzählung der Romanhandlung, sind andererseits oftmals aber auch belehrenden Inhalts, der unterhaltsam Erdkundewissen vermittelt: «Nach einer Fahrt von sieben Tag/ In Hongkong man vor Anker lag./Ein brittisch Eiland wie man weiß/Liegt beinah unterm Wendekreis» (Feld 36), «Utah ist das Mormonen-Land,/Durch regen Fleiß gar wohl bekannt;/Am großen Salzsee das Gebiet/Durch Handel und Gewerbe blüht» (Feld 53) oder «Zante und Zephalonia/Vom Schiff aus man von ferne sah:/Rosinen, Obst und Oel und Wein/Reift dort der warme Sonnenschein» (Feld 7)³⁷ (Abb. 5). So wird hier wesentlich stärker als im amerikanischen Spiel die Idee einer Bildungsreise transportiert, wo nicht allein das schnelle Vorüberreifen, sondern das Betrachten und Studieren fremder Länder und ihrer kulturellen, landschaftlichen und wirtschaftlichen Eigenheiten Zweck der Unternehmung ist. Unterhaltung und Belehrung, das waren die beiden Hauptziele von Maiers verlegerischer und gestal-

36 Gewissermaßen könnten die Figuren auch die Rolle eines Flaneurs oder Betrachters vor den Bildern einnehmen, in diesem speziellen Fall hat eine solche Lesart aber durch die gestalterische Rückbindung der Spielfiguren an die Romanhandlung wenig Potential.

37 Die Regeln der Sonderfelder scheinen im Gegensatz zum Nellie Bly-Spiel keine unmittelbare Verbindung zum Geschehen im Text oder Bild des Spielplans zu haben. Einen seltsamen Beigeschmack hat Feld 12, das die wohl schlimmste Strafe, «kommt aus dem Spiel und muß wieder von vorne anfangen», mit dem Reim «Das Schiff fährt durch das rote Meer,/Bekannt uns von der Bibel her;/Es teilte sich einst auf Befehl,/Und mitten durch zog Israel» verknüpft.



6 Karte der Erde nach Mercator-System. Detail aus: Otto Maier Verlag Ravensburg, *Reise um die Erde*, 1884. Reprint von 1983, Ravensburger

tender Tätigkeit. Dass dies auch zeitgenössisch so wahrgenommen wurde, zeigt ein Brief der Heidelberger Lehrerin Marie Coppius an Otto Maier, die sich entschieden gegen eine so dialektische Haltung wehrte: «Vom pädagogischen Standpunkt aus verwerfe ich alle Spiele, welche dem Kinde ein Spiel vortäuschen und ihm dabei geographische und andere Kenntnisse beibringen sollen. Dies gehört in die Schule», mahnte sie, worauf Otto Maier sie einlud, für den Verlag ein «Pestalozzi-Fröbel-Bilderbuch» zu entwerfen.³⁸ Der beherrschende Gedanke drückt sich auf dem Spielbrett v.a. in Form der «Karte der Erde nach Mercator-System» aus, die großformatig in der Mitte des Spielplans das Motiv der Titelillustration wieder aufnimmt (Abb. 6). Gerastert, topographisch genau und mit vier zusätzlichen Kreisprojektionsansichten versehen lässt sie keinen Zweifel daran, dass hier ein gelehrter Geist wirken soll. Die Auszeichnung mit dem Namen des berühmten Renaissance-Kartographen gereicht der Illustration zu akademischem Wert. Wie die Legende anzeigt, lässt sich hier die genaue Reiseroute, die «Herr Fogg zurückgelegt hat» anhand einer dicken roten Linie verfolgen. Bekannt ist, dass einige der ersten Reisespiele direkt auf Landkarten gespielt wurden und Verleger und Produzenten von Kartenwerken im 17. und 18. Jahrhundert ebenfalls Spielpläne herstellten und verkauften. Otto Maiers Erstling ruft diese Tradition indirekt noch einmal auf.³⁹ Die Spieler finden

38 Hasselblatt 1983, S. 47.

39 Die kulturhistorischen und -theoretischen Gemeinsamkeiten des Kartenlesens mit der Betrachtung von Spielplänen können hier leider nicht weiter ausgeführt werden. Als erste Ansatzpunkte zu weiteren Überlegungen seien folgende Publikationen angegeben: Olaf Breidbach: *Kartenspiele*. In: Steffen Siegel/Petra Weigel (Hrsg.): *Die Werkstatt des Kartographen. Materialien und Praktiken visueller Welterzeugung*. München 2011, S. 259–284 und Jörg Dünne: *Die Karte als Operations-*

auf dem Brett somit ein System vor, das der zeitgenössischen Geisteslage und Wahrnehmung entsprach; für den Anfang des 20. Jahrhunderts kann konstatiert werden, dass nun «aus einem System von Routen und Stationen [...] eine erste systematische Verkehrstopographie und Straßenkartographie [entsteht]. Die Menschen beginnen, sich Raum und Zeit stärker in Strukturen und Symbolen, in Vernetzungen und Abläufen vorzustellen», d.h., «man lernt, den Raum als Karte und die Karte als Raum zu denken».⁴⁰ Entsprechend wird der Spiralkurs der klassischen Reisespiele von Otto Maier auch aufgebrochen und eine Karte mit der Reiseroute ins Zentrum gesetzt, wodurch der Spieler seine Bewegung auf dem Brett mit einer Bewegung auf der Karte – und damit im Raum – parallel setzen kann.⁴¹ Die rote Linie ist die Projektion des spielerischen Erzählverlaufs, die Bewegung von Bild zu Bild auf dem Spielbrett kann als «Augenreise»⁴² verstanden werden, nicht unähnlich dem Kunstgenuss. Diese spielerische Art des Reisens hat eine relativ lange Vorprägung im deutschsprachigen Raum, die genaue Analyse der Bewegung, Narration und Bildbetrachtung im Brettspiel bleibt allerdings ein Forschungsdesiderat.⁴³ Janine Schiller plädiert in ihrem Text über *Reise durch die Schweiz*-Spiele – bis heute das populärste Reisespielthema – für eine Bewegung «von einem Ereignisbild zum nächsten wie in einem Film».⁴⁴ Richtig ist, dass die Spiele durch ihre Bildfolgen narrativ wirksam werden, die Abfolge zeigt sich in diesem Fall aber eher sequentiell wie in einer Bildergeschichte – oder eben wie in der Hängung in einer Galerie, denn der Spielplan will gelesen und mit wachem Blick erforscht werden.

Dass die Dynamik eines Spirallaufspiels wie *Round the World with Nellie Bly* durch die Gestaltung aus detailverliebten Lithographien, längeren Textteilen und der Verortung des Geschehens auf der Weltkarte verloren geht, ist zweitrangig. Die Geselligkeit in der Familie beim Betrachten der Lithographien und die lehrreichen Lektionen des Spiels scheinen Maier wichtiger gewesen zu sein als ein wettbewerbs- und geschwindigkeitsgetriebenes Spielerlebnis.

und Imaginationsmatrix. Zur Geschichte eines Raummediums. In: Jörg Döring/Tristan Thielmann (Hrsg.): *Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften*. Bielefeld 2009, S. 49–69.

40 Janine Schiller: Spielräume im Brettspiel. «Reise durch die Schweiz». In: Schädler 2007, S. 143–149, hier S. 146.

41 Ebd.

42 Schiller 2007, S. 143.

43 Vgl. Falkenberg 1991; Schiller 2007.

44 Schiller 2007, S. 146.

IV

Diese Blicke auf zwei Weltreise-Brettspiele unterschiedlichen Charakters bekräftigen die von Bernward Thole schon 1992 formulierte Forderung nach einer stärkeren Beteiligung der Kunstgeschichte an der Brettspielforschung.⁴⁵ Durch genaue Betrachtung der bildlichen Elemente konnten Erzählstrategien erkannt und der geistige und kulturelle Hintergrund erklärt werden. *Round the World with Nellie Bly* zeigte sich so als schnelles, kompetitives Spiel, das eng an ein Medienereignis des Jahres 1890 geknüpft ist. Das Zusammenwirken der einzelnen Bildsphären, d.h. der emblematischen Felder, der Randillustrationen und des Zielfelds fordert vom Spieler eine Zusatzleistung; um die Narration zu gestalten, hat er imaginativ Leerstellen zu füllen und der Bildwelt des Spielplans selbst Leben einzuhauchen. Otto Maiers Entwurf lebt hingegen von einem pädagogisch-lehrreichen Konzept, das mit großen Abenteuern in fernen Ländern wirbt und diese auch reich bebildert vorführt. Durch die detailreichen Illustrationen ist hier weniger die Vorstellungskraft, als ein genaues Hinsehen und aufmerksames, lernendes Betrachten gefragt.

Round the World with Nellie Bly und *Reise um die Erde* sind Exempel für Brettspiele als künstlerisch ausgestaltete Artefakte, die gerade dem Kunsthistoriker Zugänge zu neuen oder bisher übersehenen Fragestellungen bieten. Es lohnt sich, die Spielpläne in ihrer performativen Bildlichkeit ernst zu nehmen, ihre graphische Gestaltung nach ihrem historischen, kulturellen und sozialen Gehalt zu befragen, ihre narrativen Strukturen aufzudecken, letztlich ihren künstlerischen Impetus zu beschreiben. Die Kunstwissenschaft stellt mit ihren traditionellen Methoden ebenso wie mit den neueren Tendenzen des Faches *die* Disziplin der *board game studies* dar. Ikonographie und Ikonologie können auch auf dem Spielbrett helfen, geistesgeschichtliche oder kulturelle Implikationen aufzuzeigen, eine spielerisch gewendete Bildhermeneutik mag dazu beitragen, den spezifischen, nicht-sprachlichen Spielsinn klarer zu fassen und eine Analyse des diagrammatischen Wesens von Brettspielen und ihrem Material die Darstellung komplexer Informationen und Handlungsanweisungen durch visuelle Strategien zu klären.

45 Bernward Thole: Umriss einer Spielekritik. In: Günther G. Bauer (Hrsg.): *Homo Ludens. Der spielende Mensch*. München und Salzburg 1992, Bd. 2, S. 15–42, hier S. 30.