

DIE FÜNF
HELLBRUNNER
Wasserautomaten

Die **fünf kleinen Grotten**, die hier ganz unspektakulär nebeneinander an einem schmalen Weglein, dem sogenannten Fürstenweg, angeordnet wurden, zeigen, heute einmalig auf der Welt, kleine Genreszenen aus der griechischen Mythologie und aus der heimischen Handwerkerszene. Die innewohnende Technik bleibt dem Betrachter vollkommen verborgen, er sieht nur kleine Püppchen, die in ewiggleichen Rhythmus ihre Bewegungen vollführen, allerliebste anzusehen und von berührender Einfachheit. Das Pumpwerk, das diese technischen Wunderwerke mit Wasser versorgt, ist in einem Tuffhügel am Beginn des Weges verborgen, von dem aus ein schmaler Kanal den Pfad säumt.

In der **ersten Grotte** sehen wir den Schleifer mit seiner Frau und seinem Kind beim Tagewerk. Das Schleifrad dreht sich, scheinbar von der Frau gedreht, die dabei den Oberkörper, Kopf und Arme bewegt. Der Schleifer links im Hintergrund ist unbeweglich. Das Kind, das ganz vorne am Boden liegt, speit Wasser.

In der **nächsten Grotte** sehen wir die mythologische Szene, in der Apollo den Marsyas schindet. Apollo ist um die Achse des rechten Beines drehbar, bei der Bewegung nach rechts nimmt er den rechten Arm des Marsyas mit. Der rechte Arm Apollos macht die Schneidebewegung. Marsyas schüttelt verzweifelt den Kopf.

Grotte Nummer drei beherbergt den Müller bei seiner Arbeit. Er selbst ist unbeweglich. Das Mühlrad im Hintergrund dreht sich von links nach rechts. Das Mehl, das aus dem Eimer des Müllers auf den Mühlstein zu fließen scheint, wird durch eine weiße Blechspirale imitiert. Sie dreht sich als Verlängerung der Achse des Mühlsteins von oben nach unten. Der untere Teil der Mehl-Imitation wird eigens gedreht. Das Klappern der Mühle wird in dem Kasten unter dem Mühlstein erzeugt.

In **Grotte vier** sehen wir Perseus und Andromeda. In der Mitte des Hintergrundes Andromeda, nackt an den Felsen gefesselt. Die Figur ist unbeweglich. Im Vordergrund bewegt sich der Drache von links nach rechts. Wenn der Drache gegen die Mitte vorgekommen ist, kommt Perseus von rechts heraus, indem er Schild und Schwert erhebt. Auf der gleichen Höhe mit dem Drachen lässt der Held dann Schild und Schwert niederfallen, und beide Figuren kehren wieder an ihren Ausgangspunkt zurück.

Das Werk dieser Grotte hat die komplizierteste Technik von allen. Die Bewegung des Drachens wird von einer senkrecht stehenden Welle eines Kronrades besorgt, das über ein kleines Zahnrad an der Welle des Wasserrades angetrieben wird. Ein größeres Zahnrad an der Welle des Wasserrades treibt ein Rad, das durch Hebel und Drahtzug die Arme des Perseus hebt und zugleich durch einen Exzenter das Herauskommen des Perseus verursacht.

Grotte Nummer fünf zeigt den Töpfer in seiner Werkstatt, die mit allerliebsten Mustern seiner Handwerkskunst ausgestattet ist. Die Töpferscheibe in der Mitte dreht sich von links nach rechts. Die rechte Hand des Töpfers macht zuerst eine kleine Bewegung nach oben, dann machen beide Hände und der Kopf stärkere Bewegungen nach oben, die typische Bewegung beim Drehen eines hohen Gefäßes andeuten. Auch sein Kopf bewegt sich. Sein rechter Fuß wird von der Drehscheibe mittels einer Nase bewegt.

Automatenbau, eine „göttliche“ Kunst

Die Entwicklung der Mechanik der Renaissance ging auf die Auseinandersetzung mit den antiken Schriften zurück. (Archimedes, Aristoteles, Plinius und Vitruv). So maßgebend Vitruvs „*Libri decem de architectura*“ für die neuzeitliche Architektur sind, so einflussreich auf die heutige Mechanik und hydraulische Technik sind die beiden wichtigsten Traktate des Heron von Alexandrien, „*Pneumatica*“ und „*Automata*“ aus dem zweiten Jahrhundert. Im Zuge des großen naturwissenschaftlichen Interesses, das im Cinquecento nicht nur der Trinkwasserbeschaffung und dem Bäderbau galt, sondern sich vielmehr auch der Lebenslust und den intellektuellen Herausforderungen widmete, entstanden daraus in ganz Italien diverseste luft- und wasserbetriebene Automaten, Maschinen und Orgeln. Immer raffinierter wurden die technischen Spielereien, faszinierend war wohl die Umsetzung einer Wirkung, deren Ursprung im verborgenen lag.

Es erschien die Kunst der Automaten als eine göttliche Kunst, gleichsam als Krönung der Imitation der Natur, ja des Triumphes über sie, letztendlich durch den jeweiligen Herrscher.

Homo ludens IX, AutomatenSpiele

Internat. Beiträge des Institutes für Spielforschung und Spielpädagogik an der Universität Mozarteum Salzburg, Verlag Bernd Katzwichler, München-Salzburg, 9. Jahrgang 1999

Beitrag: Ein Vergnügen für den Erzbischof. Die Automaten der Wasserspiele am Lustort Hellbrunn, Katharina Müller-Uri