

PRESSE

INFORMATION – 7. November 2019

/ Frankfurt am Main

THE PLAYGROUND PROJECT

Architektur für Kinder



Vier-Mast-Seilzirkus und Hängebrücke, Siedlung Obstallee / Berlin-Spandau; 1978, Courtesy Conrad Roland

9. November 2019 – 21. Juni 2020

im Deutschen Architekturmuseum (DAM)
Schaumainkai 43, Frankfurt am Main

AUSSTELLUNGSERÖFFNUNG:

Freitag, 8. November 2019, 19 Uhr

PRESSEKONFERENZ:

Donnerstag, 7. November 2019, 11 Uhr

AUSSTELLUNGSFÜHRUNGEN:

jeweils samstags und sonntags um 15 Uhr,
mit Yorck Förster

ÖFFNUNGSZEITEN:

Di, Do — So 10 — 18 Uhr \ Mi 10 — 20 Uhr \
Mo geschlossen

INHALT

ÜBER DIE AUSSTELLUNG	2
KAPITEL DER AUSSTELLUNG	4
PROTAGONISTEN	6
BEGLEITPROGRAMM / PUBLIKATION / IMPRESSUM	15
VORSCHAU/KONTAKT	17

ZWISCHEN 1950 UND 1980 WAR DER SPIELPLATZ EIN KREATIVES LABOR. IN DEN INDUSTRIENATIONEN ENTSTANDEN INNOVATIVE UND VERRÜCKTE PROJEKTE: LANDSCHAFTSARCHITEKTEN, KÜNSTLER, AKTIVISTEN WOLLTEN KINDERN DEN BESTEN SPIELORT GESTALTEN UND GEMEINSCHAFT UND STADT NEU DENKEN.

THE PLAYGROUND PROJECT MACHT DIESE KONZEPTE ERLEBBAR — DURCH BILDER, MODELLE, PLÄNE UND FILME, ABER AUCH DURCH SPIELSKULPTUREN ZUM KRIECHEN, RUTSCHEN UND VERSTECKEN.

DIE AUSSTELLUNG WURDE VON GABRIELA BURKHALTER FÜR DIE KUNSTHALLE ZÜRICH KURATIERT UND FÜR DAS DAM AKTUALISIERT UND ERGÄNZT.

Wir alle wissen, was ein Spielplatz ist. Wer aber kennt seine bewegte Geschichte?

THE PLAYGROUND PROJECT richtet den Blick auf dieses kleine, aber bedeutende Stück Stadt. An ihm lassen sich wichtige gesellschaftliche Veränderungen ablesen:

Vorstellungen zu Erziehung und Kindheit, Bedeutung von Kreativität und Kontrolle, aber auch die Rolle von Architektur, öffentlichem Raum und Kunst.

THE PLAYGROUND PROJECT blickt zurück auf die Geschichte, es ist ein Ort zum Spielen und versteht sich als Inspirationsquelle für zukünftige Spielräume. Es ist nicht zuletzt ein Aufruf für mehr Frechheit und Risiko.

Vier Schlüsselmomente prägen die Entwicklung des Spielplatzes:

Anfänge

Gegen Ende des 19. Jahrhunderts holen Sozialreformer das „herumlungernde“ Kind von den Straßen der Industriestädte. Sie bringen es auf betreute und nach Geschlecht getrennte Plätze „in Sicherheit“, um es vor den schädlichen Einflüssen der Straße zu schützen. Diese eingezäunten Plätze bestücken die Reformer mit Turngeräten aus Stahlrohr und Holz.

Aufbruch

In Skandinavien wird schon um die Jahrhundertwende dem Sandspiel eine große Bedeutung zugemessen. Auch in den deutschen Städten sind Sandkisten und -hügel weit verbreitet und beliebt. Selbstständiges und kreatives Gestalten gewinnt an Bedeutung und wird gerade von der aufkommenden Kinderpsychologie stark gefördert. In Skandinavien und Holland stehen sozialdemokratische Regierungen stadtplanerischen Experimenten offen gegenüber. So entsteht in Dänemark 1943 der erste Abenteuer-spielplatz, 1949 wird in Stockholm die erste abstrakte Spielskulptur in einem öffentlichen Park aufgestellt und in Holland erfindet der junge Aldo van Eyck den Spielplatz neu. Eine fruchtbare Zeit bricht an: Architekten, Landschaftsarchitekten, Künstler und Aktivisten entdecken den Spielplatz als Labor.

Blütezeit

Mit den Protestbewegungen Ende der 1960er Jahre beginnen sich auch Bürgergruppen in die Stadt- und Spielplatzplanung einzumischen. Sie wollen dieses Feld nicht länger dem Staat überlassen. Spielplätze erhalten eine politische Dimension. So entstehen in Deutschland zahlreiche selbstverwaltete Kinderläden und Spielplätze, nicht zuletzt befeuert durch heftig geführte Diskussionen über geeignete Erziehungsmethoden (Stichwort antiautoritäre Erziehung).

Niedergang

Mit den 1980er Jahren verlieren gesellschaftliche und politische Utopien an Anziehung. Das Kind wird immer stärker als Konsument wahrgenommen, die Kindheit wird reguliert und der Spielplatz zum kontrollierten Normraum. Sich verschärfende Sicherheitsstandards halten viele Gestalter/innen davon ab, in diesem Bereich weiterhin tätig zu sein. Eine Ausnahme bilden die Naturspielplätze, wie sie gerade in Deutschland populär werden.

Nach Jahrzehnten der Stagnation ist heute wieder eine Aufbruchsstimmung spürbar. Diese geht besonders von jungen Architekten und Architektinnen aus. Frei von Ideologie bringen sie pragmatische Lösungen ins Spiel und suchen Antworten auf Fragen wie: Wie können Kinder ihre Umgebung mitgestalten? Wo kann in einer dichten Stadt Freiraum für Kinder entstehen? Wie können urbane Räume helfen, Gemeinschaften zu schaffen?

KAPITEL DER AUSSTELLUNG

SPIELSKULPTUREN

Spielskulpturen sind Objekte, die auf begrenztem Raum vielfältige Spielaktivitäten ermöglichen. Ursprünglich figurativ, entstehen erste abstrakte Spielskulpturen in den 1940er Jahren in Dänemark, im Lauf der Nachkriegsjahre auch in anderen Ländern. Mit unterschiedlichsten Materialien realisierten Künstler/innen alle möglichen Varianten von Spielskulpturen. Einige gehen später in die serielle Produktion, womit sich der Wunsch erfüllt, künstlerisch hochstehende, aber auch bezahlbare Spielmöglichkeiten zu schaffen. Beste Beispiele sind der *Lozziwurm* (1972) des Schweizer Künstlers Ivan Pestalozzi und die Spielskulpturen des deutschen Designers Günter Beltzig in der Mitte der Ausstellung. Die Geschichte der Spielskulptur spiegelt Entwicklung und Einsatz neuer Werkmaterialien. Die ersten Spielskulpturen waren aus Stahl, Beton, Stein, Holz und Seilen gefertigt. In den 1960er und 1970er Jahren erlauben Beton, Polyester, Plexiglas und Fiberglas freies Modellieren und monumentale Formen. Diese neuen Materialien, gut gefüllte öffentliche Kassen (vor allem in Europa), ein veränderter Kunstbegriff und der Kampf gegen Konventionen beflügeln die Gestalter. Zusätzliche Vorteile der neuen Werkstoffe sind Dauerhaftigkeit, Farbechtheit, Leichtigkeit und niedrige Produktionskosten. In den späten 1960er Jahren wird die solitäre Spielskulptur Teil ganzer Spielumgebungen. Künstler/innen und Designer/innen experimentieren mit Spielwelten in der Form kleiner Städte. Mitsuru Senda und *Group Ludic* schaffen eindruckliche Beispiele solcher Spieluniversen.

ABENTEUERSPIELPLATZ – ASP oder pädagogisch betreuter Spielplatz

Ab den 1940er Jahren entstehen die ersten Abenteuerspielplätze, zuerst in Dänemark, dann in England, später auch in anderen europäischen Ländern, den USA und Japan. Obwohl sie sich je nach Land unterschiedlich ausformen, folgen sie der Grundidee, dass die Kinder selbst die Designer sind. Sie gestalten die Spielumgebung eigenhändig und bauen mit Baumaterial, Hammer, Nägeln und Schaufel ihre Welt, wie Generationen zuvor es auf Stadtbrachen taten. Im Gegensatz zur Branche findet das Spiel nun auf einer umzäunten Parzelle und pädagogisch betreut statt. Im Zentrum stehen dabei Kreativität, soziale Kompetenzen und Selbstverwaltung. Körperliche Ertüchtigung und moralische Erziehung, wie von den Sozial-reformern um die Jahrhundertwende gefordert, gelten als überholt. Im Zuge der Umweltbewegung und der Bürgerinitiativen in den 1970er Jahren gewinnt der ASP auch in Deutschland an Popularität. Für Elterngruppen eröffnet der ASP zudem eine Möglichkeit direkt Einfluss auf die Stadtplanung und auf Fragen der Pädagogik zu nehmen.

SPIELLANDSCHAFT

Designer/innen von Spiellandschaften arbeiten mit der Topografie des Ortes. Sie modellieren Erde und experimentieren mit Beton, Holz, Wasser und Sand, um die Wahrnehmung und Erforschung des Raums zu stimulieren. Dabei entsteht eine große Bandbreite von Projekten: von Isamu Noguchi, der 1933 erstmals einen aus reinen Erdformen bestehenden Spielplatz entwarf, über die skulpturalen Spielplätze aus Beton der amerikanischen (Landschafts)-Architekten M. Paul Friedberg und Richard Dattner bis hin zu den von der Natur inspirierten Spiellandschaften der deutsch-kanadischen Landschaftsarchitektin Cornelia Hahn Oberlander. Mit der Umweltschutzbewegung in den 1970er Jahren wuchs das Bedürfnis, naturnahe Spiellandschaften für Kinder zu schaffen. Sie sind bis heute beliebt und entstehen aus dem Wunsch, dass Kinder den Bezug zur Natur nicht verlieren.

AKTIVISMUS

Der Aufbruch von 1968, das Streben nach Autonomie und Selbstorganisation verleiht der Spielplatzgestaltung einen neuen Schub und bewirkt eine große Lust am Gestalten. Der Spielplatz wird zum Ort für gesellschaftliche Experimente, wo Bürger, Elterngruppen, Kinder oder Studenten unaufgefordert ins Geschehen eingreifen. Sie bauen und betreiben „Do-it-yourself“- und Abenteuerspielplätze und organisieren temporäre Spielaktionen. Der öffentliche Raum gewinnt eine neue Bedeutung: Er wird zur Lernumgebung jenseits von Schule und Zuhause und zur Bühne für Theater, Kunst und Performance. Erwachsene erkennen die Bedeutung des Spiels für Kinder und sich selbst als Befreiung von Zwängen und

vorgefertigten Meinungen. Auch Museen beginnen das Spiel zu nutzen, realisieren begehbare „Environments“, um damit die Wahrnehmung der Besucherinnen und Besucher auf den Kopf zu stellen, den Zugang zur Kunst zu öffnen und das Museum zu demokratisieren. Emblematisch hierfür steht Palle Nielsens Ausstellung *Modellen* (1968) im *Moderna Museet* in Stockholm.

SPIELOBJEKTE

Günter Beltzig, in Wuppertal geboren, studiert nach einer Maschinenschlosserlehre Industriedesign. Neben seiner Arbeit als Industriedesigner bei Siemens, baut er ab 1966 zusammen mit seinen Brüdern die Firma „Brüder Beltzig Design“ in Wuppertal auf. Sie beginnen, Kindermöbel und Spielgeräte aus glasfaserverstärktem Kunststoff herzustellen. Großes Aufsehen erregen sie 1968 mit dem futuristischen Stuhl *Floris* auf der Möbelmesse in Köln. Zur Kollektion von Möbeln und Spielskulpturen für Kinder gehören: Kinderhocker und Kinderstuhl, Doppelwippe und Schaukelwanne (1966), Rutsche (1967), Sitzgruppen *auberge* und *filius* (1971/74), Rutschiglu (1972), Karussell (1973) und Rutschberg (1974). Bereits seit den 1950er Jahren kommt in den USA Kunststoff für den Möbelbau zur Anwendung. Ab Mitte der 1960er Jahre ist es möglich, Möbel im Gussverfahren serienmäßig herzustellen, was zum Aufschwung des Werkstoffs Polyester insbesondere für Alltagsgegenstände beiträgt. Farbigkeit, Robustheit, Preis, Formbarkeit – alles Argumente, die für Polyester Möbel sprechen. Die Firma Brüder Beltzig Design erweitert das Sortiment und beginnt neben Möbeln auch modulare Pavillons und Wandsitzelemente zu produzieren. Das Unternehmen ist jedoch nicht rentabel, die Ölkrise von 1973 verschärft die Situation, so dass das Unternehmen 1976 schließen muss. Mit „Jute statt Plastik“ ist Kunststoff endgültig out. Ab 1978 arbeitet Beltzig als Designer bei der Spielgerätefirma Richter in Frandorf (Bayern). Richter übernimmt auch Produktion und Vertrieb seiner Spielskulpturen (Karussell und diverse Rutschen) sowie der Kindersitzgruppen. Das Karussell wird bis heute durch die Firma Richter produziert. Die von Hilde Richter 1967 gegründete Firma schuf sich einen Namen mit Holzspielgeräten. Beltzig entwirft zahlreiche Spielgeräte aus Holz, Seil und Stahl. Die Kinder sollten nicht nur selber mit Wasser und Sand gestalten können, sondern auch gemeinsam und in der Gruppe interagierend. Ab den 1990er Jahren realisiert Beltzig als selbständiger Gestalter weltweit Spiellandschaften an über 100 Orten. So zum Beispiel den weltberühmten *Lady Diana Memorial Playground* (2001) in London. Er wird zum gefragten Spielplatzberater und Dozent.

Der Schweizer Künstler **Ivan Pestalozzi** erlernt ursprünglich den Beruf des Möbelschreiners. Seit Mitte der 1960er Jahre arbeitet er als Eisenplastiker, wobei er eine Vorliebe für die bewegliche Plastik entwickelt. Mehrere seiner Großplastiken sind begehr- und bespielbar. Die von ihm 1972 entworfene Spielskulptur *Lozziwurm* wird zum Publikumsliebbling und bis heute produziert. Es handelt sich um eine modulare Plastik, die aus mindestens 19 geraden und gekrümmten Röhrenelementen aus Polyester besteht. Sie wird mittels Metallringen frei zu einem gewundenen Wurm zusammengefügt. Der *Lozziwurm* verbindet auf ideale Weise Skulptur und Spiel, er ist, kurz gesagt, eine coole Skulptur und ein großartiger Spielplatz. Der *Lozziwurm* entsteht im Kontext einer Großüberbauung in der Agglomeration Zürich. Der Architekt Hans Litz tritt an den Künstler Pestalozzi heran mit der Frage, ob er ein modulares Spielobjekt entwerfen würde. Dank dem Zuschuss des Bauunternehmers und Investors Göhner AG kann Pestalozzi den ersten *Lozziwurm* realisieren. Weitere folgen für Parks und Großsiedlungen in der ganzen Schweiz. 1973 stellt die Basler Galerie Beyeler einen *Lozziwurm* vor die Halle der legendären Kunstmesse Art Basel. 1975 ist er bei der Plastikausstellung in Biel ausgestellt, der damals wichtigsten schweizerischen Ausstellung für Kunst im öffentlichen Raum. Bis heute produziert die Firma Knöpfel Kunststoffe AG in Hinwil, Kanton Zürich den *Lozziwurm* mit den Originalformen. Trotz seiner enormen Beliebtheit werden nach dem Boom der 1970er Jahre kaum mehr neue Skulpturen installiert. Zudem erfüllt er die Sicherheitsnormen nicht mehr. Seit einiger Zeit erlebt er jedoch ein Comeback.

PROTAGONISTEN

Marjory Allen Lady Allen of Hurtwood 1897—1976

Nach einer Ausbildung zur Gärtnerin entwirft Marjory Allen in den 1930er Jahren einen Dachgarten für eine Kinderkrippe in London. Sie beobachtet, wie Kinder dort ausgelassen spielen. Dies ist der Anfang ihres lebenslangen Engagements für die Kleinkinderziehung und eine kindgerechte Umwelt. Unmittelbar nach dem Krieg nimmt Allen in Zürich an einer Konferenz über Kinder als Kriegsopfer teil. Sie reist weiter nach Oslo und Kopenhagen, wo sie in Emdrup auch Sørensens *Skrammellegeplads*, den ersten *Gerümpelspielplatz*, besucht. Allen ist so sehr von diesem Konzept fasziniert, dass sie dessen engagierte Förderin wird. Ihr Artikel über den *Gerümpelspielplatz* für die englische Zeitung *Picture Post* stößt 1946 auf großes Interesse. Auf einem leeren Grundstück wird 1948 im Londoner Stadtteil Camberwell der erste Platz nach diesem Konzept eröffnet. Viel Lobbyarbeit ist nötig, um dem „experimentellen Spielplatz“ in London zum Durchbruch zu verhelfen. 1953 wird die Bezeichnung *adventure playground* (*Abenteuerspielplatz*) eingeführt. Allen fördert die Idee des freien Spiels und des Abenteuerspielplatzes weit über England hinaus und bewirkt dessen Verbreitung in Europa, den USA und Japan, nicht zuletzt mit wegweisenden Büchern wie *Planning for Play*. Dabei unterstreicht Lady Allen immer wieder die Wichtigkeit von Freiheit und Anarchie an diesen Orten.

Joseph Brown 1909—1985

1937 wird der ehemalige Profiboxer Joseph Brown an der Princeton University als Boxtrainer angestellt. Gleichzeitig ist er als Bildhauer tätig und schlägt vor, die Studenten der Architekturfakultät auch in Bildhauerei zu unterrichten. Als er die Spielplatzprojekte seiner Studenten als langweilig kritisiert, fordern diese ihn heraus. Er geht in die Offensive und beginnt, mit herumliegenden Metallresten zu experimentieren. So entsteht das Modell für ein spinnenartiges Gebilde, auf dem Kinder balancieren und springen können – der *Jiggle Rail* ist geboren. Für den Boxer Brown ist die Beherrschung des Gleichgewichts ein wichtiger Faktor. Daneben sollen Spiele, so Brown, einen Überraschungsfaktor enthalten und stets neue Situationen entstehen lassen. Deshalb bestehen Browns Geräte aus beweglichen Teilen wie Seile (*Jiggle Ring* und *Swing Ring*) oder federnden Metallbändern (*Jiggle Rail*). Mit Browns beweglichen Geräten weht plötzlich eine frische Brise über die einfallslosen Spielplätze Amerikas. Architekten wie Walter Gropius werden auf ihn aufmerksam. Brown beginnt, erste Kleinstserien zu produzieren und versucht, die Geräte über einen Produzenten seriell herstellen zu lassen. Jedoch entsprechen sie nicht den Vorstellungen von einer modernen abstrakten Spielskulptur und stellen zudem hohe technische Anforderungen. Browns Entwürfe werden weder in die Kataloge der „modernen“ noch in jene der herkömmlichen Gerätefabrikanten aufgenommen. Ernüchert vom erfolglosen Versuch, einen Hersteller zu finden, entwirft er Spielplätze auf Anfrage von Städten, bevor er sich endgültig zurückzieht.

Riccardo Dalisi *1931

Ende der 1960er Jahre projiziert Riccardo Dalisi einen Kindergarten für das periphere Neubauviertel *Rione Traiano* in Neapel. Seit 1957 waren dort in desolater Umgebung Sozial- und Notwohnungen für 24.000 Einwohner entstanden. Im Herbst 1971 besucht Dalisi, seit 1969 freier Dozent an der Architekturfakultät in Neapel erstmals mit seinen Architekturstudenten dieses Quartier. Mit einfachen, aus Holz und Schnüren angefertigten Modellen erscheinen sie vor Ort und kommen mit den Kindern in Kontakt. Inmitten einer chaotischen Atmosphäre beginnen einige von ihnen zu zeichnen. Gute Tage wechseln mit schlechten ab, manchmal zerstören die Kinder und Jugendlichen das Geschaffene und sind den Eindringlingen feindlich gesinnt, während im Quartier Feuer brennen. Dalisi bemüht sich stets von Neuem den benachteiligten Kindern einen kreativen Raum zu öffnen. Er gibt ihnen Werkzeug und Selbstvertrauen, um mittels einer *tecnica povera* (billigem Material wie Papier, Schnur, Holz, Stoff, Papiermaschee) ihre Umgebung zu gestalten und eigenes Design zu schaffen. Nach drei Jahren, Ende 1973, wirft die Verwaltungsbehörde Dalisi aus den benutzten Kellerräumen hinaus, womit das Experiment Anfang 1974 sein Ende findet.

Richard Dattner *1937

Während seiner Studienzeit in London lernt Richard Dattner zwischen 1957 und 1958 die dort populären Abenteuerspielplätze kennen. Nach New York zurückgekehrt, gründet er 1964 seine eigene Firma. Mit der Wirtschaftskrise und dem Wegzug der weißen Mittelschicht verarmt die Großstadt New York, der öffentliche Raum und insbesondere die Parks verwaisten immer mehr. Richard Dattner erhält von der Stadt den Auftrag, ein Projekt für einen vernachlässigten Spielplatz im Central Park auszuarbeiten. Der 1967 eröffnete *Adventure Playground* (West 67th Street) wird der erste von sieben Spielplätzen für den Central Park. Sie werden alle von privater Seite finanziert. Pyramiden, Kegel und Tunnel aus Beton sowie Kletterstrukturen aus Holz schaffen vielfältige Bewegungsräume, die durch verschiedene Bodentexturen bereichert werden. Fünf dieser Spielplätze wurden in den letzten Jahren renoviert und heutigen Sicherheitsnormen angepasst. Dabei gingen jedoch wichtige Grundelemente wie beispielsweise Sand als Unterlage verloren.

Aldo van Eyck 1918—1999

Zwischen 1938 und 1942 studiert Aldo van Eyck in Zürich Architektur. Im Hause der berühmten Kunsthistorikerin Carola Giedion-Welcker lernt er die Exponenten der europäischen Kunstavantgarde kennen. Nach Kriegsende arbeitet er beim Stadtplanungsamt Amsterdam, für das er Spielplätze entwirft. Seine Entwürfe zeichnen sich durch eine klare räumliche Komposition aus: Ein Sandplatz mit Springsteinen steht im Zentrum, meist erweitert durch Kletterbögen und Turnstangen aus Stahlrohr. Dieses Modell wird zu van Eycks Markenzeichen und überzeugt durch seine Einfachheit, niedrige Kosten und große Flexibilität. Van Eyck ist von der Idee beseelt, dass Kinder und ihr Spiel Teil der Stadt sind. Er verwandelt deshalb auch kleinste Lücken in Spielinseln. In dreißig Jahren realisiert er so Hunderte von Spielplätzen in den alten und neuen Quartieren Amsterdams, eine wahre Erfolgsgeschichte. 1947 reist der junge Architekt als Delegierter Hollands zum *CIAM-Kongress* ins englische Bridgwater. Geprägt durch seine Nähe zur Kunstavantgarde und seine berufliche Erfahrung, beginnt er, die Prinzipien des *CIAM*, vor allem den Funktionalismus, in Frage zu stellen. 1953 spaltet sich eine Gruppe um van Eyck ab und gründet *Team X*. Ihr Ziel ist es, Umgebungen zu schaffen, die Menschen verbinden, statt sie in der durchrationalisierten Stadt zu isolieren.

M. Paul Friedberg *1931

Der noch junge Landschaftsarchitekt M. Paul Friedberg gewinnt 1963 einen Wettbewerb für die Neugestaltung des Außenraums einer Sozialsiedlung in Spanish Harlem, Manhattan. Er projiziert eine Spiellandschaft, in der die Topografie ein zentrales Element ist, wagt dann jedoch nicht, das Konzept radikal zu Ende zu führen, und setzt doch vorgefertigte Spielgeräte ein. 1966 gestaltet er die Umgebung der *Jacob Riis Houses* im East Village. Er realisiert eine Art Berglandschaft aus Pflastersteinen, Beton- und Holzskulpturen, einem Amphitheater und zahlreichen Sitzgelegenheiten. Wie für Richard Dattner sind auch für Friedberg die Abenteuerspielplätze Londons und die nie gebauten Spiellandschaften Isamu Noguchis wichtige Wegweiser. Friedberg nennt sein Vorgehen, das er 1970 in der Publikation *Play and Interplay* vorstellt, *linked play*: grenzenloses Spiel. Für die vielen leeren und verwaisten Grundstücke New Yorks entwirft er zudem mobile Spielplatzmodule. Daraus entwickelt sich das Konzept der Firma *Timberform*. Sie vertreibt ein Set von Holzpfosten, das im Selbstbau nach mitgelieferter Vorlage oder eigenen Vorstellungen zusammengebaut werden kann. Friedberg führt seine Karriere als Landschaftsarchitekt fort und entwirft bis in die 1980er Jahre noch gelegentlich Spiellandschaften.

KEKS, gegründet 1968

Unzufrieden mit dem langweiligen Kunstunterricht gründen Wolfgang Zacharias, Hans Mayrhofer, Friedhelm Klein, Peter Buchholz, Michael Popp, Gerd Grüneisl und Heimo Liebich die lose Gruppe KEKS. Statt Kopieren und Abzeichnen führen die frisch ausgebildeten Kunsterzieher „Aktionen“ mit ihren Schülern durch. Mit Lust und Phantasie nehmen sie den öffentlichen Raum in Besitz und testen so ihre eigenen Wahrnehmungsmuster und die der Passanten. Über Dietrich Mahlow, Direktor der Kunsthalle

Nürnberg, wird KEKS 1970 zur 35. Biennale nach Venedig eingeladen. Dort richtet die Gruppe einen Aktionsraum ein, in dem Kinder mit diversem Material und technischen Geräten wie Kameras und Kopiergeräten frei experimentieren können. Auf dem Gelände der Biennale organisiert sie verschiedene Performances und Aktionen mit Kindern. Dabei wird auch ein Übergang in die Giardini gebaut, so dass die Kinder des angrenzenden Stadtteils *Castello* jederzeit gratis die Biennale besuchen können. Der Münchner Zweig von KEKS beginnt ab den 1970er Jahren Spielaktionen zu organisieren: der Stadtraum wird zum Spielraum. So anlässlich der *Spielaktion Johannisplatz 1971*: In München Bogenhausen hebt ein Bagger auf einem bestehenden Spielplatz ein riesiges Loch aus. Die Kinder sind aufgefordert, sich den Platz anzueignen und ihn mit dem vorhandenen Material neu zu gestalten. Diese freie Aktion auf einem bestehenden Spielplatz markiert den Übergang von einem politisch-gesellschaftlichen Aktivismus hin zu einer städtisch finanzierten Spielplatzbetreuung. In der Folge benennt sich KEKS in *Pädagogische Aktion (PA)* um. Im Auftrag des Stadtjugendamtes München organisiert die PA in der Folge unzählige Spielaktionen. Zudem vermittelt sie in viel gelesenen Handbüchern wie *Aktion Spielbus. Spielräume in der Stadt (1973)* oder *Umwelt als Lernraum. Organisation von Spiel- und Lernsituationen (1973)* ihren pädagogischen Ansatz an ein breiteres Publikum.

Group Ludic Paris, gegründet 1968

Simon Koszel, David Roditi und Xavier de la Salle treffen sich im kreativen Umfeld der Ereignisse vom Mai 1968. Zu dieser Zeit gibt es in Paris kaum interessante Spielmöglichkeiten. In den Stadtparks ist gar das Betreten des Rasens verboten, woraufhin sich Roditi beim Sportministerium beschwert. Er wird an die Organisatoren der Ferienkolonien verwiesen, die sich für neue Spielgeräte interessieren. Roditi stürzt sich zusammen mit de la Salle und Koszel in die Produktion von Prototypen. Auf einem Kongress der Kleinkinderbetreuerinnen lernen sie Fernand Nathan kennen, Eigentümer des Verlagshauses Nathan. Inspiriert vom *Children's Creative Center* der Expo 67 in Montreal, sucht Nathan nach neuen Spielgeräten. Fortan unterstützt er die Arbeit der drei Designer. 1968 realisiert *Group Ludic* eine erste Spielandschaft in einer Feriensiedlung in Royan an der Atlantikküste: ein im Sand vergrabenes U-Boot. Als Ausgangsmaterial greifen sie auf Abfallprodukte der Industrie zurück. Für die Satellitenstadt *Hérouville Saint-Clair* bei Caen bauen sie eine Art Kinderstadt mit futuristisch anmutenden Kugeln, produziert aus ehemaligen Gussformen für Luftballons. 1970 realisiert *Group Ludic* auf Einladung des Pariser Designzentrums in den alten Pariser Markthallen *jouer aux halles*, wo sich Kinder während den Sommerferien austoben können. 1972 verlässt David Roditi die Gruppe, später auch Simon Koszel. Xavier de la Salle realisiert bis in die frühen 1990er Jahre Spielaktionen. Doch das soziale Klima in den französischen Großsiedlungen verschlechtert sich zunehmend, Drogenkonsum und Jugendkriminalität nehmen zu, weshalb sich de la Salle zurückzieht.

Egon Møller-Nielsen 1915—1959

Inspiriert durch die Wünsche seiner dreijährigen Tochter, auf Felsen zu rutschen und zu klettern oder sich in einer Grotte zu verstecken, entwirft Egon Møller-Nielsen Mitte der 1940er Jahre die Spielskulptur *Tufsen*. 1949 installiert Stockholms Stadtgärtnerei *Tufsen* im Stadtpark. Es ist die erste abstrakte Spielskulptur im öffentlichen Raum und dies zu einer Zeit, in der Abstraktion noch weitgehend abgelehnt wird. Møller-Nielsen entwirft weitere Skulpturen, die in mehrfachen Abgüssen in verschiedenen schwedischen Städten aufgestellt werden. Seine Werke werden zum Modell der abstrakten Spielskulptur schlechthin und inspirieren Bildhauer in ganz Europa und den USA. 1950 macht der amerikanische Architekturhistoriker G. E. Kidder Smith in seiner vielbeachteten Publikation *Sweden Builds* auf die Errungenschaften des schwedischen Funktionalismus aufmerksam. Dabei stellt er auch die neuen Ideen für die Gestaltung des öffentlichen Raums vor, darunter die Spielskulpturen von Møller-Nielsen. In der Folge nimmt die im Spieldesign tätige Amerikanische Firma *Creative Playthings* Møller-Nielsen unter Vertrag. Für sie entwirft er die Spielskulptur *Spiral Slide*, die seriell hergestellt und vermarktet wird. Es kommt zu einem Boom der Spielskulptur.

Palle Nielsen *1942

An einem Sonntagmorgen im Frühjahr 1968 verwandeln Palle Nielsen und eine Gruppe von Aktivisten in einer spontanen Aktion den Hinterhof eines Arbeiterblocks in einen Abenteuerspielplatz. Auf Flugblättern fordern sie mehr Spielraum in Wohnquartieren. Dieser und weitere Guerilla-Spielplätze sind für die Gruppe um Nielsen ein Mittel, sich konstruktiv-aktivistisch in die Kopenhagener Stadtplanung einzumischen. Im Juni 1968 reist Nielsen nach Stockholm, um an der Aktion *Samtal (Aktion Dialog)* teilzunehmen, die sich gegen die Kommerzialisierung des öffentlichen Raumes und die Vorherrschaft des Autos richtet. Auch hier werden temporäre Spielplätze erstellt.

Nielsen fragt bei Carlo Derkert und Pontus Hultén, dem Kurator und dem Direktor des *Moderna Museet Stockholm*, an, ob sie das Museum für eine Aktion zur Verfügung stellen. Vom 30. September bis 23. Oktober 1968 findet die heute legendäre Ausstellung *Modellen – en modell för ett kvalitativt samhälle (Modell für eine qualitative Gesellschaft)* statt. Es ist eine raumfüllende Installation aus Holzstrukturen und Schaumstoff, ein Ort zum Theaterspielen, Musikhören, Bauen und Herumtoben. Danach erwirbt *Västerås*, eine Gemeinde im Nordwesten Stockholms, die Ausstellungsinstallation als Hallenspielplatz für eine Wohnsiedlung. Aufgrund fehlender Finanzen wird dieser jedoch bald wieder geschlossen.

Isamo Noguchi 1904-1988

Inspiriert durch einen Aufenthalt in China und Japan, beginnt sich Isamu Noguchi für Gärten und Landschaften zu interessieren. Zurück in New York, entwirft er 1933 *Play Mountain*, einen Spielhügel. New Yorks allmächtiger Parkdirektor Robert Moses steht am Anfang seiner Karriere und räumt der Planung von Spielplätzen oberste Priorität ein. Er lehnt jedoch Noguchis neuartige Projekte ab. 1941 entwirft Noguchi *Contoured Playground*, eine abwechslungsreiche Spiellandschaft aus Mulden, Pyramiden und Hügeln. Auch diese wird von Moses abgelehnt. Noguchis wachsender Erfolg als Künstler weckt das Interesse für seine Spiellandschaften. Trotz Unterstützung aus kunstnahen Kreisen und der Zusammenarbeit mit dem renommierten Architekten Louis I. Kahn scheitern alle weiteren Projekte. Erst in Japan kann Noguchi erstmals eine Spiellandschaft für das *National Children's Land* in Yokohama (1965–1967) realisieren. Wenig später entwirft er *Octetra*, ein Spielmodul aus rotem Beton, das 1968 im italienischen Spoleto für das Festival *dei Due Mondi* installiert und bis heute produziert wird. Noguchi hat als Grenzgänger zwischen Skulptur und Landschaftsarchitektur Freiräume erschlossen. Seine Entwürfe haben eine nächste Generation von Spielplatzgestaltern wie Richard Dattner und M. Paul Friedberg inspiriert und ermutigt, neue Wege zu gehen.

Josef Schagerl *1923

Nach dem Zweiten Weltkrieg muss die Stadt Wien ihre kriegszerstörten Gartenanlagen wieder instand setzen. Im Zuge von Neubepflanzungen und Umgestaltungen entstehen auch Kinder- und Ballspielplätze. Gleichzeitig etabliert die Stadt ein umfangreiches Programm für Kunst am Bau und Kunst im öffentlichen Raum. Zahlreiche Wiener Künstler, unter ihnen Josef Schagerl, erhalten Aufträge, Spielskulpturen und -geräte für öffentliche Parks und Wohnanlagen zu entwerfen. Aus der Kriegsgefangenschaft zurückgekehrt, studiert Schagerl an der Akademie der bildenden Künste in Wien Bildhauerei. Er teilt das Atelier mit Josef Seebacher (1918–1981), der in Dänemark die Spielskulpturen von Egon Møller-Nielsen kennengelernt hat. Angeregt von Seebacher, entwirft Schagerl 1953 die erste abstrakte Spielskulptur. In dieser aufwendig produzierten „Gebrauchskunst“ erkennt er eine Möglichkeit, die Bevölkerung mit abstrakter Kunst vertraut zu machen und ihre Akzeptanz zu fördern. Schagerl hat jedoch zunehmend Mühe, weitere Aufträge von der Stadt zu erhalten. 1965 realisiert er im Hof eines Wohnblocks die letzte Spielplastik. Danach widmet er sich ganz der Plastik aus Stahl.

Mitsuru (Man) Senda *1941

Es gibt kaum einen anderen Architekten, der sich so intensiv mit den Bedürfnissen von Kindern auseinandergesetzt und zahlreiche Spielplätze und Gebäude für sie entworfen hat wie Mitsuru Senda. 1968 eröffnet Senda in Tokio sein eigenes Büro, das *Environment Design Institute*. Der erste Auftrag ist

ein Spielplatz für die *Central Children's Hall* in Sendai. Senda beobachtet mit Sorge, wie seit dem Krieg die natürlichen Spielräume für Kinder nach und nach verschwinden. Er fasst den Entschluss, den Entwurf von Spielumgebungen zu seiner Hauptbeschäftigung zu machen, und erforscht das kindliche Spiel ausgiebig. Zu Beginn der 1980er Jahre schreibt Senda seine Dissertation, die er unter dem Titel *Children's Play Environments* veröffentlicht. Senda definiert die wichtigsten Komponenten einer guten Spielstruktur folgendermaßen: Das Spiel soll sich kreisförmig entwickeln können, es muss Momente des Schwindels oder des Nervenkitzels geben sowie Möglichkeiten zum Verstecken und Abkürzen bieten. Sendas Überlegungen finden Eingang in die architektonische Praxis und Lehre —und das bis heute. Er begründet ein wegweisendes architektonisches Denken, das die Trennung zwischen Architektur und Spiel aufhebt.

Carl Theodor Sørensen 1893-1979

Bereits in den 1920er Jahren interessiert sich Carl Theodor Sørensen für das „natürliche“ Kinderspiel als wichtiges Moment für Kreativität. Die damals aufkommende Kinderpsychologie unterstützt seine Forderungen, denn sie erkennt im Spiel ein zentrales Element für die kindliche Entwicklung. Sørensens Überlegungen fallen auch städtebaulich auf fruchtbaren Boden: Die nordischen Staaten bemühen sich zu dieser Zeit, die Wohn- und Lebensqualität auch durch Kinderspielplätze zu verbessern. So wird er beauftragt, die Außenräume von mehreren dänischen Baugenossenschaftssiedlungen zu gestalten. Dabei entwirft er den städtischen Spielplatz als natürlichen, ländlichen Ort: Ein großer Sandkasten steht für den Strand, ein Planschbecken für das Meer und weite Grasflächen mit Büschen und Pfaden für Wiesen und Wälder. Idealerweise können die Kinder auch Haustiere halten. 1931 formuliert Sørensen erstmals die Idee, Kindern einen freien Platz mit Baumaterial und Werkzeugen zur Verfügung zu stellen, von ihm *Skrammelleplads* (*Gerümpelspielplatz*) genannt. Noch während der deutschen Besetzung Dänemarks wird 1943 ein erster solcher Platz in Emdrup bei Kopenhagen inmitten einer Siedlung mit Familienwohnungen realisiert: Der spätere *Abenteuerspielplatz* ist geboren. Sørensens *Skrammelleplads* wird international zum Symbol des Aufbruchs und zum Aufruf, der kindlichen Kreativität Freiraum zu geben.

Niki de Saint Phalle 1930—2002

Niki de Saint Phalles mystische, verspielte und üppige Skulpturen ziehen Kinder und Erwachsene gleichermaßen in den Bann. Oft sind es überlebensgroße künstlerische Environments, die betreten werden können und dazu auffordern, Emotionen, Sinneswahrnehmung und Denken freien Lauf zu lassen. 1966 lädt Pontus Hultén, Direktor des *Moderna Museet Stockholm*, de Saint Phalle ein, eine monumentale, raumfüllende Skulptur für die Eingangshalle des Museums zu schaffen. Es entsteht *Hon – en katedral* (*Sie – eine Kathedrale*): eine gigantische schwangere Göttin, die man zwischen ihren Beinen durch die Vagina betrat. In ihrem Inneren stießen die Besucher dann auf eine Milchbar, ein Kino, eine Rutsche und vieles mehr. In den 1970er Jahren baut de Saint Phalle zwei weitere begehbare und bespielbare Skulpturen. In beiden verweben sich fröhliche Farben und das dunkle, höhlenartige Innere zu einem zugleich verführerischen und etwas unheimlichen Ganzen. *Golem* (auch *Mifletzet* genannt) ist 1972 ihr erstes Projekt explizit für Kinder. Sie baut es in Jerusalem im Auftrag der Jerusalem Stiftung für den *Rabinovich Park*. Die drei roten Zungen des schwarz-weißen Monsters sind steile Rutschen, das Innere ein höhlenartiges Spielhaus. In all ihren Projekten setzt sich de Saint Phalle über die vorherrschende Forderung nach abstrakten Spielskulpturen hinweg und geht ihren ganz eigenen Weg.

Conrad Roland *1934

Conrad Roland (Geburtsname: Konrad Otto Roland Lehmann) absolviert eine Tischlerlehre, bevor er 1959 das Architekturstudium abschließt. Für kurze Zeit arbeitet er beim bekannten Architekten Frei Otto. Ab 1961 beginnt Roland sich vertieft mit Hängehäusern und Raumnetzen auseinanderzusetzen. Er veröffentlicht 1965 eine wegweisende Monographie über Frei Ottos Leichtbauweise. 1967 baut er erstmals ein Raumnetz aus Stahlseilen, im gleichen Jahr erregt der von Frei Otto erbaute Pavillon in Leichtbauweise bei der Expo in Montréal großes Aufsehen. 1970 versucht Roland erstmals Raumnetze als Geräte

für Kinderspielplätze zu konzipieren. Für die Kinderparty auf der Messe Berlin 1971 entwirft er das *Riesen-Oktanetz*, ein „sieben Meter hohes Spiel-Hochhaus“, welches den Bundespreis *Gute Form 71* erhält. Es sind futuristisch anmutende Spinnennetze, auf welchen viele Kinder gleichzeitig und ohne ihre Eltern in alle Richtungen herumturnen und klettern können. Roland beschreibt den Vorteil des Raumnetzes gegenüber herkömmlichen Spielgeräten mit folgenden Worten: „Wo kein Platz ist, in die Luft ausweichen, neuen Spiel-Raum durch Raum-Netze schaffen“. Entstehen die Raumnetze zuerst in seiner Wohnung und im Garten, gehen sie 1972 in der Berliner Seilfabrik in serielle Produktion. In zahlreichen Ländern durch Patente geschützt, entwickelt Roland die Idee des Spielraumnetzes in unzähligen Varianten weiter. Sind die Raumnetze vorerst an Gerüsten aus Aluminiumrohren aufgespannt, so entstehen ab 1973 mit dem Seilzirkus Netzstrukturen, die an Mastrohren hängen. Die feste Verankerung erlaubt es, Seilzirkusse bis zu 14 Metern Höhe zu bauen. Ein monumentaler Dreimast-Seilzirkus steht auf der *IGA* (Internationale Gartenausstellung) in Hamburg und auf der *IGA Mannheim*. Es folgt die Gründung von *Spielbau Conrad Roland* (später *Corocord GmbH*) in Berlin, welche Hunderte von Netzstrukturen in aller Welt installiert. 1985 verkauft Roland sämtliche Firmen, Patente und Urheberrechte und zieht später nach Hawaii.

Märkisches Viertel 1893-1979

Kriegszerstörung und das Bevölkerungswachstum der Nachkriegsjahre verursachen eine enorme Nachfrage nach Wohnraum. In der BRD entstehen zwischen 1960 und 1975 rund zwei Millionen neue Wohnungen, viele davon in riesigen Siedlungen und neuen Städten. Kinderreiche Familien ziehen ein, es mangelt jedoch an Kindergärten, Spielplätzen und anderen Einrichtungen für den täglichen Bedarf. Beispielhaft für diese Fehlentwicklung ist das Märkische Viertel, die erste Großsiedlung Westberlins. Sie entsteht zwischen 1963 und 1976 für rund 50.000 Bewohner. Neben Straßen und Parkplätzen bemühen sich die Planer auch um phantasievollen Spielraum. So wird beispielsweise der seriell produzierte Eternit-Spielwürfel (1967) des deutschen Künstlers Franz Rudolf Knubel an verschiedenen Orten aufgestellt. Die Presse vergleicht ihn hämisch mit Kaninchenkäfigen. Aufgrund der unbefriedigenden Situation formieren sich mehrere Eltern-Kind-Gruppen. Ilse Reichel, Bezirksstadträtin für Jugend und Sport in Berlin-Reinickendorf, hat ein offenes Ohr für ihre Anliegen. Sie schlägt die Schaffung eines Abenteuerspielplatzes vor. Mit der fachlichen Unterstützung eines Londoner „Playworkers“ eröffnet 1967 der erste *ASP* (Abenteuerspielplatz) oder pädagogisch betreute Spielplatz Deutschlands. Der *ASP / MV* (Abenteuerspielplatz Märkisches Viertel) steht für die neue Auffassung von Kindheit, Kreativität, Pädagogik und Spiel. Der *ASP / MV* erhält als Experiment und Modell eines von Eltern initiierten und getragenen Abenteuerspielplatzes im In- und Ausland viel Aufmerksamkeit. Er dient als Inspiration, wie man auch ohne Unterstützung der Behörden aktiv werden kann. Die Abenteuerspielplätze, die nach Berlin auch im Ruhrgebiet und in anderen Bundesländern Verbreitung finden, werden anfänglich als links und anti-autoritär kritisiert. Getragen von viel freiwilligem Engagement, setzen sie sich jedoch durch und erhalten Unterstützung von der öffentlichen Hand. Bis heute sind sie aus der deutschen Spiellandschaft nicht mehr wegzudenken.

Urban Deadline, 1968 gegründet, 6th Street Park, New York City, 1970

Urban Deadline und der „6th Street Park“ entstehen aus einer politischen Protestbewegung an der Architektur fakultät der Columbia University. Gegen Ende der 1950er Jahre kauft die Columbia University in New York große Landreserven in Harlem auf, damit die Universität expandieren kann. Dabei werden im mehrheitlich von Afroamerikanern bewohnten Gebiet zahlreiche Familien aus ihren angestammten Wohnungen verdrängt. Um diese Mieterschaft im Kampf gegen die übermächtige Universität zu unterstützen, gründen Architekturstudenten der Columbia Universität 1964 das *Architects' Renewal Committee for Harlem* (ARCH). Sie können den Rauswurf der Mieter zwar nicht verhindern, jedoch für bessere Bedingungen kämpfen und juristische Unterstützung anbieten. Das Vorhaben der Universität, im an Harlem angrenzenden *Morningside Park* eine riesige Turnhalle zu errichten, politisiert und radikalisiert die Studenten zusätzlich. Im Frühjahr 1968 besetzen sie verschiedene Gebäude der Universität, die

schließlich gewaltsam geräumt werden. Im Anschluss daran bilden Studenten aus verschiedenen Fakultäten das Designkollektiv *Urban Deadline*. Ihr Ziel ist es, die von Gentrifizierung und Zerstörung betroffenen Stadtteile und ihre Bewohner mit konkreten Projekten und Interventionen zu unterstützen. Zwischen 1969 und 1971 setzen sie 42 Projekte in New York und New Jersey um, und zwar in großer Bandbreite: vom Bau einer Kindertagesstätte über die Renovierung historischer Gebäude bis hin zur Schaffung von Parks.

Kinderplanet, Messe Frankfurt 1971

Der 1971 in der Messe Frankfurt durchgeführte *Kinderplanet* entspringt einer genuinen und erfolgreichen Verbindung von Theorie und Aktion. Ende der 1960er Jahre suchen Studierende der Hochschule für Gestaltung Offenbach nach Alternativen jenseits einer auf Massenkonsum getrimmten Gesellschaft. Sie interessieren sich für Möglichkeiten eines sozialen und solidarischen Verhaltens anstelle von „Individualkonkurrenz“. An Hand eines Projekts aus den Bereichen Leben, Wohnen und Arbeiten wollen sie solches Verhalten konkret testen. Die *Arbeitsgruppe 1* (ag 1) bestehend aus Karin Günther-Thoma, Regina Henze, Linette Schönege, Gert Engel, Gerhard Mülinghaus (unterstützt von den Lehrkräften Thomas Bayerle und Wolfgang Schmidt) wählt das Thema der außerfamiliären Kinderbetreuung. Während drei Semestern analysiert die Gruppe die Situation der Kinder in einer Großstadt wie Frankfurt und diagnostiziert „Kinderfeindlichkeit der modernen Industriegesellschaft“: Kinder sind Opfer überforderter Eltern, Hauptopfer des Verkehrs und einer verfehlten Wohnraum- und Stadtplanung. Das Ziel ist es, ein neues Modell einer Kinderbetreuungsstätte zu entwickeln, um die Situation der Kinder zu verbessern. 1970 fordert Frankfurts Oberbürgermeister Walter Möller, während der Sommerferien eine Spielhalle für Kinder in der Frankfurter Messe einzurichten. Inspiration ist das *Dortmunder Kinderparadies* in der Westfalenhalle im Sommer 1970. Augenblicklich entscheidet sich die ag 1, Theorie durch Aktion zu ersetzen und bietet der Stadt an, ein Konzept zu erarbeiten und in die Tat umzusetzen. Der Vorschlag hat Erfolg und das Schulamt übernimmt die Federführung sowie die Finanzierung und steuert 150.000 DM bei. Bezeichnend für das basisnahe Vorgehen der ag 1 ist die Titelgebung: Ende Mai 1971 werden 70.000, Handzettel in Schulen und Kitas verteilt und die Kinder aufgefordert, einen Namen vorzuschlagen. *Kinderplanet* der 8-jährigen Irina Bornheim wird ausgewählt: „Etwas, wo Kinder ganz allein ohne ihre Eltern leben und machen können, was sie wollen, das kann nur ein Planet sein. Deshalb möchte ich das Riesenspielgewühl auf dem Messegelände Kinderplanet nennen“.

Für den *Kinderplanet* steht in der Messe die riesige Fläche von 18.000 Quadratmetern zur Verfügung, gegliedert in drei Bereiche: Halle 3 (sportlich-rekreative Workshops), Freigelände (technisch-praktische Workshops) und Festhalle (musisch-kreative Workshops). Die Festhalle ist wiederum durch Stellwände in sieben weitere Workshops eingeteilt: Theater, Basteln/Bauen, Musik, Malen, Siebdruck, Kostüm/Nähen und Foto. Als besondere Attraktion steht draußen ein alter Hubschrauberrumpf aus amerikanischen Armeebeständen. Am 19. Juli 1971 um 10 Uhr eröffnet der Kinderplanet mit 4.000 Kindern. In Kürze gleicht der Planet einem Schlachtfeld, Kinder lärmen durch die Hallen, schlagen alles kurz und klein. Gross und Klein klauen, wo sie können, Trauben von Kindern lassen die Autowracks ineinander krachen, der Hub-schrauberrumpf wird zertrümmert und aus der Verankerung gestoßen. Dazwischen stehen die geladenen Gäste aus Politik und Wirtschaft, Aufnahmeteams von Rundfunk und Fernsehen. Die Betreuer bleiben ruhig und lassen die Aggressionen der Kinder zu. Gegen Mittag haben sich die Kinder ausgetobt, langsam gehen sie zu produktiveren Tätigkeiten über, erste Gruppen bilden sich, proben Theaterstücke und führen sie auf. Der zweite Tag mit 6.000 Kindern verläuft vergleichsweise ruhig. Über drei Wochen besuchen insgesamt 45.000 Kinder den *Kinderplanet*. Zu Beginn stößt der *Kinderplanet* und sein anti-autoritäres pädagogisches Konzept auf heftige Kritik. Dreck und Unordnung, gemalte Parolen und Symbole auf den Trennwänden, aber auch rote Fahnen, bestärken die Vorurteile, dass die Kinder dort politisch indoktriniert würden. Das Schulamt der Stadt Frankfurt befürchtet einen Imageschaden. Die Kritik von außen kittet Kinder, Betreuer und die ag 1 jedoch zusammen. Zunehmend berichtet auch die Presse positiv. Trotzdem wird die ursprüngliche Idee, den *Kinderplanet* dezentral in

verschiedenen Stadtteilen einzuführen, von der Stadt aufgegeben. 1972 findet ein zweiter *Kinderplanet* statt, der von privater Seite finanziert ist. Drei Mitglieder der ag 1 veröffentlichen 1972 den rororo-Band *Kinderplanet oder Das Elend der Kinder in der Großstadt*. Die Publikation verbindet die theoretische Analyse der allgemeinen Situation der Kinder und die konkrete Erfahrung des Projekts *Kinderplanet*. Eltern-initiativen nehmen die Ideen der ag 1 auf und führen sie in kleineren Projekten weiter. Sie erkennen, dass Erziehung nicht rein privat, sondern immer auch politisch ist.

Rozana Montiel *1972

Rozana Montiel studierte Architektur an der *Universidad Iberoamericana* in Mexico Stadt und der *Universitat Politècnica de Catalunya* in Barcelona. Als Dozentin, Forscherin und Architektin sucht sie nach Wegen, um mit einfachen Interventionen, Projekten oder Gebäuden städtische Gemeinschaft zu bilden und zu stärken. Dies macht sie insbesondere in nicht-privilegierten Vierteln mexikanischer Städte, indem sie den Ort analysiert, sein Potential einschätzt und die Bewohnerschaft einbezieht. 2012 formt die mexikanische Regierung eine breite Koalition von Ministerien und Organisationen, um gegen die ausufernden Städte und ihre enormen Infrastrukturprobleme zu kämpfen. Ein weiteres Ziel ist, die Wohnqualität auf allen Ebenen zu verbessern. Eine zentrale Rolle nimmt das staatlich subventionierte *Institut Infonavit* ein (*Instituto del Fondo Nacional de la Vivienda para los Trabajadores*), das fast drei Viertel aller Hypotheken im sozialen Wohnungsbau vergibt. *Infonavit* untersucht in einer Studie die sozioökonomischen Bedingungen in 400 sozialen Wohnsiedlungen. Diese Studie dient als Grundlage, um Architekten mit entsprechenden Projekten zu beauftragen. *Rozana Montiel Estudio de Arquitectura* setzt vier Projekte um: *Saloncito* (Mexico City) *Común-unidad* (Mexico City), *Cancha* (Veracruz) und *Fresnillo Playground* (Zacatecas). Dabei stützt sich Montiel auf die von ihr entwickelte Methode, die sie in der Publikation *HU Common Spaces in Housing Units* veröffentlicht. Es ist eine Art Glossar, um der vielschichtigen Realität der Sozialsiedlungen gerecht zu werden. Diese sind geprägt von informellen Nutzungen durch Straßenhändler, improvisierte Stände, Anbauten und der Verdrängung der Schwächeren aus dem öffentlichen Raum. Um die öffentlichen Räume für die Gemeinschaft zu erschließen, schafft sie Orte, wo öffentlicher und privater Raum ineinandergreifen. Dabei arbeitet sie mit dem Prinzip Recycling: Mithilfe von Skizzen auf Post-its erstellt sie eine Stärke-Schwäche-Analyse, zieht bestehende Strukturen mit ein und gibt ihnen eine neue Funktion. Für *Cancha* (2016) konzipiert sie eine offene Turnhalle für sportliche Aktivitäten, aber auch als Begegnungsstätte. Zwischen die Säulen der Halle integriert sie ein multifunktionales Raumprogramm mit Bibliothek, Toiletten, Spielplatz, Hängematten, Gemeinschaftsräume usw. So entsteht ein vielfältig nutzbarer und zugänglicher Ort, was vor allem für Kinder und Jugendliche wichtig ist. Für *Común-unidad* (2016) entfernt sie die Zäune, welche den Raum fragmentieren und unzugänglich machen. An deren Stelle entsteht ein großer Freiraum unter Bäumen, der anhand von horizontalen Gitterstrukturen neu geordnet wird. Gleichzeitig dienen diese als Spielmöglichkeiten und werden zum Treffpunkt für verschiedenste Nutzergruppen jeden Alters. Für den *Fresnillo Playground* (2017) verwandelt sie einen tristen Kanal, der das Quartier durchtrennt, in eine lebendige Begegnungsachse. Aus steilen Kanalwänden werden Rutschen, durch Treppen und Hüpfsteine entstehen neue Verbindungen und Bewegungsmöglichkeiten.

Baladilab

2011 gründen die beiden Architektinnen Vittoria Capresi (*1976) und Barbara Pampe (*1973) das Kollektiv *Baladilab* in Kairo. Dort lehren sie von 2011 bis 2015 an der Architekturfakultät der *German University* in Cairo. *Baladilab* will mit Workshops und Projekten, Konferenzen und Publikationen das urbane, historische Potential Kairos erforschen, sichtbar und nutzbar machen. *Learn-Move-Play-Ground* ist ein Projekt von *Baladilab*, das aus so genannten „*Design-Build Studios*“ für die Gestaltung von Schulhöfen besteht. In Workshops erarbeiten Schulkinder der jeweiligen Schule gemeinsam mit Architekturstudenten und – studentinnen ein Modell für einen bespielbaren Schulhof, welches sie dann selbst in die Realität umsetzen. Insgesamt entstehen zwischen 2012 und 2015 fünf Schulhöfe in Kairo sowie 2016 ein Schulhof in Vilnius/Litauen. Der Deutsche Akademische Austauschdienst (DAAD)

finanziert die Projekte. In Ägypten allerdings geht nichts ohne die Zustimmung des Erziehungsministeriums; ein Hürdenlauf durch die Ämter beginnt. *Baladilab* startet im Sommer 2012: Während eines 12-tägigen Workshops arbeiten elf deutsche und 25 ägyptische Studierende mit verschiedenen Fachleuten zusammen, um die desolaten Schulhöfe kinderfreundlicher zu gestalten. Die erste Schule, *El Kods-Schule* mit 7.000 Schülern liegt im informellen, dicht besiedelten Stadtteil *Ard-El-Lewa*. *Kobbet El Hewa*, die zweite Schule mit 200 Schülern, befindet sich in einer Villa im historischen Stadtteil *Shubra*. Gruppen von jeweils 25 Schülern sowie ihre Lehrerinnen nehmen am Prozess teil.

Begleitausstellung im Kabinett im 2. Obergeschoss des DAM:

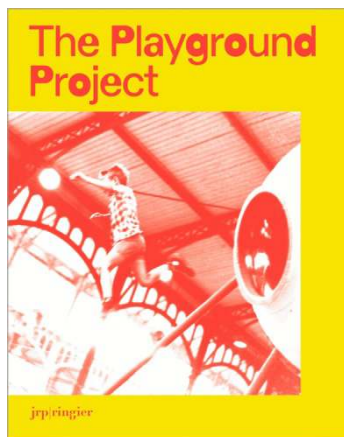
SCHÄTZE AUS DEM ARCHIV .11
Conrad Roland — Spiral-Hochhaus und Seilstrukturen
9. November 2019 — 12. Januar 2020

Conrad Roland, geboren 1934 in München, ist ein Pionier des Leichtbaus. In den 1960er Jahren fertigte er unzählige Skizzen und Modellstudien für Hängehäuser und Raumnetze an, bei denen leichte Seilstrukturen aus Stahl die Hauptlasten aufnehmen sollten. Dank der "Gesellschaft der Freunde des DAM" konnte das Modell eines 120-geschossigen Spiral-Hochhauses angekauft werden. 24 Jahre lag das Modell, gebettet auf Schaumstoffschnipsel, in einer Kiste, die bei einer Berliner Spedition eingelagert war. Denn im Jahr 1987 hatte der Architekt Conrad Roland Deutschland verlassen und lebt seither auf Hawaii. Zuvor verkaufte er seine Firma, die seit dem Jahr 1972 dreidimensionale Kletternetze für Spielplätze und als Großstrukturen für Gartenschauen und Freizeitparks herstellt.

BEGLEITPROGRAMM

Die Ausstellung wird begleitet von einem umfangreichen Vortrags- und Veranstaltungsprogramm: Details im **beigefügten Flyer** sowie auf: **dam-online.de/veranstaltungen**.

PUBLIKATION



The Playground Project

Herausgegeben von Gabriela Burkhalter
JRP/Ringier, Zürich
203 x 262 mm, 288 Seiten

ISBN 978-3-03764-539-0 (deutsch/englisch)

Im Museumsshop für 34,- EUR und im Buchhandel
erhältlich für 40,- EUR.

IMPRESSUM

The Playground Project

Architektur für Kinder

9. November 2019 – 21. Juni 2020

Eine Ausstellung der Kunsthalle Zürich, veranstaltet vom Deutschen Architekturmuseum (DAM),
Dezernat Kultur und Wissenschaft, Stadt Frankfurt am Main

Kunsthalle Zürich

Direktor Daniel Baumann

Kuratorin Gabriela Burkhalter

DAM

Direktor Peter Cachola Schmal

Stellvertretende Direktorin Andrea Jürges

Kuratoren Christina Budde, Jonas Malzahn

Ausstellungsdesign und –architektur Deserve Wiesbaden, Mario Lorenz, Katrin Mueller, Laura Risse

Ausstellungsbau und –technik Messegrafik & Messebau Schreiber, Frankfurt am Main / Inditec GmbH
Bad Camberg / Jochen Krimm, Frankfurt am Main

Übersetzungen Jeremy Gaines, Frankfurt am Main

Öffentlichkeitsarbeit Brita Köhler, Anna Wegmann, Rebekka Rass

DAM Corporate Design Gardeners Frankfurt am Main

Registrar Wolfgang Welker

Modellrestaurierung Christian Walter

Papierrestauratorin Heike Schuler

Rahmung Heike Schuler, Angela Tonner

Sammlungsleiterin Katja Leiskau

Aufbau Marina Barry, Ulrich Diekmann, Ömer Simsek, Houaida Soubai, Jörn Schön, Beate Voigt,
Gerhard Winkler unter der Leitung von Christian Walter

Architekturvermittlung Christina Budde, Bettina Gebhardt, Arne Winkelmann,
FSJ Sarah Knoll, Paul Ruppert

Führungen Yorck Förster

Bibliothek Christiane Eulig

Sekretariat Inka Plechaty

Verwaltung Jacqueline Brauer

Haustechnik Joachim Müller-Rahn, Enrico Hirsekorn

Kasse Ieva Paegle, Milan Dejanov, Denissa Albu

Leihgeber Günther Beltzig, Hohenwart b. München / Gabriela Burkhalter, Basel / Conrad Roland,
Hawaii

Danksagung

Günter Beltzig, Conrad Roland, Oliver Elser, Wolfgang Ebert, Alain Salomon, Joseph Mayer, Vittoria
Capresi, Barbara Pampe, Rozana Montiel, Tuline Gulgönen, Marietta Andreas, Hans Arold, Andrea
Kramer, Sophie Schüler, Andrea Schwappach

Eine Ausstellung von:

**Kunsthalle
Zürich**

Mit freundlicher

Unterstützung von:

DAM
GESELLSCHAFT
DER FREUNDE DES
DEUTSCHEN
ARCHITEKTUR
MUSEUMS E.V.



Pressefotos zur Vorankündigung und für die Dauer der Ausstellung unter: dam-online.de/presse

VORSCHAU

18. Januar 2020 – 26. April 2020

BÖHM 100: Der Beton-Dom von Neviges

1. Februar 2020 – 10. Mai 2020

DAM PREIS 2020

Die 26 besten Bauten in und aus Deutschland

6. März 2020 – 2. August 2020

DIE NEUE HEIMAT (1950-1982)

Eine sozialdemokratische Utopie und ihre Bauten

DEUTSCHES ARCHITEKTURMUSEUM

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Schaumainkai 43, 60596 Frankfurt am Main

presse.dam@stadt-frankfurt.de \ dam-online.de

Brita Köhler, Dipl.-Ing. (FH)

Leiterin Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

T +49 (0)69 212 36318 \ brita.koehler@stadt-frankfurt.de

Anna Wegmann

T +49 (0)69 212 31326 \ anna.wegmann@stadt-frankfurt.de