

DIE WASSERSPIELE UND
IHRE
Grotten

Man stellte sich vor: Die ausgelassene Hofgesellschaft beim flackernden Licht von Hunderten Kerzen und Fackeln, von dienstbaren Geistern vorangetragen und wirkungsvoll posiert in einer der fünf Grotten, der Neptungrotte, der Ruinengrotte, der Muschelgrotte, der Spiegelgrotte und der Vogelsanggrotte, die, Meisterwerke manieristischer Gestaltungskunst, den Besucher in schauriges Entsetzen und entzücktes Erstaunen versetzen konnten. Und das nicht nur wegen ihrer architektonischen Gestaltung wie zum Beispiel bei der Ruinengrotte, deren Eindruck völliger Zerstörung bis ins kleinste Detail künstlich hervorgerufen wurde.

Eine weitere Dimension heiteren Verwunders erweckten die technischen Feinessen, die täuschend „echte“ Geräusche hervorzaubern konnten: Die Vogelsanggrotte, in der aus etlichen Nischen der Tuffverkleidung in den Wänden 10 verschiedene Vogelstimmen ertönen, die man heutzutage mit einfachen Tonbandaufnahmen imitieren würde, benötigt heute noch einen eigenen großen Raum an der Nordseite des Schlosses, der die gesamte Mechanik der 8 Wasser- und 3 trockenen Pfeifen beherbergt: Ein vertikal arbeitendes Wasserrad wird von einem Wasserstrahl oberflächlich angetrieben. Das Rad bewegt den Blasebalg, der die Luft in die Windlade eines Orgelwerkes treibt. Dieses Werk wieder bekommt seinen Antrieb durch ein im Boden horizontal gelagertes turbinenartiges Wasserrad, das die Stiftenwalze viermal in der Minute umdreht. Die Stiftenwalze trägt elf Reihen Stifte für die elf Vogelstimmen.

Wenn die Walze sich dreht, werden durch die Stifte Spielventile geöffnet, die der gepreßten Luft Zutritt zu den Pfeifen draußen in der Grotte geben. Die Zuleitung der Luft geschieht durch Bleiröhrchen. Die Pfeifen, die in der Grotte verborgen sind, tauchen mit dem Fuß in einen Wasserbehälter ein. Das Wasser in den Behältern wird durch genau geregelten Zu- und Ablauf immer auf gleicher Höhe gehalten. Während des Ansprechens der Pfeife tritt Luft durch das Wasser aus, wodurch das Vogelstimmen ähnliche Glucksen des Wassers hervorgerufen wird. Die ursprüngliche Anlage von 1613 enthielt nur die Stimmen für drei Vögel. Das heutige Werk stammt vom Brunnenmeister Hradil. Teile eines älteren Orgelwerks von Sautner um 1830 sind noch vorhanden.

Im Brunnen der Neptungrotte schockierte die Gäste das Germaul, eine blecherne Fratze, die, wasserbetrieben, die Augen rollt und dem Betrachter respektlos die Zunge herausstreckt. In dieser Grotte gab es gleich die erste Kostprobe der unzähligen versteckten Düsen und Röhrchen: Einen Platzregen mit Regenbogen!

Wollte man vom Schloß aus das hoheitsvolle Parterre zum Brunnen Altempf betreten, konnte eine ganze Kaskade von Wasserstrahlen einen daran hindern. Sogar aus den Geweihen der Hirsche, die links und rechts am Portal angebracht sind, konnte es bei Bedarf und nach Laune des Gastgebers spritzen.

Wendete sich die fröhliche Gesellschaft nun nach Süden in Richtung Theatrum, stand sie bald vor dem steinernen Tisch mit zehn steinernen Hockern, in dessen Mitte ein langer Schacht eingelassen war. Dies zur Freude der Gäste, die daran Platz nahmen, um ihren Wein zu kühlen. Und zur Schadenfreude des Hausherrn, der die Sitzenden aus heiterem Himmel von unten durch die Stühle bespritzen konnte, natürlich ohne selbst naß zu werden. Diejenigen, die dann die Flucht ergreifen wollten, wurden durch eine Wasserwand daran gehindert, die aus 87 im Boden verborgenen Bleiröhrchen entstand.

D. Gisberthi schrieb 1670: „Man lässt sich nicht ohne Freude und Vergnügen beleidigen und muß trotz der Unhöflichkeit lachen“.

Eine ganz andere Wirkung als das laute Kreischen und vergnügte Erschrecken erzeugten und erzeugen noch heute die Wasserspiele, wenn man sich vom Schloß in Richtung Norden wendet, wo der Park plötzlich eng, ein wenig düster und nahezu intim wird.

Bei den vielen Brunnen und Wasserfontänen Hellbrunn fällt ein weiteres manieristisches Detail auf: Das Wasser wird nie als Schwall, als etwas Quellendes empfunden, sondern als ein Ding, dem man eine gewisse Form aufdrängt. Dünne Strahlen werden wie silberne Drähte miteinander verbunden; scharfe Töne werden ins Bild geführt, während ein barocker Brunnen rauscht, wallt und brodelte. Immer wieder liebt es der Mensch dieser Zeit, zu beweisen, daß er sehr gut imstande ist, die Natur zu bändigen und zu seinem Zweck zu gebrauchen. Alleine die verspielten Details in der Venusgrotte gegenüber den fünf eben beschriebenen Grotten zeugen von diesem Streben: Venus tritt auf den Kopf eines Delphin, aus dessen Mund ein Wasserstrom quillt, der sich dann glockenförmig über einen Blumenstrauß ergießt. Im abfließenden Kanal fallen die zwei blechernen Schildkröten auf, die sich gegenseitig Wasser ins Maul zu speien scheinen, wobei der Eindruck eines festen Glasstabes entsteht, da weder Zu- noch Abfluß des Strahles erkennbar sind.

Und, es wären nicht die Hellbrunner Wasserspiele, gäbe es da nicht die Kaskade nadelfeiner Wasserstrahlen, die den Besucher nach seinem andächtigen Genuß wieder gründlich in die Gegenwart zurückholt! Eine weitere Attraktion beim Gang durch die Wasserspiele bietet die Midas- oder Kronengrotte, in deren Mitte ein praller Wasserstrahl eine Krone aufhebt und, je nach Druck, fast regungslos in der gewünschten Höhe hält. Selbstverständlich wird der Betrachter auch im Inneren dieser Grotte immer wieder von Wasserstrahlen erschreckt, die beispielsweise aus Wandnischen hervorspritzen. Auch der Zugang zu diesem wassertechnischen Kleinod wird durch plötzliche Güsse aus dem Fußboden erschwert.

Homo ludens IX, AutomatenSpiele

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

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