

form+zweck
erscheint sechsmal jährlich
Heftpreis DDR 5 Mark
Jahresabonnement DDR 30 Mark

Veröffentlicht unter der Lizenz-Nr. 1566
des Presseamtes beim Vorsitzenden des
Ministerrates der DDR

Printed in the German Democratic Republic
Klischees:
Interdruck Leipzig
Satz und Druck:
Druckerei Möbius, Artern
Einband:
Messedruck Leipzig

31770 AN (EDV) 1921
Redaktionsschluß: 28. 7. 1988
(Seiten 2-4: 10. 11. 1988)

В номере

Эстетичное отношение: игра (5-44); дарение игрушек как гражданский культурный ритуал обладания и любви (6); смысл и бессмыслица в формировании игрушек (10); границы и переходы игры и армии (13); от детской площадки до оформления общественных свободных помещения для игры (17); стимулирование игры в городе (20); история кукол (30); идеи, проекты, продукты - игрушки (38); связанное с промышленностью обучение в Высшей школе индустриального Конструирования, Галле, Бург Гибихенштайн (45); выставка дизайна в ГДР (48)

Подписка

Заказы на журнал принимаются: в социалистических странах в соответствующих почтовых отделениях; во всех остальных странах в международной книготорговле, через фирму Buchexport, Volkseigener Außenhandelsbetrieb der DDR, DDR - 7010 Leipzig, Leninstraße 16. Цены указаны в каталогах фирмы.

Право издания текстов и иллюстраций у авторов

Abbildungen:

Claus Bach, Weimar (13) S. 41, 42, 43, 44; Very Barth, Halle (4) S. 39; Nicolaus Becker, Berlin (6) S. 12; Horst Fechner, Halle (5) S. 45; K. A. Harnisch, Halle (10) S. 46, 47; Harald Hauswald, Berlin (4) S. 26, 27; Hannelore Henze, Weimar (12) S. 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36; Günter Höhne, Berlin (4) 3. Umschlagseite; Klaus Loewe, Berlin (12) S. 28, 29; Rita May, Berlin (14) S. 23, 24; Kathrin Rößler, Leipzig (6) S. 40, 41; Frank Splanemann, Berlin (37) S. 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 18, 19, 25, 26, 27, 37

Contents

aesthetics of behaviour: play (5-44); make a present of toys as civil cultural rite of possession and lovable documentation (6); sense and nonsense in designing of toys (10); borders and passages of play and military (13); from playground to design of public localities for play (17); stimulation to play in town - a network (20); history of puppets (30); ideas, projects, products - toy (38); industry depending formation at the Hochschule für industrielle Formgestaltung, Burg Giebichenstein (45); exhibition - design in the GDR (48)

Subscriptions

GDR: at all post offices; socialist countries: at postal newspaper distribution offices; all other countries: at international book and magazine shops or Buchexport, Volkseigener Außenhandelsbetrieb der DDR, DDR - 7010 Leipzig, Leninstraße 16. For rates abroad see the magazine catalogues of Buchexport.

Copyright of texts and illustrations by the authors

Autoren in diesem Heft:

Armin Graßl, Dozent, Hochschule für industrielle Formgestaltung Halle, Burg Giebichenstein; Hannelore Henze, Diplomingenieur, Weimar; Nilson Kirchner, Spielwagen Berlin I; Monika Kunze, Mitarbeiterin, Amt für industrielle Formgestaltung; Dr. Harald Pätzold, Akademie der Pädagogischen Wissenschaften, Institut für Pädagogische Psychologie, Berlin; Matthias Richter, Werkstatt für therapeutische Spielmittel, Weimar; Kathrin Rößler, Diplom-Formgestalter, VEB Sportgeräte Schmalkalden; Wolfgang Schulz, Leiter Forschung und Entwicklung, VEB Plastica, Bad Kösen; Annett Sorge, Spielwagen Berlin I; Prof. Brian Sutton-Smith, University of Pennsylvania, Philadelphia, USA; Wolfgang Zacharias, Pädagogische Aktion e. V., München, BRD; Jürgen Zipperling, Pädagoge, Berlin

Contenu

L'esthétique du comportement: jeu (5-44); faire cadeau des joujoux comme rite civil culturel de la possession et preuve d'amour (6); sens et non-sens au design des jouets (10); frontières et passages du jeu et militaire (13); du terrain de jeux au design des locaux publics pour le jeu (17); suggestion à jouer dans la ville (20); l'histoire des poupées (30); idées, projets, produits - jouets (38); formation industrielle à l'Ecole supérieure du design industriel, Burg Giebichenstein (45); l'exposition - design à la R.D.A. (48)

Abonnements

RDA: tous les bureaux de poste
Pays socialistes: service postal de distributions des journaux. Autres pays: librairies internationales ou Buchexport, Volkseigener Außenhandelsbetrieb der DDR, DDR - 7010 Leipzig, Leninstraße 16. Prix d'abonnement à l'étranger indiqués dans les catalogues de Buchexport.

Tous droits de reproduction réservés aux auteurs

Herausgegeben
vom Amt für
industrielle Formgestaltung
Heft 6/1988
20. Jahrgang
Berlin

form+zweck

Fachzeitschrift für industrielle Formgestaltung

6'88 Inhalt

Brian Sutton-Smith	5-44	Ästhetik des Verhaltens: SPIEL
Jürgen Zipperling	6	Bindung und Isolation
Harald Pätzolt	10	Vermittlungen
Wolfgang Zacharias	13	Konflikte
Nilson Kirchner, Annett Sorge	17	Wirkungen
Hannelore Henze	20	Spiellandschaft Stadt
	30	Puppengeschichte
	38	Ideen – Entwürfe – Produkte
Armin Graßl	45	Ideenpotential
Michael Blank	48	Design in der DDR

Titel: Christine Koch

Redaktion:
Günter Höhne (Chefredakteur)
Klaus Loewe, Annette Musiolek, Ange-
lika Petruschat (Fachredakteure)
Barbara Mischke (Redaktionssekretär)
Christine Koch (Grafiker)
Martina Tontschew (Redaktionssekre-
tärin)

Korrespondenten:
Alexander L. Dishur, Moskau
Herbert Dubins, Riga
Wolfgang Kil, Berlin
Barbara Köpplová, Prag
Claude Schnaidt, Paris

Redaktionsbeirat:
Martin Kelm (Vorsitzender), Michael
Blank (Vertr. des Herausgebers), Karl-
Heinz Burmeister, Lutz Gelbert, Günter
Höhne (Chefredakteur), Wilfried Kar-
ger, Winfried Klemmt, Günter Knobloch,
Horst Oehlke, Gerhard Oehmig, Man-
fred Queißer, Fred Staufenbiel

Tel. 2 00 01 01
Postanschrift:
Amt für industrielle Formgestaltung
Redaktion form+zweck
Breite Straße 11
DDR – Berlin 1020

Designpreis

1988 jährte sich die Verleihung der höchsten staatlichen Design-Auszeichnung zum zehnten Mal. Der Designpreis der Deutschen Demokratischen Republik wurde durch den Leiter des Amtes für industrielle Formgestaltung Staatssekretär Prof. Dr. Martin Kelm an zwei Einzelpreisträger und drei Kollektive verliehen. Den Designpreis 1988 erhielten:

Karl-Heinz Burmeister,
Beauftragter des Leiters des Amtes für industrielle Formgestaltung für das Bauhaus Dessau.

Gewürdigt wurde damit sein konstruktives Engagement für die Entwicklung staatlicher Designförderung, die Propagierung von Design durch Information, Ausstellung und Wissenschaft sowie die Verbesserung volkswirtschaftlicher Bedingungen und Wirksamkeit von Design. Mit seinen perspektivischen Aktivitäten schuf er die konzeptionellen und funktionalen Grundlagen des Designzentrums der DDR, das 1987 gegründet wurde;

Gunter Schober,
Chefgestalter im Kombinat Fortschritt Landmaschinen
als Anreger, Organisator und Gestalter für die Durchsetzung einer einheitlichen Gestaltungslinie aller Kombinatserzeugnisse;

ein Kollektiv aus dem VEB Schwermaschinenbaukombinat TAKRAF mit
Martin Baier, Formgestalter
Hermann Hammitzsch, Chefgestalter
Gerhard Kahl, Hauptabteilungsleiter Erzeugnisforschung
Rainer Klotzsch, Formgestalter
Stefan Sachs, stellvertretender Leiter der Abteilung Produktgestaltung
Kurt Schoenefeld, Generaldirektor
für die jahrelange Arbeit an einer konstruktiven Designstrategie, die nicht nur ein einheitliches Erzeugnisbild beinhaltet, sondern bis zu Konstruktionsleitbildern, dem Standardisierungsgrad der Erzeugnisse, der Zulieferqualität und Exportstrategie reicht;

ein Kollektiv aus dem VEB Textilkombinat Cottbus mit
Dr. Siegfried Bauch, Direktor für Forschung und Erzeugnisentwicklung
Aribert Haschker, Leiter der Abteilung Erzeugnisentwicklung im VEB Volltuch Lükkenwalde
Manfred Kulke, Abteilungsleiter Erzeugnisentwicklung und Stellvertreter des Direktors Absatz/Erzeugnisentwicklung im VEB Gubener Wolle
Gisela Michaelis, Dessinateur im VEB Tuchfabrik Cottbus
Dr. Gerhard Pohl, Direktor für Forschung und Entwicklung im VEB Forster Tuchfa-

briken und Stellvertreter des Betriebsdirektors
Rudolf Vatter, Abteilungsleiter Erzeugnisentwicklung im Kombinat
in Anerkennung der engagierten Arbeit des Kollektivs an Angebotskollektionen mit hoher Designqualität, Absatzwirksamkeit und ökonomischer Rentabilität;

ein Kollektiv aus der Hochschule für industrielle Formgestaltung Halle, Burg Giebichenstein mit

Dr. Winfried Baumberger, Dozent
Georg Böttcher, Oberassistent
Armin Graßl, Dozent
für langjährige hervorragende Lehrtätigkeit, die Konzipierung von Lehrprogrammen, die Durchsetzung praxisbezogener Ausbildung in Zusammenarbeit mit der Industrie und die auch international anerkannte wissenschaftliche Arbeit.

GUTES DESIGN 1988

GUTES DESIGN 88

Anlässlich der Leipziger Herbstmesse 1988 wurde die Auszeichnung GUTES DESIGN zum zweiten Mal auch an ausländische Aussteller vergeben. Dazu gehören mehrere Produkte aus der Schuh-, Leder- und Textilindustrie Österreichs, ein tragbarer Compact Disc Spieler des japanischen Unternehmens Sony, auf dem Gebiet der Medizintechnik ein fahrbarer Röntgenbildverstärker von Philips Medizin System GmbH aus den Niederlanden, eine Laborzentrifuge der Sigma Laborzentrifugen GmbH aus der BRD, ein von der britischen Firma Vitalograph Medical Instrumentation entwickeltes Spirometer zur in- und expiratorischen Messung der Lungenfunktion und ein Vollautomat zur Gerinnungsanalyse System ACL der österreichischen Instrumentation Laboratory GmbH. Mit GUTES DESIGN wurden 16 Erzeugnisse der DDR-Industrie gewürdigt (Angaben AIF):

Künstliche Niere KN 501
Gestalter: Günter Halas, Matthias Meißner, Wolfgang Weiß
Hersteller: VEB Kombinat Nachrichtenelektronik, Leipzig; VEB Meßgerätewerk Zwönitz

Quarzweckuhr 62-08-00-36
Gestalter: Bernd Stegmann
Hersteller: VEB Kombinat Mikroelektronik, Erfurt; VEB Uhrenwerke Ruhla

Stehleuchte 7502-01
Gestalter: Marita Rahn
Hersteller: Kombinat VEB NARVA „Rosa Luxemburg“, Berlin; VEB NARVA „Rosa Luxemburg“ Leuchtenbau Deutschneudorf

Bodenstaubsauger complex 4001 und 4002
Gestalter: Ernst Caffier, Christiane Einmahl, Ute Heublein, Lothar Kempe
Hersteller: VEB Kombinat Elektrogerätewerk Suhl; VEB Elektroinstallation Oberlind

Modisch aktuelles Gewebeprogramm für Sportswear-Bekleidung
Gestalter: Dieter Flegler, Volkmar Hübner, Manfred Linack
Hersteller: VEB Kombinat Baumwolle, Karl-Marx-Stadt; VEB Oberlausitzer Textilbetriebe

Jacquardgardine „Konstanz“
Gestalter: Herbert Jahn, Ilona Jahn, Monika Michel, Torsten Vogel
Hersteller: VEB Kombinat Deko, Plauen; VEB Plauener Gardine

„Flirt“ – junge Mode aus Effektprint
Gestalter: Ina Eitner; Kerstin Dröese, Petra Hempel, Brigitte Jödicke, Birgit Lieder
Hersteller: VEB Kombinat Oberbekleidung, Erfurt; VEB Jugendmode Mühlhausen; VEB Kombinat Wolle und Seide, Meerane; VEB Modedruck Gera

Menübesteck Modell 2040
Gestalter: Dietmar Scheibe, Ulrich Schuster
Hersteller: VEB Kombinat Haushaltgeräte, Karl-Marx-Stadt; VEB Auer Besteck- und Silberwarenwerke

Diluter DS 740
Gestalter: Mathias Einert, Bernd Gotsch, Günter Lühring, Lothar Wille
Hersteller: VEB Kombinat Medizin- und Labortechnik, Leipzig; VEB MLW Prüfgeräte-Werk Meiningen, Sitz Freital

Stuhlensemble „laform“
Gestalter: Rudolf Horn, Erich Schubert
Hersteller: VEB Kombinat Holzwerkstoffe, Beschläge und Maschinen, Leipzig; VEB Metallwaren Naumburg

Modeschmuck aus Gießharz
Gestalter: Sylvia Spillecke
Hersteller: VEB Kombinat Musikinstrumente, Markneukirchen/Klingenthal; VEB Ostseeschmuck, Betriebsteil Harzer Schmuck

Spielzeuggruppe Hasen
Gestalter: Ale Fischer
Hersteller: VEB Kombinat Spielwaren, Sonneberg; VEB sonni Sonneberg

Möbelprogramm „Metropol“
Gestalter: Herbert Pohl
Hersteller: VEB Möbelkombinat, Berlin

Tisch-Stuhl-Ensemble „Trend“
Gestalter: Wolfgang Harbich, Steffen Naumann, Lothar Nicht
Hersteller: VEB Möbelkombinat, Dresden-Hellerau; VEB Tischfabrik Finsterwalde

Porzellan-Ensemble Form „NOVA“, Dekor 11 103/S/A
Gestalter: Steffen Schröter
Hersteller: VEB Kombinat Feinkeramik, Kahla; VEB Porzellanwerk Freiberg

Sintolan-Ensemble Form „Diplom“
Gestalter: Gerhard Kitzig
Hersteller: VEB Kombinat Feinkeramik, Kahla; VEB Vereinigte Porzellanwerke Colditz

Nachricht Information

Gedenken: Wilfried Kühn

Am 11. Juli 1988 verstarb Wilfried Kühn, Chefgestalter des Kombines Feinkeramik Kahla, Direktor für Erzeugnisentwicklung und Leiter des Designzentrums des Kombines Feinkeramik Kahla im VE Wissenschaftlich-Technischer Betrieb Keramik (WTK) Meißen.

Mit ihm verlor der Industriezweig Feinkeramik einen engagierten Fachmann, der wesentlich die Entwicklung auf dem Gebiet der Form- und Dekorgestaltung sowohl durch eigene Designarbeiten als auch in seiner Leitungsfunktion prägte.

Dem Amt für industrielle Formgestaltung war Wilfried Kühn ein unersetzlicher Part-

ner bei der Erhöhung des gestalterischen Niveaus der Erzeugnisse. In seiner langen Tätigkeit als Gutachter des AIF hatte sein Wort Gewicht. Er half bei der Ausbildung und Förderung des Gestaltungsnachwuchses und war seinen Fachkollegen Berater, Freund und Vorbild,

Seine künstlerisch-gestalterischen Arbeiten fanden Anerkennung im In- und Ausland. Sie wurden in der DDR mit dem Design-Preis, dem Orden „Banner der Arbeit“, dem Kunstpreis der Stadt Meißen und anderen staatlichen Auszeichnungen gewürdigt. Sein Lebenswerk bestimmt den Maßstab für die Erzeugnisentwicklung im Industriezweig Feinkeramik der DDR wesentlich mit. Allen, die mit ihm zusammenarbeiten durften, wird Wilfried Kühn unvergessen bleiben.

Anita Köhler

SPIELWAGEN in der VR Polen

Auf Initiative der polnischen Aktionsgruppe pARTner (siehe form+zweck 6/86) wurde die Gruppe SPIELWAGEN BERLIN I vom „Zentrum für kulturelle Information“ Łódź eingeladen, im September 1988 an den alljährlich stattfindenden Festtagen teilzunehmen.

Neben Spielaktionen für Kinder boten die Mitarbeiter von SPIELWAGEN Vorträge und Seminare an, die bei Kunsterziehern und Studenten der entsprechenden Fachrichtung auf Interesse stießen. Sehr anregend für SPIELWAGEN waren die Aktionen mit polnischen Kindern – in der Kommunikation durch pARTner-Kollegen unterstützt. Höhepunkte bot das improvisierte Theater, wo in raschem Wechsel Vorstellungen inszeniert und aufgeführt wurden.

Für polnische Medien gab es eine Pressekonferenz, und das Fernsehen sendete einen Beitrag über die Aktion im Kulturmagazin. Ebenfalls in Łódź fand wenige Tage später das traditionelle pARTner-Treffen statt. Leider mußte aus organisatorischen Gründen der Wagen der Berliner Gruppe vorzeitig abfahren. So wurde bei der Aktion „Zirkus“ weit mehr als üblich improvisiert, was nach Aussage der Akteure den besonderen Reiz dieses Spiels ausmachte.

SPIELWAGEN und pARTner werden auch künftig zusammenarbeiten; so sind zum Beispiel im Mai 1989 anlässlich des zehnjährigen Bestehens von SPIELWAGEN BERLIN I gemeinsame Aktionen im Berliner Stadtbezirk Prenzlauer Berg geplant.
N. K., A. S.

Berichtigung Heft 4/88

Auf Seite 47 sind die Bildtexte der Lasersigniermaschine und des mobilen Diagnosesystems vertauscht. Der Name des Gestalters aller drei Erzeugnisse lautet richtig Thomas Gatzky.

Der Autor des Beitrages „Ein Fensterplatz bei Siemens“, Seiten 26–33, bat uns, den Fotoautor Dieter Rausch für die Abbildungen 11, 13 und 14 nachzutragen sowie die Mitglieder der Projektgruppe namentlich zu nennen. Das sind:

Sabine Hartmann, Renate Keil, Ute Köcher, Heinz Krüger, Sabine Kuhn, Peter Patzelt, Gerhart Schneider, Werner Schäfer, Klaus Schröter, Frank Wolter, Beate Zeischold. Projektleiter: Wolfgang Ludwig, Joachim Krause, Walter Scheiffele

Rezensionen

Fast komplett

Autorenkollektiv
Neue Wohnkomplexe
in der DDR
und der UdSSR
280 Seiten, 422 Abbildungen, 30 Tabellen
VEB Verlag für
Bauwesen Berlin
Verlag Strojizdat
Moskau, 1987

„Gemeinsame Veröffentlichung der Projektmaterialien und wissenschaftlich-technischen Grundlagen der Planung und Projektierung der neuen Wohnkomplexe in Magdeburg (DDR) und Gorki (UdSSR)“ lautet der Untertitel des aufwendig und sorgfältig erarbeiteten Kunstdruckbandes, der an zwei gestaltgewordenen Beispielen demonstriert, welche konkreten Wirkungen das am 9. Dezember 1975 unterzeichnete Abkommen zwischen den Regierungen der UdSSR und der DDR über die Zusammenarbeit auf dem Gebiet des Wohnungs- und Gesellschaftsbaus zu zeitigen vermochte. Der Leistungsnachweis wurde akribisch zusammengetragen, in zirka 50 Kapiteln sind authentische Angaben zu wohnungsbaupolitischen und entsprechenden wissenschaftlich-technischen Grundsätzen in der DDR und der UdSSR erfaßt sowie in detail die Genesen der Wohnkomplexe Magdeburg-Olvenstedt und Mestscherskoje osero in Gorki dargestellt – bis hin zur (wenn auch nicht direkt vergleichenden) Zusammenfassung jeweils ausgewählter technisch-ökonomischer Kennziffern zur Qualität und Effektivität sowie sozialen Wirksamkeit.

Ein sicherlich so aufschlußreiches wie umfassendes Studien- und Diskussionsmaterial, besonders für Städteplaner in beiden Ländern, zumal die Buchveröffentlichung gleichzeitig in der UdSSR und der DDR erschien und Empfehlungen und Schlußfolgerungen enthält, gewonnen aus den Erfahrungen eines gemeinsamen Programms der parallelen und arbeitsteiligen Projektierung und Errichtung beider Wohnkomplexe an Elbe und Wolga seit Mitte der siebziger Jahre. (Erinnert sei an dieser Stelle, daß form+zweck in seinem Heft 5/1984 unter der Überschrift „Strukturen für Identifikation“ erste sichtbare Ergebnisse nutzergerechter komplexer Stadtgestaltung in Magdeburg-Olvenstedt vorgestellt hat.)

So dicht gefüllt die 280 Seiten des Buches sein mögen mit Informationen, Berichten, Tabellen und meist sehr anschaulichen Abbildungen – mindestens zwei „weiße Flecken“ können dennoch nicht übersehen werden: Der erste taucht gleich zu Anfang auf, im Abriß „Wohnungspolitik und Wohnungsbau in der DDR und der UdSSR“.

In den Darlegungen zur Geschichte des sozialistischen Wohnungsbaus in den ersten Jahrzehnten der UdSSR vermißt man leider jegliche Erwähnung des nicht unerheblichen Anteils, den Architekten und Städteplaner wie die um Hannes Meyer und Ernst May an der Entwicklung des industriellen Wohnungs- und Gesellschaftsbaus in der Sowjetunion hatten. Zweites Manko, nun ganz uns hier und heute betreffend: Der Anteil der Leistungen industrieller (also serienmäßiger) Formgestaltung am erreichten beziehungsweise entstehenden komplexen Erscheinungsbild des Wohngebietes Magdeburg-Olvenstedt fällt in der Publikation fast gänzlich – bis auf ein paar kärgliche Bildbeispiele – unter den Tisch. Das hierfür entworfene Kommunaldesign des VEB Designprojekt Dresden – mit seinem systematisch konzipierten Gestaltungsziel sich zu dem Begriff „Wohnkomplex“ positiv bekennend und auch Anerkennenswertes leistend – bleibt anonym. Der tatsächlich stattgefundenen Prozeß des Zusammenwirkens von Stadtplanern, Architekten, bildenden und angewandten Künstlern sowie Designern wird in einem Satz festgestellt, jedoch nicht geschildert, dokumentiert, befragt. So bleibt der Band vorwiegend Bau-Geschichte, als solche natürlich – auch mit ihren Lücken – der Betrachtung und Beurteilung wert durch viele Interessierte und über längere Zeit.

Günter Höhne

Baugeschichte

Karl-Heinz Hüter
Architektur in Berlin
1900–1933
368 Seiten, 668 Abb.
VEB Verlag der Kunst, Dresden,
1987

„Architektur in Berlin. 1900–1933“ umreißt ein Modell architekturgeschichtlichen Herangehens, das ästhetische Kultur in ihren gesellschaftlichen Dimensionen und als Moment von Entwicklung begreift. Dieser inhaltliche Leitfaden erschließt sich zudem über die ästhetische Qualität des Buches, die historischen und aktuellen Bilddokumente sowie eine hervorragende Gestaltung, die den Sinnzusammenhang von Text und Bild verdeutlicht. Ausgehend von industriellen und kulturellen Prozessen der Großstadtbildung, verbindet Hüter „einen historisch-chronologischen Überblick mit der systematisch-typologischen Behandlung einiger zentraler Bauaufgaben der Großstadt Berlin“ (8). Solcherart gegliedert, ergeben sich Einblicke in die jeweils entscheidenden historischen Bauaufgaben und gleichzeitig in verschiedene architektonische Strukturen. Ihre Wirkung erhält diese Verbindung durch akribische Analysen architektonischer Formen und Programme sowie ausgiebige Monographien der entscheidenden Architekten, ihrer Bauten und Vorstellungen. Nicht nur Verwirklichtes macht Geschichte. Maß und Ziel der historischen Bewertung Hüters aber bleibt die Gegenwart.

Prägend für die beschriebene Zeit ist zunächst das Ringen um eine adäquate architektonische Form für industrielle Entwicklungen. Dies ist keine Frage wechselnder Stile, sondern eine solche nach den produktiven Funktionen von Architektur. Hüter fragt nach sozial organisierenden

D
191
ste
zel
sch
du
le
Mc
dre
19
Ka
Be
du
De
Ge
En
De
De
un
vo
Wi
sp
ze
de
ge
Gu
Ch
mc
alt
die
ste
ein
ne
Mi
He
Ge
ze
Re
St
Ak
Ku
für
str
ein
so
de
ni:
te:
ein
Co
Di
ur
Ar
ze
ke
M
er
to
Gi
Gi
fa
Di
ur

Quellen von Architektur sowie ihren politischen und ökonomischen Funktionen. Neues Bauen erscheint so nicht schlechthin als Ideal, sondern als sozialer Kampf – als ästhetische Möglichkeit zukunftsgerichteter Alternative. Ästhetische Qualitäten werden meßbar an der Organisation menschlichen Verhaltens, am Grad der Verwirklichung neuer sozialökonomischer Verhaltensweisen.

Historischer Ausgangspunkt der Darstellung ist das Wilhelminische Berlin mit seinen inneren Widersprüchen sowie Ansatzpunkten für Opposition und Alternative. „Der Durchbruch gelang bei einer typisch großstädtischen Aufgabe – beim Kaufhaus.“ (24) Hinter dem Fortschritt zu Stahlskelett-Konstruktionen und Schaufenster-Funktion blieben jedoch die architektonischen Formen eklektizistisch zurück. Alfred Messel, der beispielsweise Warenhäuser durch Lichthöfe räumlich öffnet und Ludwig Hoffmann, bis 1924 Berliner Stadtbaurat, der den Bau von Schulen, Krankenhäusern und Badeanstalten fördert, stehen als Exponenten der Neuberliner Bauschule, „eines mit dem Erbe frei spielenden Historismus“ (37). In einer weiteren Gestaltungsrichtung, dem Teutonismus von Werkstein und strukturaler Ornamentik, wirkt „sachliche Architektur. . . kultisch überhöht“ (46). Auch Jugendstil vermochte nur punktuell ästhetisch rückwärtsgewandte Orientierungen des aufstrebenden Bürgertums zu durchbrechen.

Gegen repräsentative Fassaden des äußeren Scheins sind die „Prinzipien der Versachlichung“ (68) von Hermann Muthesius in ihrer konsequenten Programmatik gerichtet. „Zwischen 1900 und 1904 begannen sie sich durchzusetzen, nach 1910 versackten sie bereits wieder beziehungsweise wirkten sie in Richtung auf Heroisches, auf einen reduzierten strengen Neoklassizismus.“ (68) Sachliche Haltungen, vom Industriebau bis zu Einküchenhäusern – einem ersten Versuch, „das Wohnen zu vergesellschaften“ (68), bewirkten eine konstruktive Öffnung zum funktionalen Bauen, die jedoch an der Inkonsistenz der sie tragenden liberalen bürgerlichen Schichten scheiterte.

Wesentliches Maß seiner historischen sowie systematischen Darstellungen ist Hüter der Kampf um kulturell-revolutionäre Veränderungen nach der Novemberrevolution. Progressive Künstler und Architekten gründeten in Berlin die Novembergruppe und den Arbeitsrat für Kunst. Sie verstanden Gestaltung als öffentliche politische Aktion, die die Zukunft des ganzen Volkes begründen helfen sollte. Kunst und Architektur fungierten als Modell und gleichzeitig als Realität perspektivischer Gestaltung. „Der neue Baugedanke war mit dem Anspruch aufgetreten, einer neuen Gesellschaft zu dienen, die man mit der Revolution im Vormarsch glaubte. Damit zog er eine verbissene reaktionäre Opposition auf sich. Es war ein Kampf, was sich da abspielte, wenn Künstler und Architekten nach Modellen für die Welt von morgen suchten. Das Ringen um neue ästhetische Normen bedeutete zugleich weltanschauliche Propaganda und Überzeugungsarbeit: Änderung der Welt, um den Menschen zu ändern.“ (90)

Neben expressionistischem Bauen der zwanziger Jahre, beispielsweise mit dem

„Gedanken um das ‚Volkshaus‘ als dem Kulturbau der Zukunft“ (94), beschreibt Hüter in verschiedenen Dimensionen das Aufbrechen und Zerbrecen revolutionär intendierter Gestaltung am Neuen und Organischen Bauen. Neues Bauen war „von den materiellen, konstruktiven und funktionalen Grundlagen her zu entwickeln“, hatte „neue Strukturmodelle für eine universelle Gestaltung der Umwelt“ und für „ein System gleichwertiger Beziehungen zwischen dem einzelnen und dem allgemeinen“ (107) zu entwerfen. Verbunden mit Protagonisten wie Mies van der Rohe, Max Taut und Walter Gropius, war Neues Bauen eine Periode, „in der Grundstrukturen einer mit technisch-industriellen Mitteln arbeitenden Architektur entstanden sind, wobei der konstruktivistische Ansatz die unverhüllte Verwendung industrieller Materialien, wie Glas, Stahl und Beton, sowie neuer Konstruktionen im Bauwerk legitimierte. Die funktionalistisch analytische Methode begünstigte, daß sich elementare Anforderungen des Gebrauchs, des Wohnens, des Verkehrs im Bau durchsetzten und die daraus hervorgegangenen Lösungen als neue ästhetische Norm anerkannt wurden.“ (128) Organisches Bauen, mit Hugo Häring und Hans Scharoun, „em organisch-funktionalen Prinzip, strebe eine Verbindung von Typischem und Individuellem, Sachlich-Funktionalem und subjektivem Ausdruck an.“

Die erkämpften sozialen Freiräume während der Weimarer Republik ermöglichten bis 1931 einen ungeheuren Aufschwung progressiven Bauens. Deutlich wird er am sozialen Wohnungsbau, gestützt auf Subventionen, gewerkschaftliche und genossenschaftliche Wohnungsbauunternehmen. In dem Maße, wie Neues Bauen sich durchzusetzen vermochte, verdeutlichte es zugleich die Widersprüche kapitalistischer Entwicklung. Diese Konfrontation sowie „Widersprüche und Zweifel, die gerade in diesen Jahren in den eigenen Reihen der Moderne bei Diskussionen um den Zeilenbau oder um gewisse Formalismen auftauchten, erleichterten es der breiten Phalanx der Konservativen, die neue Architekturbewegung in Deutschland abzudrosseln, bevor der Faschismus das endgültige Todesurteil vollstreckte.“ (93).

Mit dem entwickelten historischen Maß erlangt Hüters Typologie Brisanz an den Themen Stadtentwicklung und Wohnungsbau, Industrie- und Verkehrsbau sowie Bauten der Berliner City. Hier werden Monographien, politisch-ästhetische Programmatiken, Industrie, Ökonomie und Politik zu einem Bild der ästhetischen Kampfkultur verschmolzen, das Geschichte als Spiegel der Gegenwart offenbart. Hüter wertet konsequent an der sozialen Produktivität ästhetischer Formierung. Dafür stehen Martin Wagner als Stadtbaurat mit dem Ideal einer Stadtlandschaft und der weltstädtischen Planung; die Bemühungen um Demokratisierung der Wohnungen durch Blockfronten entgegen fassadierter Mietskasernen; Paul Mebes' Verbesserung der Wohnqualität sowie Bruno Tauts solidarisches Ideal sozialer Verantwortung als stilbildendem Faktor (198). Dazu gehören beispielsweise Normierung der Einzelteile und das Konzept der Großsiedlung, die als architektonische Ganzheit neue ökonomische, soziale und ästhetische Wege eröff-

neten. Eine Kulturgeschichte des Wohnens müßte davon ausgehend nach den tatsächlich verwirklichten neuen Wohnqualitäten fragen, um zu kritischen Ausgangspunkten für gegenwärtige Entwicklung des Wohnungsbaus zu gelangen.

Die ästhetische Vereinigung von Kunst und Technik erzeugte auch im Industriebau eine dem industriellen Inhalt gemäße Gestaltung, die diesen „gleichwertig neben andere Bauaufgaben“ (253) rückte. Beispielgebend dafür war die Verbindung von Technologie, Rationalisierung und Gestaltung in der Firmenkonzeption von AEG. Moderne Formgebung sollte technologischen Vorsprung beweisen (241), nicht Rückstand oder Qualitätsverlust der Massenproduktion kaschieren. Mit Peter Behrens' Arbeit für AEG „handelte es sich um den umfassenden Gestaltungsauftrag im Geiste des Deutschen Werkbinders“ (239). Auch der dritte typologische Bereich, Berliner City-Bauten, verdeutlicht, wie Architektur neue soziale Bewegungen, etwa die Volkstheaterbewegung, zu strukturieren und organisieren vermag, damit selbst zu neuen Formen gelangt, wie sie aber andererseits zum Mittel imperialistischer Machtpositionen gerät.

Ein Erbe ist aufgezeigt, das praktisch erworben werden muß und zur Auseinandersetzung mit der Gegenwart herausfordert.
Annette Musiolek

Die Lebensfähigkeit, die ihre Beziehung auf die Zukunft hat, muß zugleich auch ihre Befriedigung in der Gegenwart haben; so muß auch jeder pädagogische Moment, der als solcher seine Beziehung in die Zukunft hat, zugleich auch Befriedigung sein für den Menschen, wie er gerade ist.
Friedrich Schleiermacher

Ästhetik des Verhaltens:



SPIEL

SPIEL

Spielen assoziiert zunächst Spielzeug und Spielplatz – begrenzt auf Kinder.
Spiel als Qualität von Verhalten aber greift weiter. Seine solidarischen und schöpferischen Inhalte weisen auf Möglichkeiten kultureller Entwicklung. Die Dimensionen von Spiel erschließen sich als Freiräume für Produktivität – individuelle und gesellschaftliche.
Kindliches Spiel übt Verantwortung gegenüber künftigen Leben.
Erwachsenes Spiel weckt Sinne für Experimente in der Gegenwart.
Spiel kann Arbeitstätigkeit kompensieren oder befruchten, kann gesellschaftliche Räume öffnen oder schließen.
Gestaltung vermag Spiel zu bereichern – als schöpferische Herausforderung.

Autoren, die sich national beziehungsweise international als Theoretiker oder Praktiker in Institutionen oder Organisationen für Spiel engagieren, ermitteln Erfahrungen und Erkenntnisse zum Thema Spiel – Verhalten, Spiel – Gestalten.

Bindung und Isolation

Brian Sutton-Smith, Philadelphia, USA

Spielen und Spielzeug erscheint Erwachsenen oft als triviale Aktivität der Kindheit, vergleichbar der leichten Unterhaltung für Erwachsene. Soweit diese negative Haltung aus der protestantischen Arbeitsethik herrührt, dient die Behauptung, Spielzeug sei trivial, der Steigerung des Wertes des Erwachsenseins, insbesondere der männlichen Arbeitswelt.

Ungeachtet dieser Ablehnung nimmt Spielzeug einen ständig wachsenden Wirtschaftsbereich ein (12 Milliarden Dollar pro Jahr in den USA) und füllt immer mehr Zeit im zunehmend vereinsamten Leben der Kinder aus. Öffentliche Kontroversen werden beispielsweise über die Eignung von zauberhaften Barbie-Puppen oder häßlichen Cabbage-Puppen, von Videospielen und Heimcomputern oder, besonders in letzter Zeit, von Kriegsspielzeug geführt.

Angesichts dieser Dimensionen konzentriert sich unsere sozialwissenschaftliche Forschung zu eng auf die unmittelbaren Wirkungen von Spielzeug auf Kinder, wohingegen Spielzeug viel mehr im größeren Kontext von Kultur gesehen werden muß.

Spielzeug als Erkenntnismittel

Eine typische Richtung psychologischer Spielzeugforschung, kognitiver Tradition verhaftet, untersucht spezifische Wirkungen von Spielzeug auf das er-

kundende, kreative Verhalten. Gemeinsam mit Arbeiten von Piaget haben solche Forschungen die amerikanische öffentliche Diskussion über Spielzeug in den letzten 20 Jahren stark beeinflusst.

Ein Spielzeugkatalog des 19. Jahrhunderts enthält beispielsweise fast ausnahmslos Nachahmungen von realen Objekten: Eisenbahnen, Fahrräder, gußeiserne Geldbanken, Dampfmaschinen, Öfen, Trompeten, Boote, Tiere. Die Spielzeugkataloge für Kinder von heute dagegen reflektieren eine psychologische Welt der Erforschung motorischer Empfindung, der primären, sekundären und tertiären Handlungen. Sie repräsentieren kausale Wirksamkeit, Neuheit, Vielfältigkeit und Beständigkeit der Objekte jenseits wirklicher Bezüge als Konstruktion von Funktionen. Letztlich erscheint das Leben mit diesen Spielzeugen reduziert auf eine Folge psychologischer Handlungen von wachsender Komplexität.

Empirisch gesehen sind die Resultate dieser Art von Forschung weniger bedeutungsvoll, da sich kindliche Entwicklung oder Spiele kaum aus dem benutzten Spielzeug ableiten lassen. Dennoch bewiesen Untersuchungen in den USA, daß während der ersten Lebensjahre das Vorhandensein entsprechenden Spielzeugs gegenüber anderer häuslicher Umwelt die beherrschendste Wirkung hat.

Auch die gegenwärtige Kontroverse über Kriegsspielzeug und der Wunsch verschiedener Institutionen, es zu verbieten, zeigt, daß Argumentationen von psychologischen Wirkungsmechanismen des Spielzeuges gegenüber der Interpretation im größeren kulturellen Zusammenhang zu kurz greifen.

Spielzeug als Verdrängung

In einer anderen Gedankenschule fungiert Spiel als Flucht aus vorbestimmten Zwecken. Der Begriff Verdrängung ist von der Freudschen Verwendung abgeleitet, wo die Dinge nicht das sind, was sie scheinen. Winnicott zum Beispiel beschreibt eine Babydecke als Zwischenobjekt, das teilweise Decke und teilweise Quelle mütterlicher Begehrtheit ist. Am meisten betont Derrida Verdrängungen als eine dem Geist innewohnende Gewohnheit. Der Geist des Kindes oder jedes anderen sei, soweit er auf die Natur oder auf Symbole trifft, unterschiedlich empfänglich, unabhängig von kulturellen Auslegungen für konventionell kommunikative oder adaptive Zwecke. Er sei niemals befangen, sondern ständig in einem Spiel der Unterschiede beschäftigt, was eine Vielzahl alternativer Auslegungen gestattet. Derridas Auffassung korrespondiert mit der modernen Kunst und mit jüngsten psychologischen Interpretationen des Spiels von Tieren und des anthropologischen



Ein älteres Kind, das ohne Sinn für Zweck und Harmonie der Verhältnisse in seinem Spiel spielt, wird sich mehr oder weniger auch als Mensch so zeigen. Das zeigt sich nachher bei jedem Hutkauf, bei der Wohnungseinrichtung – oder in einer ganzen Generation, wenn sie keine anständigen Häuser und keinen richtigen Stuhl mehr bauen kann.

Lu Märten: Spiel und Spielzeug, 1909, in: Lu Märten, Formen für den Alltag, Dresden 1982, S. 30

Spiels. Hier ist das Spiel als eine Art Flexibilitätsübung dargestellt, in der das Experimentieren mit einem neuartigen Repertoire ein Potential, nicht aber die Notwendigkeit einer Anwendung liefert – eine Art adaptiver Entwicklungsmöglichkeit.

Eine andere Interpretation des Indeterminismus im Spiel liefert die Analogie von Spielzeug und Werkzeug. Für Myrdene Anderson zum Beispiel bewegt sich Verhalten zwischen den instrumentellen (Werkzeug) und expressiven (Spielzeug) Aktivitäten hin und her – bearbeitend mit Spielzeug und spielend mit Werkzeug entsteht eine Vielzahl von Verhaltensmustern. Ihrer Meinung nach ist ein Großteil unseres expressiven Verhaltens zunächst funktionslos, zufällig, wird aber trotzdem in verschiedene Strukturen geordnet. Sie optimieren, was ansonsten ein Chaos ist, und offenbaren dabei ungewollt funktionelle Einblicke. Das heißt, wir pfeifen zufällig im Dunkeln und erwecken gelegentlich Symphonien, die wiederum große Wirkung haben können.

Empirische Hinweise für diese Einordnung des Spielzeugs in einen primären Prozeß des Phantasiebewußtseins geben zum Beispiel Studien der spielerischen Reaktionen von Kindern auf das Fernsehen, die zeigen, daß Kinder das Fernsehen eher bereits existierenden Mustern traditionellen Spielverhal-

tens unterordnen als sich davon unterordnen zu lassen. Ebenso verdeutlichen Studien zu kindlichen Bewertungen von Spielzeug, daß geschlechter-spezifisch-stereotype Orientierungen einer kämpferischen oder häuslichen Art die stimulierenden Eigenschaften des Spielzeugs unterdrücken. Spielzeug wird diesen bereits existierenden kulturellen Mustern untergeordnet. Das heißt, je jünger die Kinder, je neuer das Spielzeug und je unbekannter der Hintergrund, um so wahrscheinlicher werden die stimulierenden Charakteristika des Spielzeugs eine direkte Wirkung auf das Spielen haben. (Eine Puppe wird ins Bett gelegt.) Je älter dagegen Spielzeug ist, je vertrauter Hintergrund und Spielpartner, um so wahrscheinlicher ist, daß das Spielzeug in eine Funktion gebracht wird, die aus dessen stimulierender Form nicht voraussagbar ist. (Eine Puppe wird als Flugzeug verwendet.) Selbst wenn Verfremdung also eine dem Geist innewohnende Funktion wäre, gibt es soziale Umstände, die seine Manifestierung begünstigen oder behindern.

Spielzeug als vereinsamende Kraft in der modernen Gesellschaft

Die angeführten wirkungs- und zufallsorientierten Interpretationen sind in ihrer Art und Weise individualistisch und psychologisch, egal ob man Piaget

oder Derrida als Vertreter jeweiliger Auffassungen wählt. Darüber hinaus sind Auffassungen strittig, die Spielzeug als Leben en miniature begreifen, als nachgestaltete, kartographisch erfaßte oder durch veränderliche Darstellungen organisierte Welt der Objekte. Wie in der Auffassung Descartes im 17. Jahrhundert soll der Spielzeugmacher sich selbst bewegende Maschinen herstellen, die nachgestalten, was Gott sowohl für seine Welt als auch für die menschlichen Wesen geplant hat. Der Alptraum beginnt, wenn diese zu Franksteins oder zur Wasserstoffbombe geraten. Eine kritische Parallele ergibt sich zwischen dem Spielzeug als einem Modell von Autonomie (von den herrlichen französischen Maschinen des 18. Jahrhundert bis zu den Videospiele von heute) und dem Spieler als einem autonomen Wesen, der sein eigenes Schicksal meistert, indem er spielerisch die Welt manipuliert. Laut dieser Interpretation beeinflusst Spielzeug wesentlich den menschlichen Charakter, indem es ihn zum Meister seines Schicksals macht. Was aber verschwiegen wird, ist der alles tragende soziale Hintergrund, der den Spieler mit seinem Spielzeug in ein einsames Wesen verwandelt.

Die Geschichte des modernen Spiels ist die Geschichte der Vereinsamung der Kinder. Nach dem kollektiven Pöbelhaufen des Mittelalters und Breu-



gels späteren künstlerischen Darstellungen nahm das Einzelspiel beständig zu. Unzählige Geräte (Laufgitter, Laufspinne, Deckenschaukel usw.) dienten im frühen 20. Jahrhundert vor allem dazu, die Kinder von den unfallgefährdeten Straßen fernzuhalten und den Eltern zu erlauben, das Kind relativ unbeaufsichtigt zurückzulassen. In einer neuen empirischen Studie über das zweite Lebensjahr ist angeführt, daß die Kinder so gut wie 80 Prozent der Zeit allein verbringen. Auch haben 68 Prozent der Kinder der Mittelklasse ihr eigenes Schlafzimmer. Untersuchungen zum Spiel zeigen sogar in Krippen, daß mit den traditionellen Spielsachen trotz der Bemühungen von Erziehern, Aktivitäten zur Annahme eines kooperativen Verhaltens anzuregen, allein gespielt wird. Meiner Meinung nach dient diese Vereinsamung der Entwicklung jener Art von individueller symbolischer Aktivität, von der modernes Denken, moderne Erfindungsgabe, moderne Bürokratie und modernes Geschäft im großen Maße abhängen. Kurz und bündig, Einstein, was immer er auch anderen schulden mag, erarbeitete seine Relativitätstheorie nicht in der Masse, sondern mit einer abstrakten, einzigartigen Denkstruktur. Entsprechend müssen moderne Kinder einen isolierbaren Geist neben isolierbaren Spielsachen entwickeln, wenn sie an der exekutiven

Lenkung ihrer eigenen Geschichte teilhaben sollen. Im 17. und 18. Jahrhundert des John Locke und Jean Jacques Rousseau waren es die Lehrer, die diese einzigartige Aktivität vermittelten – heute sind es zuerst die Spielsachen und später die Hausaufgaben. Zwar dienen viele Spielsachen und insbesondere Spiele einer sozialen Aktivität, doch ist die Vereinsamung die dominante neue soziale Funktion moderner Spielsachen.

Kinder, die andere zum Spielen haben, brauchen Spielzeug nicht dringend. Meine Hypothese von der Vereinsamung als Hauptfunktion des Spielzeugs macht auch erklärlich, warum ein endloses Spielen mit Spielzeug von minimalem kognitiven Wert und doch von immenssem charakterologischem Wert sein kann. Was das Kind real mit dem Spielzeug macht, kann ziemlich trivial sein. Dagegen ist das endlose Beschäftigtsein des Kindes mit dem Spielzeug und seiner eigenen Phantasie von voraussagendem charakterologischen Wert, denn es bereitet auf die spätere Fähigkeit vor, an Aufgaben hartnäckig zu arbeiten.

Diese Absicht bekräftigen vielfache Beschreibungen von „Entfremdung“ und „Einsamkeit“ in der soziologischen Literatur der letzten hundert Jahre. Die negative Seite der individualisierten Kompetenz scheint Entfremdung zu

sein, die positive Seite Erfindungsgabe und geniale Schöpferkraft. In den meisten Fällen gibt es keine hegemonischen kognitiven Folgen spezieller Spielzeuge: die Reaktionen der Kinder sind unterschiedlich sowie rituell, oft wiederholt und entsprechen nicht der Erkenntnistheorie. Die kulturellen und charakterologischen Folgen dagegen sind allgemeiner und ernstzunehmender. Man kann leichter voraussagen, daß die meisten Kinder viel Zeit beim Spielen mit Spielsachen verbringen als was sie mit ihnen machen.

Spielsachen als Riten des Überganges

Die Masse der Spielsachen in den USA (über 60 Prozent) erhalten die Kinder als Weihnachtsgeschenke, den Rest zu ähnlichen Feierlichkeiten oder Geburtstagen. Als offensichtlichste kulturelle Funktion von Spielsachen ergibt sich so die der Geschenke. Nichts des bisher Gesagten kann sich in puncto Voraussagbarkeit mit diesem kulturellen Ritual und der Verteilung von Spielsachen vergleichen. Dennoch werben die Spielzeughersteller vor allem für Bildung und Spaß, suggerieren damit eine Rolle in der Entwicklung des Kindes, von den kleinen Muskeln bis zur Vorstellungskraft. Eine beträchtliche Industrie von Werbefachleuten und Psychologen konzentriert sich auf die Verkündung solcher mythischer Leistungen durch Spielzeug. In ihrem Buch „Preis-



bestimmung für das unbezahlbare Kind“ behauptet Zelizer, daß sich die Kinder dieses Jahrhunderts allmählich von einem Objekt der Nützlichkeit zu geheiligten Objekten des Gefühls verändert haben. Sie sind nicht mehr Ware auf dem Markt, haben aber einen viel höheren Wert im Sinne von Versicherung, höherer Ausbildung, Totenfeierlichkeiten und Babypreisen auf dem Schwarzmarkt. In gewisser Weise wiederholt sich mit den Kindern in diesem Jahrhundert der Umgang mit Frauen der Mittelklasse im letzten Jahrhundert. Je nutzloser die Kinder ökonomisch werden, um so unbezahlbarer werden sie im Sinne des Geldes, das ihre Eltern für sie auszugeben bereit sind. In einer entfremdeten Geldwirtschaft, behauptet Zelizer, sind die unbezahlbaren Kinder eine der bedeutungsvollsten Rechtfertigungen für die Bedeutungslosigkeit elterlicher Arbeit oder für die Abwesenheit arbeitender Eltern bei einem Großteil ihres täglichen Lebens geworden. Zelizers Auffassung beruht auf einer gegensätzlichen Beziehung von ökonomischem und persönlichem Wert. Aber auch alltägliche Beobachtungen stützen seine Thesen. Eltern vollziehen, indem sie den Kindern entbehrliche Konsumgüter geben, ihr eigenes Verhalten zu ihren entbehrlichen materiellen Gütern einfach nach. Die Rituale des Schenkens von Spielzeug zu

Festen scheinen Rituale des Durchgangs zu sein, die Eltern wie Kinder durchlaufen müssen, die Kinder aufgrund einer gewissen Wachstumskompetenz und die Erwachsenen als Beweis ihrer elterlichen Kompetenz. Ich bin jedoch zu der Schlußfolgerung gekommen, daß die Eltern, während sie die Spielzeuge als Beweis von Elternschaft und Liebe schenken und um die Bindungen in den isolierten und mit Risiko lebenden Familien der letzten 20 Jahre zu zementieren, nicht davon ausgehen, dieses Spielzeug zum Spiel mit den Kindern zu nutzen und damit zur Ausbildung beizutragen. Ihre Hauptsorge ist der Besitz von Spielzeug, das die Kinder beschäftigt, ihnen die Langeweile nimmt und sie etwas lehrt. Paradox ausgedrückt: „Ich gebe dir dieses Spielzeug, um dich an mich zu binden, nun geh und spiel selbst damit.“ Weihnachten kann so als Fest betrachtet werden, das ein Paradoxon von Bindung und Isolation sowie von Unreife und Kompetenz beinhaltet. Ich denke, es ist deshalb legitim, die moderne Verteilung von Spielzeug zum Weihnachtsfest oder zu anderen Festlichkeiten als einen Ritus des Übergangs sowohl der Kinder als auch der Eltern in eine komplexere Vereinsamung zu sehen. Sie vermittelt das Hineinwachsen der Kinder in immer höhere Grade der Kompetenz in der modernen symbolischen Realität. Der

Anlaß des Festes wird genutzt, um eine Gemeinschaft der Interessen zwischen Kind und Eltern in der Familie zu betonen, auch wenn die geschenkten Objekte letztendlich dazu dienen, ihre Gemeinschaft des Zusammenwirkens zu verkleinern, wenn sie auch das Kind symbolisch auf die größere Welt vorbereiten.

Meine Schlußfolgerung lautet dann paradoxerweise, daß Spielzeug in der modernen Gesellschaft trivial ist, weil die Kinder so wertvoll geworden sind. Kulturell gesehen funktionieren Spielsachen wie der traditionelle Tand, der um den Hals einer Geliebten oder einer Königin gehangen wurde. Sie veranschaulichen bemerkenswerten Konsum oder im vorliegenden Fall bemerkenswerte Liebe, eine bemerkenswerte Sorge um die Kompetenz der eigenen Kinder, die bis zum Grade der Heiligkeit wertvoll sind. Aber sie veranschaulichen im Gegenteil auch das bemerkenswerte Verlangen, daß die Kinder schnell all die intellektuellen Operationen lernen sollen, die die Welt für ihren unabhängigen Erfolg fordert. Das Fest fördert die Bindung auf einer Seite und die kompetente Vereinsamung auf der anderen. Die Spielsachen sind eine Antwort auf die mißliche Lage der Zerstreuung der Familie und fördern sie doch gleichzeitig. Zur Zeit ist die Macht dieses mythischen Systems und der Bedarf an Gemeinschaft so groß, daß dieses sowohl den Marktfachleuten als auch den Psychologen ein überwältigendes Verlangen auferlegt, die kognitive und gesellige Funktion von Spielzeug herauszustellen. Stattdessen sollten wir als Sozialwissenschaftler danach streben, Spielzeug in der Kultur zu verstehen: erstens als Formen der Heiligsprechung der Eltern-Kind-Beziehung; zweitens im Sinne ihrer vereinsamenden soziologischen Wirkung im täglichen Verhalten und nur als letztes im Sinne ihrer charakterologischen und kognitiven Wirkung auf die einzelnen Spielenden.

Metamorphose

Im Spiel genutzte Mittel dienen keinem Zweck als dem, spielerisch sich auszuprobieren, sich zu entdecken, sich zu verstecken, Rollen zu testen, zwischen eigenem Ausdruck und öffentlicher Darstellung, zwischen Selbstfindung und Anpassung Sinne zu wecken – Gestalten zu üben.



Vermittlungen

Jürgen Zipperling



Menschliches Verhalten erhält seine soziale Qualität durch seine gegenständliche Vermittlung. Gegenstand und Raum formieren Verhalten – historisch, individualgeschichtlich, gesellschaftlich. Begreifbar im Sinne praktischer Tätigkeit sowie von Wahrnehmung, Wertung, Bildung wird der Gegenstand durch seine Gestalt. Arbeit als Grundlage und Voraussetzung menschlichen Lebens ist „wie bewußte gesellschaftliche Tätigkeit in ihrem letzten Bezug auf den Menschen Gestaltung.“¹ Im Unterschied von Spiel

und Arbeit gründen auch die Unterschiede ihrer Gestaltungen. „Im Spiel ist die Objektivität der Gegenstände fiktiv reduziert. In dem praktisch-spielerischen Gebrauch erhalten die Gegenstände symbolische Funktionen.“² Frei von materiellen Interessen und bestimmtem Nutzen vollzieht sich Spiel, ähnlich der Arbeit, in definiertem Raum, bestimmter Zeit und nach abgestimmten Regeln. Indem Spiel sich innerhalb bestimmter Gestalt dennoch über diese hinwegzusetzen vermag, setzt es schöpferische Aktivitäten frei,

schafft es eigene Wirklichkeiten der Phantasie und ist selbst Gegenstand. Je offener die Mittel, desto produktiver das Spiel. Spielmittel können schöpferische Aktivitäten vermitteln, auslösen, aber auch bremsen, einschränken – sie können im Verhältnis zur Arbeit Ersatz- und Kompensationsfunktion erhalten oder produktiven Spielraum menschlicher Möglichkeiten erschließen.

„Das Spiel ist der Weg zur Erkenntnis der Welt, in der sie leben und die zu verändern sie berufen sind.“ Diese Aussage Maxim Gorkis könnte nicht besser die Brücke von der Kindheit zum Erwachsensein schlagen, ist sie doch übertragbar auch auf andere Tätigkeiten wie Lernen und Arbeiten sowie zugleich eine Aufforderung an Erwachsene, das Spielen zu lernen, denn Veränderung durch Tätigsein heißt auch Spiel mit den Möglichkeiten.

Die Position des Kindes hat sich historisch deutlich geändert. Seinen besonderen Bedürfnissen, Entwicklungsbedingungen, Interessen sind besondere Stätten, Gegenstände, Verhaltensweisen zugeordnet worden. Partiiell werden sogar spezielle kindliche Gestaltungsweisen genutzt, etwa in der Plakatgestaltung oder Wandmalerei – farbige Schlichtheit und einfache Formen faszinieren.

Auch die Kleidung der Kinder ist nicht mehr Nachahmung der Erwachsenen-



Es gibt gar keine Genialität des Spielzeugs, nur eine solche des Spiels.

Es ist Phantasie, Gestaltung und zuletzt Genuß.

Lu Märten: Spiel und Spielzeug, 1909, in: Lu Märten, Formen für den Alltag, Dresden 1982, S. 28

garderobe. Abgesehen von vielen negativen Beispielen, schaffen gute Spielmittel und Kleidung eine äußere Geschlechtergleichheit unter den Kindern, die man nur positiv werten kann. Kinder bevorzugen klare Normen und Situationen. Schon die Avantgarde der zwanziger Jahre träumte von solcherart „freien“ Menschen, die sie ihren Wirklichkeitsempfindungen entgegensetzten. Haben sich ihre Erwartungen erfüllt? Ja – bezogen auf offen und kreativ gestaltete Methoden und Mittel des Spielens und Lernens. Nein – ereilt den Suchenden die gesamte Plüsch- und Comicwelt, die nur erklärbar ist als eigenartige, verklärte Sicht von Erwachsenen auf Kindheit.

Ein immer größeres Problem wird es, zur Aktivität anzuregen, anstatt zum passiven Konsum. Diese Gefahr bergen vor allem verkitschte Spielmittel in sich. Insofern Gegenstände und damit auch Kitsch etwas über uns selbst aussagen, treffen Spielgegenstände auch Aussagen über die Sicht der Erwachsenen auf Kinder und auf Spielen. Kitschgegenstände sind, obwohl ausgesprochen ungeeignet als Spielmittel, keine Mangelware im Angebot. Das kann nicht akzeptiert werden. Eine fehlende Auseinandersetzung zu dieser Problematik zieht nicht nur ökonomische Folgen nach sich, sondern verschenkt Möglichkeiten gesellschaftlicher Entwicklung. Kitsch als Massenware entsteht mit industrieller Großproduktion als deren gemütlige Entgegensetzung. Aufwendige Fertigungs- und Verzieretechniken, Vergeudung und Imitation von Materialien, billig aber marktwirksam, reduzieren den Gebrauch auf die Anschauung. Kitsch entspricht dem Bedürfnis nach romantischer zeitloser Kindheitserinnerung, weckt unbegrenzte Illusionen von Schönheit und Harmonie, funktioniert als Lebensersatz, als Flucht. Positiv Erlebtes drängt nach Wiederholung und Bestätigung, Kitsch aber bleibt eher im Gestus befangen. „Kitsch, das ist eine billige Ware, erschwinglich für die meisten. . . ist ganz und gar Lüge. Das ist eine Wunschtraumwelt, eine Welt des Scheins, verniedlicht, süßlich, ganz ohne Konflikte, und sie macht was her!“³ Im Kitsch werden Ideal und Wirklichkeit in verniedlichender Weise gleichgesetzt, ihr widersprüchliches,



den Menschen bewegendes Verhältnis ist ausgelöscht. Hoffnung und Illusion gehen eine merkwürdige Verbindung ein. Kitsch ist mit einem bestimmten Raumgefühl, nämlich dem einer richtungslosen Stille, verbunden.

Kinder sind von Kitsch fasziniert – aufwendige Formen, schreiende Farben und die in einem seltsamen Gegensatz dazu verwendeten Materialien, kurzum das optische Chaos sind Auslöser dafür. Gerade wegen seiner undefinierten Allheiligkeit kann Kitsch im Spiel seine Aura verlieren, kann als Mittel völlig anderer spielerischer Zwecke funktionieren. Als gestalterische Intention jedoch, als gesellschaftlich-produktive Aufwendung drängt Kitsch zu Passivität.

Dagegen oder darüber hinaus wären vielmehr Spielmittel notwendig, die viele Spieltätigkeiten auslösen, vielseitig verwendbar und langlebig sind, einfach geformt und genormt, die kooperatives Spiel fördern. Lu Märten plädierte 1909 für einfaches Spielzeug, um hinter der Welt von Spielzeug die Phantasiewelt der Kinder wieder zu entdecken: „Bei alledem bleibt das Spielzeug, was es war: nur Material. Je roher solchem Kinde das Material geliefert wird, je reicher kann es sich betätigen, je reiner baut es seine Welt.“⁴

Erwachsene, die Spielmittel als Barriere zwischen sich und die Kinder stellen, verweigern damit – bewußt oder

unbewußt – auch Zuwendung und solidarisches Verhalten. Bestimmte Spielmittel fördern gerade dieses Verhalten: teure, perfekte, der Realität genau nachgestaltete. Nicht nur die Angst vor Beschädigung, sondern auch das Besondere isoliert von vornherein die Spielpartner, leichte und robuste Spielmittel dagegen vermitteln. Überzeugend scheint das Baukasten-Prinzip, wie etwa bei Lego, das die Möglichkeit gibt, viele am Bauen zu beteiligen, vielseitig zu konstruieren und auch Gegenstände zu schaffen, die nicht dem Muster entsprechen, wo Phantasie viele andere Varianten hervorbringen kann. Seiner Form, Farbe und Funktionalität nach vielseitig einsetzbar, fordert es altersspezifisch Ideenreichtum und solidarische Fähigkeiten heraus. Darin liegen individuelle und letztlich gesellschaftliche Produktivität begründet, auch die Notwendigkeit, die gesellschaftliche Dimension von Spiel stärker ins Bewußtsein zu rücken. Phantasie, Kreativität, Schnelligkeit, Flexibilität, die Möglichkeit, gemeinschaftlich zu handeln und zu träumen, gehören zum Reichtum des Spiels, der zum Reichtum von Arbeit werden kann.

Anmerkungen

1 Kühne, Lothar: Gegenstand und Raum, Dresden 1981, S. 17

2 ebenda, S. 12

3 Grundig, Lea: Über Hans Grundig und die Kunst des Bildermachens, Berlin 1978

4 Märten, Lu: Formen für den Alltag, Dresden 1982, S. 29



Im Spiel 'spielt' etwas mit, was über den unmittelbaren Drang nach Lebensbehauptung hinausgeht und in die Lebensbetätigung einen Sinn hineinlegt. Jedes Spiel bedeutet etwas. Es befriedigt Ideale des Ausdrucks und des Zusammen-

lebens. Spiel ist eine freiwillige Handlung . . . die . . . begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des 'Andersseins' als das 'gewöhnliche Leben'.

Johan Huizinga: Homo Ludens, 1939, Amsterdam 1940, S. 3, 14, 45/46



Grenzen von Spiel Konflikte

Harald Pätzolt

Gesellschaftlich gestaltete materielle Umwelten sind Gegenstand individueller Aneignung und individuell gestaltenden Gebrauchs. Ästhetisches vermittelt in dieser Interaktion. Dieser Zusammenhang soll am Beispiel der universellen Verhaltensform des menschlichen Spiels verdeutlicht werden. Aus aktuellem Anlaß ist der kulturelle Bereich, auf den ich mich dabei beschränken will, der des Militärischen. Für einen auf dem Gebiet der Entwicklungspsychologie des Kindes- und Jugendalters und in der psychologischen Friedensforschung Tätigen ist diese Problematik von besonderem Interesse.

Das Kindergeschenk einer lila Wasserpistole etwa, kürzlich in meinem Familienkreis aufgetaucht, war in seiner Anmutungsqualität zunächst beinahe annehmbar. Mehr und mehr artikulierten sich jedoch Irritationen auch im Bekanntenkreis.

Nicht sehr viele Themen aus dem Bereich der Erziehung werden so kontrovers diskutiert wie das des Sinns oder Unsinn von militärischem Spielzeug. Die Verantwortung für Entscheidung über Sinn oder Unsinn liegt beim Erwachsenen. „Das Spielzeug ist, auch wo es dem Gerät der Erwachsenen nicht nachgeahmt ist, Auseinandersetzung, und zwar weniger des Kindes mit dem Erwachsenen, als der Erwachsenen mit ihm. Wer liefert denn zu Anfang dem Kinde sein Spielgerät wenn nicht sie?“¹ Die Suche nach einer Antwort auf die Frage nach der Stellung derartiger Gegenstände im kulturellen Raum, in dem die Ontogenese des Menschen sich heute vollzieht, muß also im kulturellen Raum der Erwachsenen beginnen. Gibt es einen Zusammenhang zwischen der Faszination von Spielzeug und Spielzeuggebrauch und der Faszination der Waffen und des Waffengebrauchs? In allen gerüsteten Gemeinwesen ist das Militärische ein Teil der Kultur. Es bildet eigenständige gesellschaftliche Bereiche wie Armee, Polizei usw. Diese Bereiche sind mit den übrigen Bereichen gesellschaftlichen Lebens auf vielfältige Weise verwoben. Darüber hinaus präsentiert sich Militärisches in anderen gesellschaftlichen Bereichen, in der Öffentlichkeit (etwa im Straßenverkehr), in den Medien, in der Kunst.

Nicht immer so sichtbar ist die Tatsache, daß das Militärische aus historischer Entwicklung und aktueller Notwendigkeit heraus eine besondere Beziehung zu einigen speziellen gesellschaftlichen Bereichen besitzt. Dazu zählen der Sport und die Jagd. Die Verbindung stellen einmal wesentliche Elemente der sie konstituierenden materiellen Umwelten her, zum Beispiel Waffen. Zum anderen weisen Verhaltensweisen der in diese Räume eindringenden Individuen zahlreiche Gemeinsamkeiten auf, etwa der Waffengebrauch. Durch die Gestaltung spezieller materieller Umwelten wie durch das Verhalten in diesen werden also auch die Verbindungen zwischen verschiedenen gesellschaftlichen Verhaltensräumen hergestellt. Das Ästhetische vermittelt somit auch zwischen derartigen Verhaltensräumen. Dem wollen wir zunächst nachgehen.

Zur Ästhetik des Militärischen

Durch die Kulturgeschichte hindurch haben sich auch in unserem Land Artefakte gewaltsamer Konfliktlösung angesammelt. Diese Kulturgüter unterliegen heute unterschiedlichster Nutzung. Waffen, Kriegsgerät und Uniformen sind als Zeugnisse vergangener Kulturen in Museen zu finden. Einen Teil davon, etwa Hieb- und Stichwaffen, kann man in Antiquitätenläden kaufen. Waffenkunde ist eine Wissenschaft. Internationale Vereinswesen bringen Liebhaber derartiger Objekte zusammen. Entsprechende Zeitschriften erscheinen oder Prachtbildbände über Uniformen und Schützenwaffen der Vergangenheit und Gegenwart. Sammler und Modellbauer reproduzieren diese Objekte in Plaste und Zinn. Privates wie öffentliches Interesse und Engagement sind groß.

Ästhetische, gestalterische Gesichtspunkte spielen bei den genannten Formen des Umgangs mit militärischen Gegenständen eine beträchtliche Rolle. Das gilt für die Präsentation der Objekte in Museen, Schaufenstern und Wohnräumen ebenso wie für die getreue Nachbildung historischer Schlachten mit lebenden Figuren in entsprechender Ausrüstung, wie sie gelegentlich gepflegt wird.

Auch Sport, Körperkultur und Körperertüchtigung haben eine traditionelle

Beziehung zum Militärischen. Dabei bildet der Sport vom Leistungs- bis zum Freizeitsport einen durchaus eigenständigen Bereich. Gewehr, Bogen oder Florett sind im Leistungssport sicher weniger nach ästhetischen als nach praktisch-technischen Gesichtspunkten gestaltet. Gleichwohl haben sie für den Akteur wie für den Zuschauer ästhetisch wertige Gestaltqualitäten.² Das sieht für den Freizeitbereich schon anders aus. Hier wird nach anderen ästhetischen Gesichtspunkten gestaltet, werden Gestaltqualitäten ästhetisch determiniert. Gutes Design entscheidet mit über den Absatz.

Eine Eigenart weisen die sogenannten Kampfsportarten auf. Beim Boxen oder bei asiatischen Kampfsportarten werden die Körperorgane selbst als Waffen genutzt. Gestaltung und Präsentation des menschlichen Körpers formiert hier eine Ästhetik des Kämpfers. Neben dem Sport spielen Waffen in der Jagd eine besondere Rolle. Auch hier ist die positive Beziehung zur Waffe ästhetisch vermittelt. Spezielle Hölzer und Edelmetalle, der Einsatz des Ornaments, Schnitzerei und Ziselierung sind geforderte Gestaltungsmittel zur Ästhetisierung des Gebrauchs.

Waffen und Ausrüstungen im militärischen Bereich selbst unterlagen schon frühzeitig der Auseinandersetzung um ihre Gestalt. Hermann Muthesius, der im Typisierungsstreit im Deutschen Werkbund die Problematik Typ oder Individualität auch für den militärischen Bereich behandelte, sah 1917 die Tendenz so: „Das Heer legt die glitzernden und bunten Uniformen ab, die noch aus früheren Jahrhunderten stammen, und nimmt Feldgrau auf.“³ Die in diesem Bereich dominierenden Gestaltungsgrundsätze sind in unserem Jahrhundert nicht mehr auf Individualisierung hin bestimmt. Wie in anderen Bereichen bricht jedoch auch hier die Tendenz zur individuellen Nach-Gestaltung durch. Bekannt sind zum Beispiel Bilder von Kampfflugzeugen mit eigenartiger Bemalung. Am prägnantesten sichtbar wird dieses Phänomen vielleicht an der Art und Weise der Modifikation von Uniformen. Das reicht von der Trageweise bis hin zu stark symbolträchtigen Änderungen einzelner Uniformteile.

Auch in diesem Bereich vermitteln ästhetische Aspekte nicht nur das Verhältnis der agierenden Individuen zum Militärischen, sondern auch – durch die genannte Präsenz des Militärischen in der Öffentlichkeit – das Verhältnis der sich nicht in diesem Bereich befindlichen Individuen zu demselben. Seinen absichtsvollen Ausdruck findet dies in öffentlich stattfindenden militärischen Zeremonien.

Die Kulturgeschichte der Waffen schließt auch eine Kulturgeschichte der Darstellungen von Waffen und Waffengebrauch ein, was Kunst ebenso wie Geschichtsschreibung oder Medien betrifft. Das Spektrum der ausgedrückten Wertungen reicht von der generellen Ablehnung des Gebrauchs von Waffen, der Gewalt auf der einen Seite über die interessengeleitete positive Wertung des jeweils eigenen oder für richtig befundenen Einsatzes bis zum Kult der Gewalt, des Waffenganges, des Kampfes auf der anderen Seite. Eine ähnliche Bandbreite der Wertungen von Waffengebrauch und Körperinsatz ist von Aktiven wie Zuschauern im Sport zu finden. Die Urteile reichen von Ablehnung bestimmter Kampfsportarten über interessierte, „faire“ Anteilnahme („ein schöner Aufwärts-haken“, „ein guter Schuß“, die Rede ist vom „Ästheten im Ring“) bis zur klaren, den Bereich des Sports überschreitenden Befürwortung brutaler Gewalt (verkörpert durch einige westliche Profisportarten oder Ausschreitungen von Fußballrowdys).

Eine Besonderheit des militärischen Bereichs besteht darin, daß der Waffengebrauch zum größten Teil nur ein übender ist. Aber auch diese Tätigkeit wird häufig lustvoll erlebt, trägt oft Wettkampfcharakter und wird emotional positiv sanktioniert. Der „scharfe Schuß“ ist gegenüber dem Zieltraining der absolute Höhepunkt im Waffengebrauch. Gute Schützen kennzeichnen sich mit bestimmten Symbolen wie der Schützenschnur. Auch auf der Verhaltensseite vermittelt also die Ästhetisierung des Waffengebrauchs zwischen Akteur und Umwelt wie zwischen den Bereichen selbst.

Die genannten Verhaltensweisen sind bezogen und begrenzt auf definierte Lebensbereiche mit stark ritualisiertem und geregelter Charakter. Von Interesse daran ist die Schwierigkeit, diese Grenzen des Waffengebrauchs, diese Regeln einzuhalten. Was die Trennlinien zwischen Sport, Jagd und militärischem Bereich durchbricht, soll im folgenden gezeigt werden. Am eindrucksvollsten ist das vielleicht im Sport, auf der Seite der Aktiven wie der Zuschauer. Eine Boxveranstaltung etwa offenbart nicht nur im Ring unfaire Attacken, also verbotene Gewalt gegen den Gegner, sondern auch lustvolle Eskalationen im Publikum. Auch



Fouls im Fußball sind meist nichts anderes als rohe Gewalt, und Sprechchöre auf den Tribünen machen deutlich, was ein Teil der Zuschauer erwartet: Gewalt. Nicht Ausmaß oder Ursachen dieser Prozesse sind hier interessant, sondern die Notwendigkeit, gesellschaftlich gesetzte Grenzen bereichsspezifischen Handelns zu sichern. Das auch ästhetisch relevante Problem liegt in der Übertragbarkeit von Verhaltensmustern. Wenn bestimmte materielle Umwelten durch gestalterische Mittel in eine Nähe gerückt werden, etwa durch Symbole, entstehen Möglichkeiten für Übertragungen. Nicht zufällig fanden und finden Waffen immer wieder Bezeichnungen, wie Jagdflugzeuge, Jagdpanzer, Panzerjäger, tragen Panzer Namen, wie Leopard, Tiger, Panther, heiße Geschosse „Bussard“, gibt es „Torpedofänger“ und anderes mehr.

Fließend gestaltete Grenzzonen zwischen den Verhaltensräumen sind beispielsweise von Seiten des Sports der

Wehrsport und von Seiten des Militärs Teile der Ausbildung mit ausgesprochenem Wettkampfcharakter.

Die Entwicklung der Technik verdeckt ebenfalls Spezifika einzelner Bereiche. Udo Klitzke machte darauf aufmerksam, daß sich Zivil- und Militärwesen in ihrer Erscheinung, im Design, vielfach angleichen. „Eine eindeutige Zuordnung bestimmter Militärwaren ist im Unterschied zu der Zeit der Technisierung der Militärwaren zu Beginn dieses Jahrhunderts und der folgenden Jahrzehnte über die sinnliche Erscheinung nicht mehr eindeutig möglich.“⁴ Und er konstatiert, daß das Soldatsein, über die Gestaltung der Waffen vermittelt, so nicht mehr als Bruch mit dem Gewohnten verstanden wird.

Zusammenfassend spielen in verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen bestimmte Gegenstände (Waffen, Gerät und Ausrüstung) eine Rolle, die zu einer Klasse von Gegenständen im Bewußtsein der damit agierenden



oder den Gebrauch beobachtenden Menschen zusammengefaßt werden können. Dies gilt auch für sehr komplexe Verhaltensweisen wie die des Waffengebrauchs. Diese Klassenbildung und damit die Möglichkeit entsprechend gleichartiger Reaktionen in verschiedenen Verhaltensräumen kann durch die Existenz von Zwischen-Räumen mit Übergangscharakter und durch die mehr oder weniger absichtsvolle symbolische Gleichsetzung oder gestalterische Angleichung materieller Umwelten und der Verhaltensmuster befördert werden.

Kinderspiele zwischen zwei Welten

Spiel, als besondere Interaktionsform, ist im militärischen Bereich von Bedeutung. Zunächst wären da die klassischen Spiele wie Karten-, Brett- und Sportspiele zu nennen. Sie finden meist in den Pausen militärischen Geschehens statt und vermitteln dieses insofern. Interessanterweise wird aber auch recht ausgedehnt mit militärischem Gerät und mit Waffen „herumgespielt“. Ein anderer Spieltyp ist besonders aus dem ersten Weltkrieg bekannt. Während der stagnierenden Stellungskämpfe an der Westfront, die dieser Kriegsphase den Namen „Komischer Krieg“ (!) eintrugen, neckte man sich gewissermaßen, hielt Gegenstände aus dem Graben, auf die der Gegner dann schoß, und man kommunizierte miteinander. Im nächsten Augenblick konnte aus dem Spielpartner wieder der dahinzuschlachtende Feind werden. Hier wurde die Situation spielerisch umgedeutet, ohne daß der militärische Inhalt verloren ging. Aus militärischen Führungen sind ganz analoge Vorgänge bekannt. Die Strategen sitzen sich quasi am Schachbrett gegenüber, versuchen zu täuschen und den nächsten Zug des anderen zu erraten.

Auch während der Auseinandersetzung über den Vietnamkrieg spielte dieser Aspekt in den USA eine Rolle. So schrieb Tom Wicker in der New York Times vom 20. 4. 1972: „Die Täter (gemeint ist das Pentagon – d. A.) scheinen den Krieg nicht mehr als Krieg zu betrachten, sondern wie einen Spieltisch: seine Bomben sind nur noch Signale, seine Toten haben mit dem Leben nichts zu tun.“ Der Psychologe Erik H. Erikson kommentiert die Anwendung von Spieltheorie und Modellbau in der Kriegsführung folgendermaßen: „Wir bezweifeln hier nicht den technischen Wert von Manöverplänen in den Händen geschulter, verantwortungsbewußter Fachleute. Worauf es ankommt, ist vielmehr die ‚natürliche‘ Macht, die Manöverpläne auf jene ausüben, die unbedingt glauben wollen, daß ihre technischen Möglichkeiten sie realer machen als die Realität.“⁵



Die ästhetische Vermitteltheit der Beziehung zu Waffen und Waffengebrauch sowie die spielerische Dimension der Beziehung verweisen auf die Ontogenese der entsprechenden Wahrnehmungs- und Verhaltensmuster. Schlaglichtartig wird die Brisanz dieses Bezugs angesichts eines Dokumentes der US-Militärs „AIRland Battle 2000“ deutlich: „Insbesondere der jüngere Teil unserer Bevölkerung gewöhnt sich zunehmend an eine Video-Display- und Computerspiele-Umwelt. Die Waffensysteme der Zukunft müssen diesen Trend ausnutzen.“⁶ Auf den anfangs zitierten Satz von Walter Benjamin zurückkommend, stellt sich die Frage, inwiefern – absichtsvoll oder nicht – diese Welt der Erwachsenen in die der Kinder hineinreicht. Erik H. Erikson hat das Problem aus der Sicht der Kinderpsychologie so formuliert: „In der Spielzeugwelt wird es wichtig, das das Kind – neben der Entdeckung, welchen Sinn man Dingen geben kann – auch lernt, wie man die

Dinge in ihrer Struktur auch verändern kann, was in der Phantasie erlaubt und was in der sozialen Umwelt der Spielgefährten als annehmbar gilt und was tatsächlich von den erwachsenen Wächtern sanktioniert wird. Diese verschiedenen Spielformen durch Kindheit und Jugend zu beobachten würde demnach auch bedeuten, daß man zeigen muß, wie Spielbereiche und Spiele in zunehmendem Maße in das Gebiet verantwortlichen, irreversiblen Handelns hineinreichen.“⁷

Im kindlichen Spiel bedeutet Interaktion von Individuum und Umwelt das Zusammenspiel von spielerischer Gestaltung materieller Umwelten zu fiktiven Spiel-Räumen und der gesellschaftlich gestalteten materiellen Spielräume der Kinder. Kinder spielen bekanntermaßen unverhältnismäßig oft Zugunglücke, Unfälle, Katastrophen. Derartige Ereignisse hinterlassen einen besonderen Eindruck, sind im wirklichen Sinne „Geschehnisse“, Erlebnisse. Sie bedürfen der Verarbei-



tung, denn es paßt nicht in das gewohnte und erwartete Bild von einem Auto, daß es zerquetscht ist, oder von einem Zug, daß er von der Brücke stürzt. In der Psychologie als kognitive Dissonanz bezeichnet, heißt das, die gleichzeitige Existenz von Bewußtseinsinhalten, die nicht miteinander vereinbar sind, drängt die Person dazu, diese Unstimmigkeiten abzubauen (Dissonanzminderung). Eine Möglichkeit, diese neuen Informationen in das bisherige Bild zu integrieren, ist das Spiel. Auch hier erfährt das Kind früh die Möglichkeit, den einmal erlebten Lustgewinn immer wieder zu erlangen. Das Auto verunglückt immer wieder. Kinder verspüren, wie Ch. Büttner feststellte, dieselbe Spannung, die Millionen Erwachsene Tag für Tag erneut auf die Gewalt im Fernsehen warten läßt.⁸ Schon Walter Benjamin fiel die Merkwürdigkeit auf, daß spezielles „Katastrophenspielzeug“ produziert wird, das beim fälligen „Unglück“ dann in Einzelteile zerfällt.⁹ Dieser Vorgang der spielerischen Realitätsbewältigung durch die Erlebnisverarbeitung, durch spielerische Nachgestaltung und die beständige Reproduktion derartiger Vorgänge zum Zwecke des Lustgewinns reicht bis ins Erwachsenenalter hinein. Zweifellos haben wir es dabei mit einer spielerischen Eingewöhnung in konflikt- und gewaltträchtige Realitäten zu tun. Der Unterschied zwischen Spiel und Realität, zwischen Fiktion und Wahrheit bleibt dabei in der Regel bewußt. Mindestens zwei Gründe aber lassen den Unterschied zwischen Spiel und Realität verschwinden. Der eine liegt im fließenden Übergang materieller Umwelten durch Gestaltgleichheit oder Zwischen-Räume. Der andere Grund liegt im psychischen Bereich selbst. Das Spiel ist nicht die einzig mögliche Form der Erfahrungsgewinnung. Doch gerade die anderen Formen sinnvoller Erlebnisbewältigung, die Verhaltensweisen einüben, dem Problem künftig real, nicht nur fiktiv zu begegnen, treten oft in den Hintergrund. Wie erfolgt denn in der Familie die sonstige Auseinandersetzung mit dem Phänomen Tod? Oder in der Öffentlichkeit? Welchen Stellenwert haben Katastrophen im Erziehungsprozeß? Dort, wo Kinder in die engagierte Auseinandersetzung mit solchen Problemen richtig einbezogen werden, erfolgt eine effektivere Verarbeitung als sonst.¹⁰ Im entgegengesetzten Fall können Einseitigkeiten im Weltbild und im Verhaltensrepertoire entstehen. Der Kult der Gewalt, die „Ramboifizierung der Gesellschaft“ etwa in den USA sind Teil reaktionärer Strategien, deren ungeheure Effekte verdeutlichen, welche Macht materielle Umwelten in der Interaktion Kind – Umwelt haben.

„Umwelten definieren ihre Verwendungsweise.“¹¹

Spielzimmer in der Wohnung wie in Kindereinrichtungen sind solche Umwelten, die ihre Verwendungsweise definieren. Auch Erik H. Erikson bemerkte dieses Phänomen bei kinderpsychologischen Experimenten: „Angesichts einer bereits allzu vorgefertigten Spielzeug-‘Welt‘ schienen die Kinder am eifrigsten darauf bedacht, vorzuzeigen, daß sie das alles in zweckentsprechender Weise zu arrangieren wissen.“¹² Kinder nutzen Spielzeuge in Abhängigkeit von der Eindeutigkeit, mit der diese gestalterisch, speziell symbolisch, auf bestimmte Verwendungszwecke hin markiert sind. Gestalt determiniert in starkem Maße nicht nur Spielzeugpräferenzen, sondern auch den Gebrauch selbst. Daß mit einem Spielzeuggewehr „geschossen“ wird, ist sehr viel wahrscheinlicher, als daß es spielerisch in einen nichtmilitanten Kontext gebracht wird. Diesen Sachverhalt nutzt auch unsere Gesellschaft aus, um erzieherisch Einstellungen und Verhaltensweisen vorzubereiten, die der Landesverteidigung dienen sollen. Das ist legitim. So gibt es im Ausstattungsplan für Unterrichtsmittel der Polytechnischen Oberschulen (Hort) einen beträchtlichen Posten militärischen Spielzeugs. Die erzieherischen Absichten reichen von der Entwicklung technischer Interessen bis zur Herausbildung von physischen und psychischen Voraussetzungen zur Landesverteidigung.

„Umwelten haben ihre natürliche Verwendungsgeschichte, und wir sind Erben dieser Geschichte, wenn wir in ihnen als Teilnehmer fungieren.“¹³ Derartige Tradition bestimmt heute auch weitgehend den Bereich der Erziehung in gestalteten Spielwelten militärischen Charakters. Traditionen haben aber die Eigenart, daß man aktuell nie genau weiß, welche realen Effekte die bewährten Methoden haben. Entwicklungen sind auf diesem Felde nicht so leicht zu erkennen, vollziehen sich sehr langsam. Unser gesellschaftliches Erziehungskonzept, das Friedenserziehung und Erziehung zur Wehrbereitschaft verbindet, wird dadurch realisiert, daß systematisch über alle Altersstufen hinweg versucht wird, ein realistisches Bild von unserer an Gewalt und Konflikten, aber auch an Anstrengungen zum Frieden reichen Welt zu vermitteln. Leider weiß man über die psychischen Effekte der dabei angewandten Mittel und Methoden in der Kindheit noch nicht genug. Erste Untersuchungen über das Bild von Krieg und Frieden bei Kindern unterschiedlichster Altersstufen in der DDR haben ergeben, daß der Sachverhalt „Krieg“ sich den Kindern früher und komplexer erschließt als der

Sachverhalt „Frieden“.¹⁴ Mit diesem Thema sind die Kinder häufiger befaßt als mit dem des Friedens. Diese Unausgewogenheiten bleiben bis ins Erwachsenenalter bestehen. Sie deuten auf reale Verarbeitungslücken und Defizite hin. Ein Effekt ist die heute noch weithin zu registrierende Faszination von Waffen, die ästhetisch wie spielerisch vermittelte emotional positive Beziehung zu Waffen und Waffengebrauch. Diese ist selbst dann vorhanden, wenn Krieg und Gewalt strikt abgelehnt werden. Das heißt, wir haben es mit einer positiven Einstellung zu tun, die weitgehend situationsunabhängig ist. Derartige Einstellungen widersprechen der heutigen Zeit, in der militärische Waffen als „Teufelszeug“ gelten. Bestimmte Spiele, bei denen der lustbetonte Gebrauch von Waffen zu militärischen Zwecken assoziiert wird, sollten daher nicht mehr empfohlen werden.¹⁵

Erziehung muß für eine klare und realitätsangemessene Strukturierung der Bewußtseinsinhalte sorgen. Die Bestimmung der einzelnen Verhaltensbereiche der Gesellschaft und die Beziehung derselben zueinander angemessen abzubilden ist Voraussetzung, ein Verhaltensrepertoire aufzubauen, das dieser Bestimmung jeweils gerecht wird. Das ermöglicht angemessenes, bewußtes Reagieren – auch in Situationen, die sich aus der Notwendigkeit ergeben, Verteidigungsbereitschaft zu demonstrieren.

Materielle Umwelten müssen den Bestimmungen der Verhaltensbereiche entsprechend gestaltet werden sowie klar in ihrer Eigenart – auch sinnlich – identifizierbar sein. Nicht nur auf diese Weise sind die beschriebenen unerwünschten Transfer von Verhaltensweisen über die Bereiche hinweg zu vermeiden. Eine Aufgabe, der wir uns zu stellen haben.

Anmerkungen

- 1 Benjamin, Walter: Spielzeug und Spielen, in: Benjamin, W.: Allegorien kultureller Erfahrung, Leipzig 1984, S. 69
- 2 vgl. Kühne, Lothar: Gegenstand und Raum, Dresden 1981, S. 29
- 3 zitiert nach: Kühne, Lothar: a. a. O., S. 163
- 4 Klitzke, Udo: Zusammenhang der Ästhetik der Kriegswaffen und der „Guten Industrieform“, in: Häbeler, H.-J./Kauffmann, H. (Hrsg.): Kultur gegen Krieg, Köln 1986, S. 127
- 5 Erikson, E. H.: Kinderspiel und politische Phantasie, Frankfurt/M. 1978, S. 16 f.
- 6 zitiert nach: Klitzke, U.: a. a. O., S. 126
- 7 Erikson, E. H.: a. a. O., S. 56
- 8 zitiert nach: Wilhelmer, B.: Angst und Handlungsfähigkeit?, in: Demokratische Erziehung 2/83, S. 34
- 9 vgl. Benjamin, Walter: a. a. O., S. 70
- 10 vgl. Klein, L.: Neugierig und selbstbewußt, in: Marxistische Blätter 1/88, S. 10 ff.
- 11 Ittelson, W. H./Proshansky, H. M./Rivlin, L. G./Winkel, G. H.: Einführung in die Umweltpsychologie, Stuttgart 1977, S. 129
- 12 Erikson, E. H., a. a. O., S. 24
- 13 Ittelson u. a., a. a. O., S. 130
- 14 vgl. Jacob, A./Schmidt, H.-D.: Ontogenetische Veränderungen des Verständnisses und der Bewertung von Krieg und Frieden, Humboldt-Journal für Friedensforschung, im Druck
- 15 vgl. Gelfen, J./Schmakow, S.: Spielen und Lernen, Berlin 1985

Spielraum für Spielräume

Wirkungen

Wolfgang Zacharias, München, BRD

Kinderspiel braucht neben Zeit, Zeug, Partnern, Themen vor allem auch Raum: *Spielraum*. Dies kann man in zweierlei Weise sehen:

– Spielraum, Spielräume als konkrete Orte, Flächen, Ecken, Nischen, Areale, ausgestattet auch mit Dingen, Geräten, unterteilt in Einzelräume, die für Wahrnehmung und Tätigkeiten unterschiedliche Möglichkeiten bieten: Kinder brauchen in ihrem Alltag ihre Spielorte, wo sie und nicht Erwachseneninteressen bestimmen, was läuft.

– Spielraum, Spielräume im übertragenen Sinn, als ideelle Räume für Einzelaktivitäten, ohne fremdgesetzte (Lern-)Ziele, ohne einschneidende Regelungen, mit wenig Verboten: Handlungs- und Entfaltungsspielräume, in denen sich eigene Interessen konkretisieren können. Dazu reichen Spielflächen und Spielzeug allein nicht aus – dies ist eben eine Frage, wieviel „Freiheiten“ Erwachsene Kindern da und dort, zeitweise, nicht immer und überall lassen.

Erst vor dem Hintergrund dieser zwei Dimensionen, die auch die Formel „Spielraum für Spielräume“ ausdrückt, ist es sinnvoll, für konkrete Spielorte, Spielplätze zu plädieren: Erst alltägliche und vielfältige Spielfreiheiten, zu Hause, eigentlich auch in den Erziehungsinstitutionen und in der Alltagswelt, die nicht vorrangig den Kindern zugewiesen ist – Hof, Garten, Straße, Plätze, Parks, Freizeit- und Kulturorte, Arbeits- und Geschäftsleben – machen besondere Spielorte, sozusagen als „Reservate“ oder „Rosinen“ oder „Höhepunkte“ für Kinderspiel sinnvoll und begründbar.

Spielraum Spielplatz – die Problematik

In der Spielplatzdiskussion der letzten zwei Jahrzehnte hat sich folgendes gezeigt: Der traditionelle, etwa noch eingezäunte und genau nach DIN-Norm gebaute Spielplatz (wie er zum Beispiel gesetzlich vorgeschrieben ist) ist für die Kinder und ihre Spielinteressen eine zweiseitige Angelegenheit: Geht auf euren Spielplatz!, heißt es, wenn sie irgendwo im Wohnumfeld und eben nicht auf diesen 100 oder 1000 qm sind. Oder: Du darfst nur runter und raus, wenn du auf dem Spielplatz bleibst.

Der Spielplatz – er kann auch zum „Kinderghetto“ werden, er kann auch jenseits von Kinderinteresse geplant sein, etwa als pflegeleichte Dauereinrichtung, rechtwinklig-übersichtlich für jedwede Aufsicht und ausgestattet mit Geräten, die immer nur das eine oder das andere zulassen (Schaukeln . . .), aber sonst nichts. Und wenn die Jungs Fußball spielen wollen, gibts Zoff, eben weil sie schaukeln oder rutschen oder im Sand spielen sollen, was halt da ist. Die Bolzwiese fehlt, auf das Anstandsgrün vor dem Wohnblock darf man nicht.

Spielplätze sind – historisch – eine Notmaßnahme, ein Stück Ausgliederung, Absonderung der Kinder aus der Alltagswelt, die zumindest früher allen Generationen ihre Bereiche, Nischen und Ecken, ineinander verwoben, zugestand.

Heute müssen Spielplätze natürlich sein, vor allem für die kleinen Kinder, die 3- bis 7-, 8jährigen, das geht noch an, denn vor allem diese wurden aus unseren städtischen Umwelten, durch Verkehr, eindeutige Flächennutzungen und den Hochhausbau, am stärksten ausgegrenzt. Der Spielplatz heute bietet ihnen ein wenig Ersatz, auch die Tätigkeiten dort – wenn sie nicht durch die Konkurrenz der Hunde und ihrer Verrichtungen dort verunmöglicht werden – sind akzeptabel für sie, als ein Teil der Befriedigung von Spielinteressen. Aber wenn es ums Entdecken, Experimentieren, um Gestaltungsspiele und raumgreifende Bewegungsspiele geht, um den Umgang mit größeren Materialien, Brettern, Kisten, Stöcken, Steinen, Tüchern, Laub, Erde, Kartons, Pfützen, altem Zeug und Ausrangiertem, ist der klassische Spielplatz überfordert, er – bzw. die für ihn zuständigen Personen – packen das nicht: Spannendes Spiel wird zum Dauerkonfliktstoff. Und wenn die Kinder etwas älter sind, die sogenannten „Lücke-Kinder“ (weil nicht mehr klein, Vorschul- und Grundschulkind – und noch nicht an der Schwelle zum Jugendlichen) so zwischen 9, 10 und 13, 14 Jahre alt – bietet der Spielplatz nichts mehr an Attraktion. Es wäre ja auch absurd: 10 Jahre Schaukeln, Rutschen, Sandgraben, Klettergerüst klettern? Diese Kinder

stehen im wahrsten Sinne des Wortes „auf der Straße“, oder sie verziehen sich in die elektronischen Medienwelten von Fernsehen, Video, Computer . . . wie heute vielfach zu beobachten ist – mangels „Spielraum“ im konkreten wie auch übertragenen Sinn in der für sie erreichbaren Lebensumwelt.

So etwa ist der aktuelle Diskussionsstand um Spielplätze heute – sehr verallgemeinert, denn in vielen Einzelfällen ist es ja anders: Da gibt es spannende Orte und Flecken für einigermaßen ungefährdetes Kinderspiel im Wohnumfeld, oder aber: Es gibt nicht einmal einen Normalspielplatz für die Kleinen- und man wäre froh darum. Überlegungen zum Thema Spielplatz – Spielraum – Spielumwelt gehen heute eigentlich in vier Richtungen:

Der Spielplatz

Spielplätze, in den kommunalen Nutzungsplänen als Orte, Flächen vorrangig für Kinder und Familien ausgewiesen, sollten so viel wie möglich, vor jedem Haus, in jedem Wohnumfeld und Stadtteil ausgewiesen werden – damit sonst nichts damit passiert und die Spielnutzung rechtlich abgesichert ist. Eine moderate Geräteausrüstung ist akzeptabel, aber – nichts auf einem Spielplatz sollte sozusagen für Jahrhunderte geplant sein: Bodenmodellierung, Bepflanzung, Ausstattung sollte möglichst flexibel und robust, aber auch veränderbar und gebrauchsfähig sein: Kletterbäume sind besser als Klettergerüste, Hügel zum Schlittenfahren besser als große Rutschen, Erde- und Kiesbereiche auch zum Graben besser als Platten und Edelrasen, zeitweise Pfützen besser als leere Wasserbecken, viel Gebüsch, ruppiger Rasen und Bewegliches, Gestaltbares (auch nur zeitweise) besser als Blumenbeete, schöne Wege und eine Menge Geräte immer nur für dies oder das.

Die Größe der Spielplätze kann variieren – vom Platz vor der Haustüre bis zum Spielpark/Spielgelände im Stadtteil für viele Kinder. Spielbereiche sollten nach Möglichkeit nicht isoliert sein von Orten, wo Erwachsene ihre Freizeit, auch zu Hause, verbringen: in Verbindung zum Beispiel

mit Gärten, Grillplätzen, Flächen für Bewegungsspiele. Was vor allem in Großsiedlungen und Neubaugebieten falsch gemacht wird: Spielplätze, vor allem, wenn sie nahe beieinander liegen, sollten unterschiedlich sein, je ihren eigenen Charakter, ihre Besonderheit, ihre Spezialitäten haben: So kommt auch, aus Neugier und Entdeckerfreude, eher Kontakt zwischen Kindern auf, als wenn in der Siedlung 24mal genau der gleiche Spielplatz gebaut wird.

Das beispielbare Wohnumfeld

Zunehmend wird heute gefordert, das für Kinder – je nach Alter – erreichbare Wohnumfeld, direkt ausgehend von der Wohnung, mit offenen Spielgelegenheiten, mit auch für Spiel akzeptierten Ecken, Nischen, Randbereichen auszustatten bzw. dies einfach auch nur zuzulassen und Gefährdungen abzustellen: Im Hausgang, direkt vor der Haustüre, auf dem Rasen und in den Büschen rund ums Haus, an der verkehrsberuhigten Straße, vor dem Supermarkt, durch besondere Kinderwege und „Spielpunkte“ außerhalb der großen Straßen, durch Flächen, Bereiche, die einfach „offen“ sind, deren Funktion und Gebrauch nicht eindeutig festgelegt ist: Und in Konfliktfällen müßte da nun wirklich verhandelt, müßten Kompromisse ausgehandelt werden vor dem Hintergrund eines „Rechtsanspruchs der Kinder“ auf umweltbezogenes Spiel, überall da, wo keine körperliche Gefährdung und kein elementarer Eingriff in die Rechte anderer geschieht. Für ältere Kinder ab 9, 10 Jahre gilt es, ihr vorrangiges Interesse an Bewegung, an Radfahren, an Entdeckungstouren im ganzen Stadtteil, ihr Bedürfnis nach seltsamen, spannenden, ungewöhnlichen, unbeaufsichtigten Orten, auch an authentischer Natur zu berücksichtigen: durch verkehrssichernde Maßnahmen einerseits und durch Gelände, das im Prinzip sich selbst überlassen ist, das robust, ungepflegt, den Jahreszeiten ausgesetzt, unterschiedlich modelliert ist. Man sagt dazu auch „Niemandsländer“. Dies sind die idealen Spielräume, es sollte sie in für Kinder erreichbarer Nähe geben – sie kosten nichts, und sie sind die Paradiese für



Kinder, in denen sie sich von Zivilisation und Erziehung wenigstens zeitweise freisetzen können: Abenteuerland ohne Erwachsene – aber diese müßten es bereitstellen und als Lobby vor anderen Nutzungsinteressen schützen. Und natürlich können Eltern auch immer mal wieder dort vorbeischauen, vielleicht sogar etwas mitveranstalten, mitspielen. . .

Spielanimation und Spielbetreuung

Weil die Erwachsenengenerationen den heutigen Kindergenerationen eigentlich etwas weggenommen haben – die Integration des Kinderspiels, des ganzen Kinderlebens in ein ganzheitliches, generationsübergreifendes Milieu, und die Spielräume, Spielmaterialien und inhaltlich-thematischen Bezüge zur umgebenden Lebenswelt, die ja Arbeit und Freizeit, Natur und Kultur umfaßt und auch die Begegnung mit Erwachsenen in ihren alltäglichen Lebens- und Arbeitszusammenhängen – schulden sie einiges: Dies ist die Begründung heute für „spielpädagogische“ Initiativen und Einrichtungen. Sie wollen offene, vielseitige, erlebnisintensive Spielräume wiederherstellen, für Kinder gegenüber der dominanten Erwachsenenwelt sichern: Bau-, Aktiv- und Abenteuerspielplätze, Spielaktionen und Spielfeste, Spielbusse, Spielmobile, Spielhäuser, Spielgruppen. Inzwischen gibt es dazu eine Menge Beispiele

und Modelle, funktionierende Praxis. Viele Städte, Gemeinden, Landkreise haben diese Art Spielförderung, Spielanimation inzwischen als eine öffentliche und wichtige Aufgabe erkannt: So gibt es zum Beispiel in München im Sommer zeitweise mehr als sieben, acht große und kleine Spielmobile, die in den Stadtteilen unterwegs sind, und in der ganzen Bundesrepublik spricht man von 300 bis 400 Abenteuerspielplätzen.

Spielpädagogen – das sind Leute, die mit den Kindern spielen, die möglichst positive Spielbedingungen herstellen, Material beschaffen und Ideen haben, die Spielpartner der Kinder sind und „Spielräume“ im konkreten wie übertragenen Sinn schaffen und sichern. Was sie nicht sind: Pädagogen, die einem genau sagen, was zu tun ist, wo man was muß, und wo es genaue Ziele zu verfolgen gibt, wo, notfalls zwangsweise, verordnete Leistung gebracht werden muß – wie oft in der Schule. Spielpädagogen sind Partner und Kinderlobby – sie spielen mit Kindern, wenn diese Spaß daran haben, freiwillig. Dieser neue Beruf ist in den siebziger Jahren entstanden.

Gerade für bestehende Spielflächen, Spielplätze, Spielparks, aber auch für Schulhöfe als Spielplätze, für zeitweise nutzbare Flächen, auch für Orte der Kultur und der Freizeit (Museum, Bibliothek, Schwimmbad, Jugendtreff)



sind mobile Spielbetreuungen, zeitweise und ereignishaft, im besten Sinne wie der „Stadtteilzirkus“, eine ideale Ergänzung und Bereicherung.

Ökologisch orientierte kommunale Netzwerke fürs Spielen

Einrichtungen, Initiativen, Planer, Pädagogen, Eltern, die sich heute als Kinderlobby intensiv um mehr und besseren Spielraum kümmern, vertreten inzwischen ein Gesamtkonzept „Spielandschaft Stadt“, das nicht mehr nur einzelne Maßnahmen und Modelle fordert und fördert, sondern im vielfältigen Zusammenwirken vieler einzelner Elemente der Spielförderung, in deren Bezug zueinander und dem Absichern (gesetzlich, finanziell, personell usw.) eines ganzen Bündels von Spielorten und Spielanlässen entscheidende Verbesserungen für eine kinderfreundliche Spielumwelt sieht. Dabei ist nicht die Absonderung des Kinderspiels aus der Alltagswelt, sondern die Überlagerung, die Integration der

Spielinteressen der Kinder in die Verläufe des Stadtteils, der Stadt, des Dorfes, der Siedlung das wichtigste Ziel. Spielen soll möglich sein in einem „kommunalen Netzwerk für Spielen und Lernen“, das aus einer Summe von Einzelteilen ein Ganzes – ein positives Spielmilieu – ermöglicht: Dieses Konzept zielt natürlich auf die Umgestaltung unserer Umwelt- und Lebensgestaltung insgesamt, auch in der Erwachsenenwelt, als Umkehr von isolierenden und einseitigen Maßnahmen für Kinder.

Ein besonderer Aspekt liegt heute dabei auch auf einer neuen Symbiose von Grün- und Spielplanung, von Stadt- und Landschaftsgestaltung und Spielräumen, Spielanimation: Mehr Natur in der Stadt und im Wohnumfeld, mehr „Freiräume“ und „Ereignisse“ in der Lebenswelt heißt auch, daß man auf besondere Hilfe, Extramaßnahmen, Defizitausgleiche, wie es zum Beispiel der traditionelle Spielplatz und auch die Sozialarbeit ja sind,

eher wieder verzichten kann. Für die Zukunft ist das eine sowohl ökologisch als auch ökonomisch wünschenswerte Entwicklung, und gleichzeitig im Interesse sowohl der Kinder, was ihr Spiel betrifft, als auch der Eltern, was das Zusammenleben mit den und die Fürsorge für sie betrifft: Ohne Spielen geht's nicht. Aber dafür müssen positive Bedingungen geschaffen werden.

Spiellandschaft Stadt

Nilson Kirchner, Annett Sorge

Spielwagen Berlin I

Die geistige, soziale und körperliche Entwicklung der Kinder wird wesentlich im Prozeß des Spiels geprägt. Hier erschließen sie ihre Umwelt, eignen sie an, lernen sie zu gestalten und zu verändern. Gleichzeitig werden elementare soziale Verhaltensweisen geprobt, neue Wirklichkeitsbereiche erfahren sowie sinnlich-emotionale und geistig-praktische Wertmaßstäbe entwickelt. Im und durch das Spiel kommunizieren die Kinder mit ihrer Umwelt und können ein hohes Maß an Kreativität entwickeln. Das Spiel ist also ein komplexes Entwicklungsfeld für die Persönlichkeit – aber sie brauchen dafür

PARTNER, ZEIT, RAUM und ZEUG. Oft mangelt es an diesen wichtigen Grundbedingungen:
– Es fehlen Spiel-PARTNER unter den Erwachsenen. Eltern haben oft nicht die Zeit, die notwendige Spielbereitschaft und -fähigkeit, sie tragen diese Verantwortung allein den Kindereinrichtungen an. Die Kindereinrichtungen aber, besonders die Schulen, sind durch ein sehr funktional ausgeprägtes Lernverständnis gekennzeichnet – das Spiel tritt immer mehr in den Hintergrund. Dabei ist Spiel eine Form freiwilligen,

aktiven Lernens!

– ZEIT zum Spielen bleibt nur in der relativ begrenzten Freizeit, in der auch die angebotenen Arbeitsgemeinschaften nicht den notwendigen Ausgleich bieten, aus ihrem Selbstverständnis heraus auch gar nicht bieten können.

– Kinder spielen überall, der dazu notwendige Spiel-RAUM, vor allem in Städten, wird noch viel zu oft zugunsten verkehrsplanerischer, industrieller oder kommunaler Interessen Erwachsener eingeschränkt, ohne Ausgleich zu schaffen. Die für Spiele prädestinierten Flächen und Freiräume werden zudem durch Verbote und einschränkende Bestimmungen dem öffentlichen Spielraum entzogen (Schulhöfe, Hausflure, Bürgersteige usw.).

– Die allgemein vertretene Auffassung von „richtigem“ Spielzeug steht in Diskrepanz zu den von Kindern gern verwendeten und für ihre kreative Entfaltung auch notwendige Spiel-ZEUGEN, nämlich verschiedenen, einfachen Materialien, die viele Spielmöglichkeiten offen lassen (Stoffe, Stricke, Farbe, Holz, Erde, Wasser, Luft und dazu auch einfaches Werkzeug).

Aus dem Bedürfnis, die Mangelsituation zu verändern, vorhandene Spielangebote zu ergänzen und zu berei-

chern, entwickelte sich in den letzten Jahren als alternative Freizeitbeschäftigung die SPIELWAGEN-Bewegung – eine neue Form der Spielförderung und des Spiels in der Stadt, im Stadtteil, den verschiedenen Spielorten.

SPIELWAGEN ist *mobile Spielbetreuung* – die Projekte der Gruppen sind ein PRAKTISCHER VERSUCH, NEUE, AKTIVE, DIFFERENZIERTE SPIELSITUATIONEN und SPIELERFAHRUNGEN im vorwiegend öffentlichen Bereich der Alltagsumwelt der Kinder zu ermöglichen. NEU, weil auf einer Wiese, auf einem Platz, in der Turnhalle, im Jugendklub oder auf dem Hof mit einigen Leuten und einem Haufen verschiedenster Materialien das Angebot an die Kinder geht.

AKTIV, weil hier nicht Erwachsene für Kinder etwas vorspielen, sondern gemeinsam mit ihnen spielen, die Ideen der Kinder gefragt sind, sich die Kinder ihre Spiel(um)welt selbst gestalten und sie dabei aktiv erschließen.

DIFFERENZIIERT, weil versucht wird, Spielsituationen in Einklang zu bringen mit der Struktur der Kindergruppe, flexibel auf Alter, soziale Zusammensetzung und Ideen der Kinder zu reagieren.

SPIELWAGEN umfaßt einerseits einen Fundus an MATERIAL und Ausstat-

Programm

Kinder und Jugendliche wollen aktiv sein, mit anderen zusammen sein, ausprobieren, entdecken, erforschen, Neues erleben. Angebote dafür im Stadtteil zu organisieren – offen für alle – ist das Programm von SPIELLANDSCHAFT STADT.

Kindheit und Jugend von heute kommt zunehmend in Bedrängnis: Abstraktion und Entsinnlichung durch Medien sowie die hohen Anforderungen in der Schule verhindern oft gleichermaßen vitale, soziale Erfahrungen im Umgang mit den Dingen, mit anderen Menschen, mit der sinnlich-gegenständlichen Umwelt.

Zudem gibt es für Stadtkinder immer weniger Raum, Zeit und Zeug zum Spielen. Dabei ist Spielen eine ganz wichtige Form aktiven freiwilligen Lernens.

Hier wollen wir Alternativen schaffen, neue Möglichkeiten aufzeigen und exemplarische Beispiele für mehr

Spielraum und Spielanregung erproben: SPIELLANDSCHAFT STADT ist praktisches Modell zugunsten der Kinder, Jugendlichen und Familien.

Kinder wollen:

– beim Spiel klettern, rennen, hüpfen, toben, schreien. . .; mit anderen gemeinsam spielen; auch allein sein, in Ruhe;

– beim Spiel die Umwelt verändern, mit ihr umgehen, sie begreifen;

– beim Spiel etwas wagen, Risiken eingehen, ihre Fähigkeiten testen und demonstrieren, Ängste überwinden;

– und können in jedem Alter spielen, doch je verschieden;

– und sollen überall, auch ohne bestimmten Ort und Anlaß, spielen.

Kinder brauchen:

– den Kontakt und den Umgang mit ihrer gegenständlichen und sozialen Umwelt;

– Partner, Zeit, Raum, Zeug;

– Toleranz.

Kinder leisten etwas beim Spiel, sie

lernen und sammeln Erfahrungen. Spielen ist sinnvoll.

Stadt – Lebensraum für Kinder

Kinder leben in Städten, bei deren Planung und Erbauung ihre Bedürfnisse und Wünsche kaum Beachtung finden. Eine Stadt ist vorwiegend Welt der Erwachsenen. Aber: Was für Kinder gut ist, ist es auch für Erwachsene – nicht umgekehrt.

Eine Stadt hat nicht nur eine baulich-räumliche Komponente, sondern auch eine soziale. Hier leben Menschen verschiedener sozialer Gruppen mit unterschiedlichem Alter, verschiedenen Berufen sowie differenzierten Bedürfnissen und Interessen. Eine Stadt muß aber auch eine Welt der Kinder sein.

Die gesamte Stadt ist Aktions-, Spiel- und Erfahrungsraum für Kinder. Spielanlagen sind nur ein kleiner Teil städtischen Freiraums, den Erwachsene in seiner Bedeutung oft überschätzen. Spielanlagen im herkömmlichen Sinne



tung in einem großen umgebauten Möbelanhänger und andererseits eine Anzahl von Leuten mit KONZEP- TEN und IDEEN, die den Kindern als Spiel- und Gesprächspartner zur Verfügung stehen.

MATERIALIEN sind durch Sammlung, Kauf oder Spende erworbene Dinge, die Kinder zum Spielen benutzen können: Requisiten, wie Taschen, Hüte, Körbe, Stöcke, Fächer usw., Kulissenmaterial, wie Gerüste, Bretter, Stoffe, Stricke, weiterhin Kleidungsstücke, Schminke, Farben, Papprollen und -kartons, Topfdeckel, Schläuche, Instrumente und auch Leitern, Werkzeuge, Nägel, Schrauben, Reifen, Harken, Schippen, Holzwohle, Gips und weiteres. Es gibt eigentlich nichts, was nicht im Spielwagen ist.

Das KONZEPT basiert auf dem Gedanken der mobilen Spielanimation: in einem Stadtteil wird auf einem bestimmten Platz für eine begrenzte Zeit (einen Nachmittag, einen Tag, ein Wochenende) eine Spielaktion angeregt, die die Kinder motiviert, sie aktiv einbezieht, ihnen neue Spielideen und -materialien anbietet, Spaß in großen und kleinen Gruppen ermöglicht und nicht zuletzt für die Kinder nach- und weiterspielbar ist, wenn der Spielwagen wieder weg ist.

sind in ihren Möglichkeiten stark eingeschränkt, weil sie:

– unveränderbar, wenig variabel, mit eintönigen Materialien ausgestattet sind;

– Kinder abschirmen vom Alltagsleben;

– als zugewiesene Räume von den Kindern überschritten werden.

Die Phantasie der Kinder ist unerschöpflich – für sie gibt es keinen Unterschied zwischen Gebrauchsgegenständen und Spielobjekten, zwischen Spielplätzen und Nicht-Spielplätzen – die gesamte Umwelt ist Spiel- und Erfahrungsraum. So finden sie in einer Welt, die den Schönheits- und Ordnungsprinzipien von Erwachsenen entspricht, dennoch Möglichkeiten zur Veränderung, sind sie Meister im Improvisieren, sind unbefangene und verstehen, sich nachhaltig und sichtbar zu artikulieren – wie kann das akzeptiert und herausgefordert werden?*

SPIELWAGEN kann von seiner Struktur her:

– zu den Kindern und ihren wechselnden Aktionsorten kommen und muß sie sich nicht holen;

– auf unterschiedliche Altersstufen, Zielgruppen, Bedingungen, wechselnde Interessen und Ideen der Kinder eingehen;

– den Kindern die Möglichkeit geben, ihr Spielmilieu von Beginn an selbst zu gestalten;

– Mißerfolge und Fehlplanungen der Kinder ohne große Verluste riskieren. SPIELWAGEN;

– belebt verschiedene Orte in der Stadt;

– kommt einmalig, immer mal wieder oder in rhythmischen Abständen zu den Aktionsorten;

– möchte dort mit Kindereinrichtungen (vor allem Schulen), Wohnbezirksschüssen, Hausgemeinschaften, Ferienlagern, Bibliotheken, Museen, Künstlern kooperieren;

– bringt den Kindern einerseits eine Menge ungewöhnliche und für die Kinder oft nicht erreichbare Geräte, Instrumente und Materialien für spannende Erfahrungen;

– orientiert aber andererseits auf das Umsetzen von Ideen mit ganz simplen Mitteln und Materialien, um die Re-

produzierbarkeit der Spiele für die Kinder zu ermöglichen;

– organisiert mobile Spielplätze auf Zeit, das heißt mitgebrachtes Zeug wird am Ende der Aktion wieder eingeräumt und anderswo zum Spielen angeboten.

Die IDEEN sind verschiedenste Spielthemen für Rollen- und/oder Konstruktionsspiele, auch *Materialspiele* (Lehmbaufest, Wasserfest, Tuchspiele, Papierspiele), *Theater* (Pantomime, Zirkus, Theater- und Gauklermarkt), *Puppentheater* (Marionetten, Handpuppen, Puppen aus Naturmaterial, Schattenspiel), *Stadtspiel* (kleine Stadt aus Holz, Puppenstuben aus Karton, große Stadt aus Gerüsten, Holz, Kartons, Stoffen) *Museen* (Klangmuseum, Geschichtenmuseum, Bilder- und Sammelmuseum), *Medienspiele* (Kinderstadtteilzeitung, Filmprojekte, Filmstadt), „Scheesen“-Seifenkistenrennen und anderes mehr.

SPIELWAGEN-LEUTE sind in erster Linie nicht Künstler oder Pädagogen, sondern interessierte, engagierte Erwachsene, die Lust auf Spiel mit ihren eigenen und anderen Kindern haben, die das beschriebene Defizit an Spielmöglichkeiten erkannt haben und dies durch ihre Aktionen praktisch ausgleichen wollen.

Rahmen – Daten

Die SPIELLANDSCHAFT STADT ist Projekt von Spielwagen Berlin I. Mögliche Partner wären der Rat des Stadtbezirks, das Stadtbezirksgartenamt und viele andere. Entsprechend unserer Möglichkeiten ist die SPIELLANDSCHAFT STADT vorerst begrenzt auf einen Kiez im Prenzlauer Berg, mit vielen Plätzen, Fußgängerzonen, Schulhöfen, Straßenecken, Hinterhöfen, ungenutzten Flächen, Museen, Sälen, Bibliotheken, Spielstraßen, Kieshaufen, Klubs und ähnlichem.

Wir wollen gemeinsam erproben, wie aus einer Stadt eine Spiellandschaft für Kinder werden könnte: Welche Spielabenteuer gibt es, welche können wir organisieren, welche Orte und Räume lassen sich als Spielräume erschließen oder verbessern.

Vor allem geht es um eine Vielfalt, um unterschiedliche Erfahrungen mit sich und anderen im Alltag, ohne großen Aufwand, aber in der Wirk-

lichkeit, nicht vor dem Fernseher, im Kino oder beim Computerspiel, nicht nur zweckgebunden wie bei anderen Freizeitangeboten: eine Art Ökologie des Spielens und Lernens in der Lebensumwelt.

Kreative Beteiligung der Kinder bei der Gestaltung ihrer Umwelt – ein Ziel der SPIELLANDSCHAFT STADT.

Orte – Bereiche – Aktionen

Wie kann ein solches Programm konkret aussehen?

Die wichtigste Voraussetzung ist: im gesamten Kiez für Kraftfahrzeuge Höchstgeschwindigkeit 30 Kilometer pro Stunde, Parkverbot auf Bürgersteigen und die Erlaubnis für Kinder unter zwölf Jahren, auf dem Bürgersteig Fahrrad zu fahren.

Idee unseres Programmes ist ein Netzwerk unterschiedlicher Bausteine:

– auf dem Kollwitzplatz, am Wasserturm und anderswo entstehen spannende, abwechslungsreiche Spielplätze;

SPIELWAGEN-LEUTE sind Amateure, die in ihrer Freizeit spielen und sich mit dem Spiel beschäftigen. Sie kommen aus unterschiedlichen Berufsgruppen und treffen sich einmal wöchentlich.

SPIELWAGEN-LEUTE suchen ständig den Austausch und die Zusammenarbeit untereinander sowie mit gesellschaftlichen Kräften und Gremien, die Spielbedingungen mitbestimmen oder mitbestimmen sollten (Gartenämter, Stadtplaner, Gestalter, Schulen).

SPIELWAGEN-GRUPPEN gibt es inzwischen auch in Dresden, Leipzig, Halle, Magdeburg, Potsdam, Gera, Olbernhau. Die Entwicklung der Gruppen reiht sich ein in internationale Tendenzen der mobilen Spielanimation. Internationaler Austausch und Zusammenarbeit sind nötig und möglich.

SPIELWAGEN BERLIN I hat Kontakt, steht im Austausch und arbeitet zusammen mit Gruppen im Ausland, die ähnliche Ziele, ähnliche Ansätze und ähnliche Methoden haben. Das sind die polnische Gruppe pARTner und die Pädagogische Aktion München e. V. Die Zusammenarbeit erstreckt sich über gemeinsame Aktionen, Seminare, Publikationen im jeweils anderen Land, den Austausch von Erfahrungen und Informationen.

- nach den Vorstellungen der Kinder kann auf einem betreuten Spielplatz gebaut und gespielt werden;
- Spielpunkte und Spielnischen brauchen Kinder überall dort, wo sie sich aufhalten oder aufhalten müssen - vor Geschäften, im Hauseingang, auf dem Bürgersteig und dem Hof;
- auch Schulhöfe und Klassenräume können interessante Spielbereiche sein und nach Ideen der Kinder gestaltet werden;
- Aktionen in der Kinderbibliothek und museumspädagogische Projekte in den Museen der Husemannstraße ermöglichen, spielend zu lernen;
- im Spielwagenladen gestalten Kinder für Kinder eine Zeitung, finden Spielaktionen statt, werden Ausstellungen von Kindern für Kinder und Erwachsene gezeigt;
- der Spielwagen kommt mit Material, Ideen, Spiellust, alten und neuen Spielen auf die Plätze, Straßen, Hinterhöfe, Schulhöfe;

SPIELWAGEN BERLIN I entstand 1979 als erste der Gruppen und arbeitet zur Zeit mit acht Leuten und einigen Interessenten zwischen 18 und 45 Jahren mit den konkreten Zielen:

- Erschließung bzw. Rückgewinnung von Spielräumen in der Stadt;
- Kommunikation und Zusammenspiel zwischen Kindern sowie Kindern und Erwachsenen üben und fördern. Die Spielwagenleute verstehen sich dabei als Partner der Kinder und nicht als anleitende Instanzen;
- Kreativität und Eigenverantwortung der Kinder unterstützen;
- herkömmliche und ungewöhnliche Materialien und Geräte im Spiel kennenlernen;
- für die Kinder reproduzierbare Aktionen und Spiele anbieten;
- und nicht zuletzt: Spaß miteinander und sozialen Gewinn füreinander haben.

SPIELWAGEN BERLIN I versteht sich mit seinen Aktivitäten als ein Baustein in einem Netzwerk bereicherter Spielmöglichkeiten im Stadtteil, einer anzustrebenden Spiellandschaft Stadt.

- zu Bauspielfesten bauen sich Kinder und Eltern auf ihrem Hof ein Spielhaus, gestalten unter Anleitung eine Spielplastik, bemalen öde Wände oder richten ein Freilichtmuseum ein - so entsteht ein Netzwerk von dezentralisierten Spielplätzen;
- Kinder können für Kinder Theater spielen im Berliner Arbeitertheater, Belforter Straße, oder sehen sich Puppentheater, Zirkus, Pantomime an. Spielmobiler, Künstler, Gestalter, Handwerker, Pädagogen, Eltern und interessierte Kiezbewohner sind angesprochen - und natürlich Kinder und Jugendliche: kreative Teilnahme aller bei Planung und Gestaltung ist auch ein wichtiges Ziel von SPIELLANDSCHAFT STADT.

* Wichtige Gedanken entnahmen die Autoren dem Vortrag von Steffi Engelstädter auf dem ICCP-Kongreß, Suhl 1987

Bauspielfest

Bei unseren Bauspielfesten Kollwitzstraße 57, Knaackstraße 43/45 haben Kinder und Erwachsene gemeinsam auf ihrem Hof nach ihren Entwürfen einen Spielplatz mit unserer Unterstützung gebaut. Gemeinsame Planung und Realisierung brachten ein Verantwortungsgefühl bei Kindern und Eltern hervor, das Wartung, Pflege und Erweiterung des Spielplatzes garantiert. Die Erfahrungen unserer Bauspielfeste zeigen, daß das Gefühl der Akzeptanz bei den Kindern ihre kreative Beteiligung bei der Gestaltung ihrer Umwelt nicht nur förderte, sondern sie ermutigte, ihre Bedürfnisse zu äußern, weil die Möglichkeit der Befriedigung von vornherein angeboten wurde. Dies machte sie auch mutig für das Beschreiten neuer Wege auf ihnen bisher unbekanntem Gebiet.

Um eine Kopie bereits vorhandener Spielplätze zu vermeiden, wählten wir einen Zugang vom Spiel mit dem Material her. Den Kindern wurden mögliche Materialien zum Begreifen, Betasten, Erfahren vorgestellt: rauh, glatt, leicht, schwer, groß, klein, warm, kalt usw. Sind sie mit dem Material vertrauter, fällt es ihnen leichter, ihren künftigen Spielplatz ins Bild zu setzen und dabei schon die dem jeweiligen Material eigene Spezifik zu beachten. Noch genauer werden Planung und Gestaltung, wenn die Kinder ihre Vorstellungen in ein maßstabgerechtes Modell übertragen, da sie sich die Raum- und Flächensituation besser vorstellen und das Material charakteristisch einsetzen können. Liegen mehrere Entwürfe und Modelle vor, beraten die Kinder gemeinsam, was und wie gebaut wird. Auf vorbereiteten Kästen mit der maßstabgerechten Nachbildung der Raumsituation bauten die Kinder zwei Modelle sehr unterschiedlichen Charakters und einigten sich, beide Modelle durch einen Laufsteg miteinander zu verbinden. Auch bei Hofberäumung, Transport sowie Lagerung und Sortierung des Materials waren Kinder einbezogen. Dadurch legten wir ihnen unmißverständlich Zuständigkeit und Verantwortung für den Spielplatz schon von Beginn an in die Hände.

In einer Bauzeit von vier Tagen entstand ein Spielhaus. Weil sie mitgebaut haben, können die Kinder ihr Haus künftig auch umbauen und neue Ideen verwirklichen. Mit dem Spielplatz bekam der ganze Hof ein neues Gesicht. Die Kinder wünschten sich eine Tischtennisplatte und mehr Grün, so wurde ein Blumenbeet in unmittelbarer Nachbarschaft von ihnen bepflanzt und betreut.

Die Bauspielfeste 1987 und 1988 waren von SPIELWAGEN BERLIN I initiierte Aktionen für ein Netzwerk bereicherter Spielmöglichkeiten im Stadtteil - eine SPIELLANDSCHAFT STADT.







Stadtspiel

Aus der Konzeption:

Stadt – das ist der Lebensraum, die Wirklichkeit der Kinder, ihr alltäglicher Erfahrungsstoff.

Stadt als Thema – das interessiert und bietet viele Informationen, Spielanlässe und auch Ernstfälle.

Beim Stadtspiel können Kinder

- das Zusammenleben in einer Stadt, einer Gemeinschaft deutlicher erleben;
- durch eigene Erfahrungen und Rollen handeln und sich ausdrücken lernen;
- die große Stadt, Menschen, Berufe, Einrichtungen besser verstehen- und kennenlernen;
- das Zusammenwirken von Arbeit, Politik,

Kultur und Freizeit im „ernsten Spiel“ besser durchschauen.

Es geht sehr handfest, praktisch, lautstark, offen zu in der Spielstadt.

Die Spielstadt bildet die Grundstrukturen des Zusammenlebens in einer Stadt ab, die Kinder können in vielen Berufen „arbeiten“, dafür gibt es Spielgeld von der Spielpost, welches die Kinder wiederum für verschiedene Zwecke (Kneipe, Laden, Post, Dienstleistungen) ausgeben können. Nur das Krankenhaus arbeitet „gebührenfrei“. Kinder können sich ein Haus bauen, ein Geschäft eröffnen (Laden, Frisör, Mode-, Kosmetiksalon, Kneipe, An- und Verkauf) oder in Politik (Stadtrat), Kunst (Museum), Wissenschaft (Planetarium) wirken. Sie

können Zeitungsjournalisten werden und bei der Ki-Zet das aktuelle Stadtgeschehen kritisch kommentieren. In der „Kinderzukunftswerkstatt“ entsteht ein Modell für die Stadt der Kinder.

Die Kinder spielen mit Erwachsenen (Spielmobilitern, ihren Eltern und vielen Helfern vom Kollwitzplatz), sie bauen sich kleine Häuser aus den unterschiedlichsten Materialien, diese Häuser bekommen eine Funktion analog den in einer „richtigen Stadt“ vorhandenen Einrichtungen (Rathaus, Laden, Theater, Frisör, Krankenhaus, Museum, Gaststätte, Zeitungshaus usw.). Nach einer Bau- und Einrichtungsphase von etwa zwei Stunden können die Kinder in den von ihnen gebauten und selbst bestimmten Häusern spielen, in die selbst gewählten Rollen schlüpfen.

Die Kindergruppen, die sich ein Haus gebaut haben, sind jetzt Postleute, Händler oder vom Krankenhaus. So entstehen Kontakte zu den anderen Häusern der Kinderstadt, entwickeln sich Beziehungen. Gemeinsam wird der Rat der Stadt aus Delegierten der Häuser gewählt, die Stadt bekommt einen Namen. Der Rat der Stadt mit seinem Bürgermeister übernimmt die Bearbeitung von Eingaben, veranstaltet Hochzeiten und unterstützt gemeinsame Aktionen der Stadtbewohner.

Die Stadt lebt von den Aktivitäten ihrer Bewohner, jede Initiative ist gefragt.

Die Aktion

Die Kinderstadt auf dem Kollwitzplatz existierte zwar nur wenige Stunden, doch vollzogen sich beim Spiel für die Kinder vielschichtige Prozesse, gleich denen im „richtigen“ Leben. Diese vielfältigen Beziehungen sind für Zuschauer oft nicht nachvollziehbar, nicht einmal bemerkbar.

Das Krankenhaus hatte schon seit seinem





Aufbau viel Arbeit, da gab es Bauchschmerzen, Schwangerschaften, Brüche und vielerlei andere Krankheiten zu behandeln und zu kurieren. Es wurde bald zu klein. Mit viel Nachdruck ersuchten Oberärztin Anna und Oberschwester Franziska beim Stadtbaudirektor Jan um die Baugenehmigung für den Bau der psychiatrischen Abteilung, denn ein merkwürdiges Wesen verunsicherte viele Stadtbewohner. Die Diagnose der resoluten Oberärztin stand fest: einfach verrückt. Dabei gab es im Bürgermeisterramt sowieso viel zu tun, die Baugenehmigungen auch für die Post, die Bibliothek, die Gaststätte, den Kramladen, den Kindergarten, das Puppentheater und das Klangmuseum mußten ja erteilt und der Bau überwacht werden. Der Name für die Stadt wurde gesucht, dazu eine Delegiertenversammlung aus

Vertretern der Häuser einberufen, um die Vorschläge für den Stadtnamen und den Bürgermeister einzuholen. Diese Aufgabe erfüllten mit Bravour und Geschick die Redakteure der Ki-Zet, der Stadtzeitung, die eine Sonderausgabe nach der anderen herausgab. In der Post gab es gegen Schecks Geld, die üblichen Dienstleistungen der Post konnten wegen des starken Andrangs kaum erfüllt werden, ein Brief ging mindestens eine halbe Stunde! Im Kramladen wurde gehandelt, wer nicht aufpaßte, mußte sein Zeug kurz nach Abhandenkommen vom Kramladen wiederkönnen. In der Bibliothek richteten die Kinder ein Buchangebot ein, katalogisierten Bücher, eröffneten die Buchausleihe, und – wir haben es nicht für möglich gehalten – von

30 angebotenen Büchern fehlte zum Schluß nur eins. Die Gaststätte bewirtete ihre Gäste mit selbstgeschmierten Schmalzstullen und Brause, sie war sehr gemütlich und immer voll, viele standen an der Theke. Im Kindergarten konnten kleinere Kinder Holzklötzer bearbeiten, bemalen und sich eine kleine Stadt bauen. Im Puppentheater wurden die ersten Puppen für eine Vorstellung gebaut, Eintrittskarten gedruckt, alles für die Vorstellung vorbereitet. Das Klangmuseum baute seine gefundenen Kuriositäten auf und probte für die Führungen, passende Geräusche auf Schlauchtrompete, Waschbrett, Pappeimertrommel oder Rassel zu machen. Ein Schreck – der Verrückte war unauflindbar. Ein zweiter Schreck – es tauchte Falschgeld auf in der Kinderstadt, von gewissenlosen





Elementen geschickt nachgedruckt. Das Bürgermeisteramt unterdessen versammelte die Hausvertreter um sich, als Stadtname wurde St. Kollu gewählt, als Bürgermeisterin war Johanna Favoritin, allerdings mußte erst eine Stichwahl zwischen ihr und Johannes entscheiden. Eine Einwohnervollversammlung stellte die Ergebnisse beider Wahlen der Öffentlichkeit vor und warnte vor dem Falschgeld. Leider fiel die Litfaßsäule immer wieder um. Ein Höhepunkt war die erste Führung durch das Klangmuseum, die Kinder hatten lange geprobt, am echtsten waren die

Geräusche der abgebrochenen Luftschraube von Nobiles Luftschiff. Die erste Hochzeit in St. Kollu versammelte viele Einwohner zu einem Fest, nur wurde bei diesem Fest schmählicherweise die Stadtkasse verprät – ein Skandal –, aber die Kneipe hat dadurch viel verdient. Der Verrückte schlief hinter dem Rathaus und war gar nicht verrückt, nur müde. Das brachte der Oberärztin einige Schwierigkeiten. Unmerklich für viele entstand am Rande von St. Kollu ein Polizeirevier. Die Polizisten versuchten, einen imaginären Verbrecher zu schnappen, der angeblich

das Falschgeld gedruckt hatte. Die Spur führte ins Puppentheater. Als die Suche nach ihm immer störender wurde, mußten die Polizisten zum Bürgermeister, denn viele Stadtbewohner beschwerten sich. Die Polizisten mußten mit ihrer Unterschrift erklären, in der Stadt keine Waffen zu tragen und sich wie Polizisten zu benehmen. Das gefiel ihnen nicht, so sind sie in die Kneipe gegangen. Das Bürgermeisteramt hatte viel mit Eingaben zu tun, diese immer im Sinne beider Parteien zu klären, war für die Bürgermeisterin nicht einfach. Irgendwann waren alle müde.





Lehmbaufest

Nach Vorbildern aus fernen Zeiten und Orten, deren Stabilität, Langlebigkeit und einfache Konstruktion zu kollektivem Nachempfinden anregte, bauten sich Kinder einer Neubausiedlung ihr Spiel-Dorf. SPIELWAGEN BERLIN I gab Anstöße und organisierte Materialien. Die jeweiligen Bautechniken sind schnell erlernbar, verlangen keine besonderen Werkzeuge und Mittel, ermöglichen jederzeit Reparaturen und minimieren Unfallquellen. Vielfältige Details geben Raum für individuellen Ausdruck der Spiel-Gestalter: Fenster, Dächer, Eingänge, Sitzgelegenheiten, Hauszeichen, Wandornamente. Sonnenuhr, Windmühle, Marmelbahn, Rutsche und anderes. Aus Lehm und Holz, mit Fensterkästen und Türrahmen entstanden eckige und runde Häuser aus verschiedenen Bautechniken: mit Lehmschlemme vermauerte Lehmziegel, in Schalungen gestampfter Lehm, angehäufte Lehmbatzen, lehmgetränkte Pflanzfasern um Knüppelholz geflochten und freie Lehmbauweise. Die Dächer bestehen aus unterschiedlich gestalteten, zum Teil von den Kindern bemalten Schindeln. Eine Erdtrommel gibt weithin ihr dumpfes Signal kund.





Puppengeschichte

Hannelore Henze

Das Wort Puppe stammt aus der französischen Sprache. Unter dem Begriff *poupée* verstand man hauptsächlich Mannequins und Modepuppen. Die Straße der vornehmsten Pariser Modefabrikanten trug den Namen *Poupés de la rue de Honoré*. Im Laufe des 16. Jahrhunderts gelangte dann über das Elsaß dieses Wort nach Deutschland – hier wurde daraus der bis heute bestehende Begriff Puppe. Auch der böhmische Pädagoge Komenski (latinisiert: Comenius) – er lebte von 1592 bis 1670 – bezeichnete in seinen Schriften kleine Mädchen als Püppchen. Bevor das Wort Puppe in die deutsche Sprache übernommen wurde, war das Wort *tocke* oder *docke* gebräuchlich. Es geht auf ein althochdeutsches Wort zurück, auf *tocha* – ein kleines Holzstück. In einem Handschriftenfragment aus dem 11. Jahrhundert fand man in einer Gegenüberstellung von lateinischen und deutschen Wörtern: *tochápupa simulacrum puerorum* – kleines Holzstück, Ebenbild der Kinder.

Im Laufe der Zeit erfuhr der Begriff *tocke* eine Verallgemeinerung; etliches Spielzeug schlechthin erhielt die Bezeichnung *Dockenwerk*. Dagegen konnte sich der spezifische Begriff *Puppe* gut durchsetzen und verbreiten. In manchen ländlichen Gegenden hält sich jedoch die Bezeichnung *Docke* für Puppe bis in die heutige Zeit.

Neben Puppen zum Spielen gibt es solche, die vor allem Schauwert besitzen, wie die *Diwanpüppchen* der zwanziger Jahre oder *Trachtenpuppen*. Kein anderer Gegenstand war im vergangenen Jahrhundert so geeignet, neueste Moden in andere Länder zu vermitteln wie die Puppe. Eine 1764 aus Paris in Dover eintreffende Puppe trug den Namen *Courier de la Mode*. Bis heute stehen Schaufensterpuppen im Dienst der Mode.

Die ältesten, nicht als Spielpuppen verwendeten, gehören zur großen Gruppe der religiösen Puppen. Funde aus Zeiten vor mehr als 10 000 Jahren tragen zwar die Kennzeichen von Puppen, stellten aber beispielsweise kleine Herd- und Hausgötter dar. Die Ethnologie kennt ungezählte Beispiele für Götterdarstellung in Puppenform sowie die Verwendung von Puppen für kultische und magische

Zwecke. Hierzu gehören die Götterpuppen der Indianer, die Zuckerpuppen der Mohammedaner und die in Großbritannien und anderen Teilen Europas verbreiteten Fruchtbarkeitsgötter, die aus der letzten Garbe des Erntefeldes hergestellt wurden. Schon im 5. Jahrhundert erzeugten die Italiener Krippen- und Heiligenfiguren aus Wachs, Holz und Textilien. Nach der Christianisierung Europas nahm diese Tendenz stark zu.

Die Entwicklung der Spielpuppe bis zur Goethezeit

Eine Puppe ist letztendlich Darstellung eines Menschen in Miniaturform. Ihre Gestalt und ihre Bekleidung erzählen von der Lebensweise ihrer Hersteller und ihrer Nutzer. In verschiedenen Ländern, Gegenden und Landschaften entstanden entsprechend verschiedene Puppen, dasselbe gilt für verschiedene Zeitepochen und Gesellschaftsordnungen. Diese Zusammenhänge erklären auch die hohe kulturgeschichtliche Bedeutung der Puppen. Das Spielen ist die Arbeit des Kindes, das Spielzeug der Gegenstand oder das Instrument dazu. Jede Entwicklungsstufe eines Kindes erfordert anderes Spielzeug. Ein Charakteristikum des Spielens ist sein nicht meßbares Ergebnis. Diese

1
eine der ältesten Puppendarstellungen auf einem Grabstein der Plangonischen Attika 320/310 vor der Zeitrechnung



Gesichtspunkte verdeutlichen die hohe Verantwortung der Pädagogen, Psychologen, Gestalter und Hersteller bei der Schaffung von Spielzeug, besonders auch von Puppen.

Wie bereits erwähnt, stellen die ältesten, erhaltenen Gegenstände mit Puppenmerkmalen keine Spielzeugpuppen, sondern rituelle Gegenstände dar. Wann der Schritt zur Puppe als Spielzeug getan wurde, ist zeitlich nicht eindeutig festzulegen. Sicherlich bestanden in frühester Zeit die Puppen aus vergänglichen Materialien, wie Moos, Zapfen, Mohnkapseln, Maishülsen, Holz. Die älteste, nachweisbare, gewerbsmäßige Puppenherstellung stammt aus Ägypten, aus dem 2. Jahrtausend vor unserer Zeitrechnung. Die älteste erhaltene, griechische Puppe mag vielleicht die Tonpuppe sein, die Heinrich Schliemann bei seinen Grabungen unter den Trümmern Trojas fand.

Nicht nur im antiken Ägypten oder Griechenland, auch im Römischen Reich, in China, Japan, Kleinasien oder Südamerika bezeugen Puppenfunde die hohe Kultur der damaligen Zeit.

Ton und Terrakotta, auch kunstvoll bemalt, stellten die meistbenutzten Materialien der Puppenherstellung dar, aber auch Edelmetalle, Elfenbein, Bernstein und andere kostbare Werkstoffe kamen zur Anwendung. Grob kann man zwei Typen der Spielzeugpuppen unterscheiden – die anspruchsvolle, aus mehreren Teilen bestehende Puppe und die einfache Einstückerpuppe, verziert durch bunte Malereien oder ähnliches. Ihre Wertigkeit in der Entwicklungsgeschichte der Puppen ist aber gleich.

In Europa sind die ersten – allerdings nur literarisch erwähnten – Zeugen von Puppen in Verzeichnissen des Aberglaubens aus dem 8. und 9. Jahrhundert angeführte Lumpenpuppen. Auf deutschsprachigem Gebiet entstammen die ältesten Funde dem 13. Jahrhundert. Wiederholt fanden Archäologen weiße, glasierte oder farbige Tonpuppen aus dem 13. bis 16. Jahrhundert bei ihren Ausgrabungen. Allerdings ist das älteste Puppenzeugnis der DDR – eine germanische Holzpuppe von der Insel Usedom – bereits auf die Zeit um 1000 datiert.

Das Spielzeug ist, auch wo es dem Gerät der Erwachsenen nicht nachgeahmt ist, Auseinandersetzung, und zwar weniger des Kindes mit den Erwachsenen, als der Erwachsenen mit ihm.

Walter Benjamin: Spielzeug und Spielen, in: Walter Benjamin, Allegorien kultureller Erfahrung, Leipzig 1984, S. 69



2/3

Als ältestes Zentrum von massenweiser Puppenherstellung ist der Nürnberger Raum anzusehen (Funde aus dem 13./14. Jahrhundert). 1413 und 1465 gab es dort schon eingetragene Puppenmacher.

Manche der ausgegrabenen Puppen, meist aus glasiertem Pfeifenton, fielen durch runde Vertiefungen im Brustbereich auf. Es handelt sich hier um sogenannte Patenpuppen, wie sie auch noch in späterer Zeit gelegentlich von Erwachsenen einem Patenkind geschenkt wurden. Die Vertiefung diente zur Aufnahme eines Geldstückes, des Patenpfennigs (Patenbatzen).

Mit Sicherheit gab es Puppen auch aus anderen Materialien, wie Wolle, Leder, Draht, Stroh und vor allem aus textilen Abfällen. Diese oft zu Unrecht als Lumpenpuppen abgewerteten Püppchen waren bei Kindern sehr beliebt. Natürlich wurden sie meist zerspielt, bevor sie die nächste Generation erreichten. Bis in unsere Zeit hat sich kein Exemplar erhalten. Wir kennen ihr Aussehen von zeitgenössischen Darstellungen, zum Beispiel bei Lucas Cranach dem Älteren (Ölgemälde Kindersegnung). 1564 schuf Lucas Cranach der Jüngere ein Gemälde, das die sächsische Prinzessin Maria darstellt; sie trägt eine Puppe im Arm. Hier handelt es sich nicht um eine Lumpenpuppe, mit der die Kinder

des einfachen Volkes spielten, sondern um eine kleine Dame in höfischer Kleidung. Oft bildeten in der Renaissance- und Barockzeit kostbar gekleidete Puppen den Gegenstand für Sympathiegeschenke zwischen den Fürstenhöfen. Sie kamen als Spielzeug kaum in Frage, sondern waren vielmehr Vitrinenstücke und gleichzeitig Botschafter der Mode.

Zu Beginn des 17. Jahrhunderts erschienen außer den Puppen aus tex-

2 Puppe mit Holzgelenkkörper, bemaltem Holzkopf und festeingesetzten Vollglasäugen, Mitte des 19. Jahrhunderts

3 zwei Lederbalgpuppen, rechts mit Zelluloidkopf, links mit Mischmassebrustblattkopf, um 1910

4 Kewpie-Püppchen aus Biskuitporzellan, Größe etwa 10 Zentimeter, ab 1912 hergestellt



4

tilem oder tönernem Material auch in verstärktem Maße geschnitzte und gedrechselte Holzdocken zu billigen Preisen auf den Messen und Märkten. Im damaligen Deutschland entstanden allmählich Zentren der Spielzeug- und Puppenherstellung. Sie befanden sich im Erzgebirge, in Oberbayern und vor allem im Südthüringer Raum. Die Spielzeugherstellung bildete in Südthüringen vorerst einen Nebenerwerb zur kärglichen Land- und Fortwirtschaft. Die nahe Lage wichtiger Handelsstraßen begünstigte die Spielzeugproduktion, so daß sie teilweise zum Haupterwerbszweig aufstieg. Eine Eintragung in ein Kirchenbuch von 1641 kündigt erstmals von einem Mann, „der ein Spielzeugmacher war“.

Die Sonneberger Puppenmacher verfeinerten die Holzpuppen – die Holzdocken erhielten durch Leder- oder Leinenbändchen (Scharniere) gelenkige Gliedmaßen. Durch die Ausbildung direkter Holzgelenke schufen sie dann um 1800 die bekannten Sonneberger Gelenkdocken, die ersten weitverbreiteten, volkstümlichen Spielpuppen.

Gedrechselte Holzpuppen mit farbig aufgemalter Bekleidung erhielten hin und wieder auch Garderobe aus Stoff und Wolle. Die älteste Puppe mit textiler Bekleidung stammt aus dem Ende des 17. Jahrhunderts.

An Fürstenhöfen oder in reichen Kaufmannsfamilien spielten Kinder im 18. Jahrhundert mit Puppen aus Wachs oder feinem Glacé-Leder (mit Korkschröten gefüllt). In England, dem

Mutterland der Wachspuppen (bereits um 1700), waren die Körper hohl, in Deutschland umschloß die Wachshülle einen festen Holz- oder Gipskern. Diese Puppen besaßen einen geringeren Gebrauchswert, war doch das Wachs äußerst empfindlich gegenüber thermischen und physikalischen Beanspruchungen. Sie wurden hauptsächlich als Lehrpuppen für die heranwachsenden Mädchen oder als Zierpuppen – manchmal im Range eines Kunstgegenstandes – benutzt. Bald bildeten gedrechselte oder geschnitzte Hölzer nur noch den Grundkern für Puppen. Der Körper wurde aus plastischem Material geformt, hergestellt aus Brotteig, Leim und Wasser. Das Formen von Gegenständen aus diesem Gemisch bezeichnet man als Bossieren, ihre Hersteller als Bossierer (oder Pußierer). Allerdings unterlagen Puppen auch aus diesem Material einem relativ raschen Verschleiß. Mäuse, Milben und Feuchtigkeit zerstörten die Masse. Die Zeit war also reif für die Entwicklung eines neuen Grundmaterials, das solche Nachteile nicht aufwies. Im Jahre 1806 erfand der Bossierer Friedrich Müller aus Sonneberg ein neues Grundmaterial für die Puppenherstellung – das Papiermaché. Diese Masse bestand aus einem Gemisch von Papier, Kreide, Leim, Stärke und Zusätzen, wie Wermut und Knoblauch.



5 Puppe mit Flirtaugen, Mischmasskörper, Biskuitporzellankopf, um 1915

6 berühmte Charakterpuppe der Firma Kämmer & Reinhardt, Waltershausen, um 1915

7 Eine der häufigsten Puppen, Nr. 390 der Firma Armand Marseille, Sonneberg, Biskuitporzellan und Brustblattkopf auf Lederbalg, es gab diese Puppe auch mit Kurbelkopf auf Gliedergelenkkörper, 1919

Der Schritt von der handwerklichen zur industriellen Puppenherstellung

Die Erfindung des Papiermachés stellte die Weichen für den Übergang der individuellen Puppenherstellung zur industriellen. Die Möglichkeit der Formbenutzung, das relativ geringe Puppengewicht, die höhere Beanspruchungsfähigkeit des Materials begünstigten die Einführung der Massenproduktion in hohem Maße. Es lag zunächst auch im Interesse der Unternehmer, die Hausindustrie zu erhalten. In den armseligen, engen Wohnungen der Puppenmacher arbeiteten alle Familienangehörigen, Frauen und



5



7

Kinder, oft auf die unmenschlichste Weise für sehr geringen Lohn. Die Ausbeutung der Puppenhersteller nahm durch die Arbeitsteilung als neuer Produktionsmethode zu. Die Puppenherstellung lag nicht mehr in den Händen eines Puppenmachers, sondern Modelleure, Stopfer, Drücker, Friseure und andere Handwerker brachten ihren Produktionsanteil getrennt ein.

Der Export nahm einen ungeheuren Aufschwung, die Produkte der Südtüringer Puppenindustrie waren in Qualität und Preis weltmarktfähig. Bis 1820 exportierten die Sonneberger Puppen in nakedem Zustand, die Bekleidung erfolgte meist in Paris oder anderen französischen Städten. Danach waren die deutschen Unternehmer nicht mehr gewillt, sich diesen Profit entgehen zu lassen und sorgten selbst für die Einkleidung der Puppen.

Der enorme Aufschwung der Puppenindustrie beförderte auch eine weitere Verbreitung der Puppen, die nun endgültig zum allgemeinen Spielzeug wurden.

Kinder von Arbeiter-, Kleinbürger- und Bauernfamilien spielten meist mit Fatschenpuppen. Es waren die einfachsten und billigsten Puppen, bestehend aus einem zylinderförmigen Holzleib, der im volkstümlich-bäuerlichen Stil bemalt war. Meist handelte es sich um Wickelkinder, ein aus dem Mittelalter bekannter Puppentyp. Nur reiche und begüterte Eltern kauften für ihre Kinder Puppen mit Leder- oder Musselinbälgen, deren Köpfe aus Wachs, Papiermaché oder aus Porzellan bestanden. Zum Stopfen der Bälge benützte man Sägemehl, Kapok oder Haare, bei besonders billigen Körpern Stroh, bei besonders teuren Korkschat. Von 1800 bis um 1820 stellten die Puppenmacher wiederholt Bälge aus rotem, blauem oder braunem Leder her; die Arme besaßen am Handteil nur drei Finger. Die Puppen hatten immer den Anschein, lange Lederhandschuhe zu tragen. Als Ersatzmaterial für das feine, kostspielige Ziegenleder kam das wachstuchähnliche Kaliko bei billigeren Puppen zur Anwendung.

Um 1820 erreichte eine neue Erfindung in der Puppenherstellung Aufsehen – die Babypuppe. Sie kam der Entwicklung der Puppen vom Lehr- oder Schaustück zum reinen Spielzeug sehr entgegen. Stellten bislang die Puppen meist modisch gekleidete, kleine Erwachsene dar, so war die Babypuppe nun dem Kind nachgestaltet. Gleichzeitig erfuhr die Stellung des spielenden Kindes zur Puppe hierbei eine Wandlung. Ein pädagogisch wichtiger Aspekt! Es trat eine Überlegenheit des Kindes gegenüber der Puppe ein:

Die Puppe war ein hilfloses, kleines Kindchen, das der Fürsorge und Pflege bedurfte!

Ab 1826 erhielten die Puppen auch offene Mündchen mit kleinen Bambuszähnen und Schlaugaugen, die sich anfänglich nur durch Ziehen an Drähten öffnen und schließen ließen. 1827 konnten einige Puppen schon Mama und Papa sagen. In diese Zeit fällt auch die Erfindung des Puppenwagens, denn Babys konnte man nicht ständig im Arm tragen! Die ersten Puppenwagen fuhren – wie die Schubkarren – noch mit drei Rädern. Das Gestell zum Fahren bestand aus Eisen, der obere Teil aus Holz, Korbgeflecht oder Kaliko. Für die breiten Kreise des einfachen Volkes war dieser Luxus natürlich nicht erschwinglich. Oft fertigten Mütter oder Großmütter die Bälge aus einfachen Materialien selbst und erwarben nur die Puppenköpfe käuflich. Gefahren wurden die Puppen in kleinen Holzwägelchen, die von den Brüdern geborgt waren.

Zwischen 1840 und 1850 trat erstmals Gummi als Grundstoff für die Puppenherstellung in Erscheinung. Das strapazierfähige Material wies zwar Vorteile auf, wie Unzerbrechlichkeit, Waschbarkeit und Beweglichkeit. Der aufdringliche Geruch jedoch verminderte stark den Zuspruch.

Typisch für die Biedermeierzeit waren Puppen mit Köpfen und Gliedmaßen aus echtem weißem Porzellan, glasiert und gebrannt. Die Körper dieser Puppen bestanden aus gelenkigen Holzkonstruktionen, auch aus Leder oder Stoff. Kunstvolle, anmodellierte Haartrachten, meist in schwarz, zierte die zartgetönten Köpfe der Biedermeierdamen. Manchmal befand sich auch nur ein glatter, schwarzer Fleck auf dem Kopf, auf den eine Perücke geklebt wurde. Das Perückenmaterial bestand aus Echthaar, Yak- oder Mohairziegenhaar. Doch die relativ unrealistischen, hautunähnlichen Porzellan Köpfe fanden bald ihre Konkurrenz. Biskuitköpfe aus unglasiertem, bemaltem, zweimal gebranntem Porzellan liefen ihnen den Rang ab. Ab 1850 waren sie verstärkt im Handel. Weiße, kaum bemalte Köpfe aus Porzellan bezeichnet man als Parianköpfe, weil sie an den weißen Marmor erinnern, der auf der griechischen Insel Paros gebrochen wird.

Sonneberg, dessen Holz-, Papiermaché- und Wachspuppen in aller Welt bereits einen guten Ruf hatten, begann um 1840 auch mit dem Export von Biedermeiergruppen und Einzelköpfen aus glasiertem Porzellan. Kurze Zeit später kamen Puppen mit Köpfen und Armen aus Biskuitporzellan dazu. Der Mund war geschlossen, die Ohrläppchen zeigten oft Aussparungen für Ohringe. Puppenschmuck

erfreute sich allgemeiner Beliebtheit. Die mundgeblasenen Glasaugen wichen wieder den fest eingesetzten Augen aus massivem Glas.

Aber auch in anderen Ländern Europas erregten die Puppenproduktionen höchste Aufmerksamkeit. In England schufen die sehr berühmt gewordenen Familien Pierotti und Montanari großartige, wenn auch sehr teure Puppen, vor allem Wachspup-



8
Nacktfroschpuppen verschiedener Größen, weißes, glasiertes Porzellan, vorn rechts keramische Masse, hergestellt 1860 bis 1940

pen. In Frankreich machten die Herstellungen der Puppenfirmen Bru und Jumeau von sich reden. Vor allem die Jumeau-Puppen – heute der Traum vieler Puppensammler – entsprachen mit ihren außergewöhnlich großen Augen und dem kleinen Mund dem Schönheitsideal des vorigen Jahrhunderts. Diese Puppen waren hervorragend und sorgfältig bekleidet. Einer solchen Puppe gehörten mindestens vier Kleider, diverse Unterwäsche und modische Accessoires, die einschließlich der erforderlichen Kartonagen bei der Firma hergestellt wurden. Hin und wieder schickten auch deutsche Firmen ihre Puppen zum Bekleiden dorthin. Oftmals bemühten sich renommierte französische Modeschöpfer darum, neue Puppenmoden zu kreieren. Allmählich erhielten die französischen Modepuppen nicht nur Kleidungs- und Modeartikel schlechthin als Ausstattung – wer eine solche Puppe erwarb, mußte gleichzeitig einen Koffer mit allen möglichen, perfekt hergestellten Miniaturgegenständen kaufen (Nähzeug, Schreibgerät, Maniküren, Fächer). Auch die Spielpuppe selbst wurde durch allerlei Mechanismen perfektioniert, zum Beispiel durch Rädergestelle (Laufpuppe). 1872 kam eine französische Bru-Puppe auf den Markt, die in ihrem Balg einen regelrechten

Musikschrank hatte. Auch Mehrgesichtspuppen waren keine Seltenheit mehr. Sie besaßen drehbare oder direkt auswechselbare Köpfe mit verschiedener Mimik (zum Beispiel lachend, weinend, schlafend). Auch in Deutschland gab es bis weit in unser Jahrhundert diese Puppen.

Auf der Londoner Weltausstellung zeigten fernöstliche Aussteller eine Puppe, die sich großen Zuspruchs erfreute – eine Babypuppe. Fachleute aus Sonneberg nahmen diese Anregung auf und entwickelten danach einen später sehr bekannten Puppentyp, den Sonneberger Gelenktäufling. Diese Schöpfung galt als Erfolgsschlag auf der Pariser Weltausstellung 1855. Der aus Papiermaché geformte Kopf erhielt einen Wachsüberzug mit einer Weizenpuderauflage, um den zarten Teint eines Säuglings zu erreichen. Die Täuflinge hatten zunächst feststehende Augen, bald darauf bauten die Puppenhersteller die neu erfundenen Klappaugen mit Bleigewichten in die Puppenköpfe ein.

Der Siegeszug der Babypuppe währte jedoch nicht allzulange. Das Hauptinteresse wandte sich schnell wieder der damenhaften Puppe zu. Hochglanzgesichter der Porzellanköpfe wichen denen aus zartem, leicht getöntem und unglasiertem Biskuitporzellan. Auch mit wachsüberzogenen Papiermachéköpfen kam der beabsichtigte empfindsame Gesichtsausdruck zustande. Bälge dieser Puppen bestanden nach wie vor aus Ziegenleder, Musselin oder Kaliko, die Arme oft aus dem gleichen Material wie der Kopf. Einige kleinere Puppen waren komplett aus Biskuitporzellan, oftmals sogar die Kleidung! Sehr zum Leidwesen der Kinder, die ihre Puppe ja gern an- und ausziehen. Die ab 1875 als Sonneberger Staatsdamen bezeichneten Puppen besaßen keinen sehr hohen Spielwert. Das lag einmal am empfindlichen Material (Wachs, zartes Biskuitporzellan, kostbare Kleidung), zum anderen am sehr hohen Preis. Eine solche Puppe kostete fast so viel, wie der Wochenlohn einer Arbeiterfamilie betrug. Diese Puppen waren nur für Kinder aus begüterten Familien erschwinglich. Aber auch bei diesen trugen die Puppen oft das Schicksal, nur Sonntagspuppe zu sein.

Eine Sonderform der Puppe wurden gegen Ende des 19. Jahrhunderts auch in Deutschland heimisch – die Nachtfroschpuppe. Hier handelt es sich um eine unbewegliche Puppe aus weißem, glasiertem Porzellan. Haar und Gesicht sind mit sparsamen Mitteln farblich gestaltet, manchmal erhielt auch noch der Halsbereich eine zarte Tönung. Diese Puppe hatte eigentlich die Funktion einer Badepuppe. Oftmals zogen aber die Kinder diesen



9 frühe Käthe-Kruse Puppe im Originalkarton mit Registriernummer und Namenszug Käthe Kruses auf der linken Fußsohle, 1917

Puppen auch Kleidung an, hauptsächlich gestrickte oder gehäkelte, wegen der guten Flexibilität. Im englischsprachigen Bereich hießen diese Badepuppen, vor allem die kleineren Exemplare, Gefrorene Charlotte, nach einer Ballade, in der ein Mädchen bei einer Schlittenfahrt erfror.

Die industrielle Großproduktion von Puppen

1869 hatten die amerikanischen Brüder Hyatt ein Material erfunden, das auch zur Puppenherstellung geeignet war – das Zelluloid. Obwohl es die Nachteile hatte, leicht entflammbar und brüchig zu sein, lief noch vor 1880 in den USA die Produktion von Zelluloidpuppen an. Doch gegen Ende des 19. Jahrhunderts, als die Feuergefährlichkeit durch neue, chemische Verbindungen vermindert war, stellten auch in Europa viele Firmen Zelluloidpuppen und -puppenteile (Köpfe, Gliedmaßen) in großen Mengen her. Die bekannteste deutsche Firma war die Rheinische Gummi- und Zelluloidfabrik, die ihre Produkte mit der Schildkröte signierte. Der hohe Produktionsausstoß führte auch zu Vereinfachungen – zuerst trugen die Köpfe Echthaarperücken und Glasaugen, aber bald waren die Haare anmodelliert und die Augen aufgemalt. Exporte und Profite stiegen.

Auch die Sonneberger warteten mit einem neuen Angebot auf. Heinrich Stier erfand den Kugelgelenkkörper für Puppen. Eine neue, preßbare Mischmasse für Puppenkörper und die Gelenkverbindungen durch Gummi oder Spiralen schufen neue Mög-

lichkeiten. Nun löste auch der Kurbelkopf (drehbares Halsgelenk) den bisher üblichen Brustblattkopf ab. Viele Puppen wurden mit Druck- oder Wendestimmen, die im Leib eingebaut waren, versehen. So brachte dann auch die Weltausstellung 1893 einen Triumph der Sonneberger Puppen. Die USA, der Haupthandelspartner der Sonneberger Puppenhersteller, forderten ständig Neuheiten, wie Riesenpuppen, Mechanikpuppen aller Art, Mehrgesichtspuppen. In den Thüringer Puppenbetrieben lief die Produktion auf vollen Touren. Allein im Jahre 1903 exportierte Sonneberg 20 Millionen Köpfe aus Biskuit und Porzellan in alle Welt. Die einzelnen Firmen kennzeichneten ihre Erzeugnisse durch Initialen, Nummern oder andere Signaturen am Hinterkopf oder Nackenbereich der Puppen. Das erleichtert heute die Datierung und Identifizierung. Im letzten Jahrzehnt des vorigen Jahrhunderts mußte dann noch zusätzlich das Made in Germany erscheinen, um auf dem internationalen Markt das Ursprungsland anzuzeigen. Zu den bedeutendsten deutschen Puppenherstellern zählten die Sonneberger Firmen Armand Marseille und Ernst Heubach (Köppelsdorf), die Waltershausener Firmen J. D. Kestner, Kämmer & Reinhardt sowie Simon & Halbig aus Gräfenhain. Zwischen verschiedenen Firmen und Porzellanfabriken bestanden Kooperationsbeziehungen. So war zum Beispiel die Ohrdruffer Puppenfabrik Alt, Beck & Gottschalk durch ihren leitenden Mitarbeiter Reinhold Weingart verquickt mit der Nauendorfer Porzellanfabrik. In letzterer entstanden eine Vielzahl entzückender, vornehmlich kleiner Puppen (5 bis 20 Zentimeter groß), die meist in Puppenstuben verwendet werden. Die vielfältigen Physiognomien (lächelnd, lachend, singend, schmunzelnd, schmollend usw.), in zartem Porzellan sorgfältig geformt, lassen noch heute das Herz jedes Puppenliebhabers höher schlagen. Diese zierlichen Püppchen stellen einen eigenständigen Typ unter den Puppenstubenpuppen dar und stehen zu Unrecht im Schatten bekannter, größerer Porzellanpuppen.

Um 1900 dominierten Puppen mit gelenkigen Körpern aus Mischmasse oder Holz. Zu den üblichen Bleigewicht-Schlafaugen kamen die Flirtaugen (1908) hinzu, nach allen Seiten bewegliche Augen. Für Perücken verwendeten die Puppenhersteller oder die Perückenmacher – in Puppenherstellungszentren ein besonderer Beruf – Echthaar oder Mohair. In Amerika entwarf Rose O'Neill eine koboldhafte, kleine Puppe, die ursprünglich zur Illustration eines Magazins gedacht war, die Kewpie-Puppe. Ab 1912 wur-

de diese Puppe bereits industrieller Herstellung zugeführt und erfreute sich wachsender Beliebtheit in aller Welt. Firmen in den USA, Japan, Frankreich, England und Deutschland stellten diese Puppen aus allen möglichen Materialien, wie Biskuitporzellan, Mischmasse, Zelluloid, Gummi her. Gleichzeitig boten Firmen im mitteleuropäischen Raum Puppen des Jugendstils an, meist handelte es sich hier um sogenannte perfekte Puppen. Die Perfektion in vielen Beziehungen führte oft zu karikaturhaftem Aussehen. Die Waltershausener Firma Kämmer & Reinhardt regte im ersten Jahrzehnt unseres Jahrhunderts die Schaffung eines ausgesprochen naturalistischen Babys an. Diese mit dem Namen der Firma verbundenen, charakteristischen Babys fanden reißenden Absatz (Biskuitkopf, Mischmassekörper), auch wenn sie zweifellos den Ausdruck des Gnomenhaften, Grotesken trugen. Andere Puppenhersteller (zum Beispiel Kley & Hahn in Ohrdruf) zogen schnell nach und stellten ähnliche Charakterpuppen her, allerdings etwas milder im Ausdruck.

Auch zweckentfremdete Puppen traten häufig auf, wie Nadelkissenpuppen, Teepuppen und andere Hohlrockpuppen, die zum Abdecken eines beliebigen Gegenstandes benutzt wurden.

Die Puppenreform. Vom Kunsthandwerk zur Fabrikherstellung.

Zu Beginn unseres Jahrhunderts erfaßten die Ideen Fröbels und Pestalozzis weiteste Kreise. Die Entgleisungen und Fehlentwicklungen in der Puppenindustrie gerieten immer mehr in den Mittelpunkt öffentlicher Kritik. Eine Gruppe von Künstlern und Pädagogen, Anhänger der Fröbelschen Reformpädagogik, führten 1908 die sogenannte Münchener Puppenreform mit dem Ziel durch, echtes, kindgemäßes Spielzeug zu schaffen. Die schablonenhaften Kindergesichter sollten lebendigen und ausdrucksvollen weichen. Für die Bekleidung der Puppen empfahl man schlichte, praktische Materialien und Modelle. Das Kind als Vorbild für die Puppe – so lautete die Devise. Auch die Unternehmer witterten hier eine Chance, denn mit Reformpuppen waren vermutlich weiteste Kreise des Volkes zu erreichen und damit der Absatz zu sichern.

Unabhängig von dieser Münchener Gruppe versuchte in Bad Kösen an der Saale eine Mutter, Puppen nach dem unmittelbaren Aussehen ihrer eigenen Kinder aus textilem Material nachzubilden – Käthe Kruse. Sicherlich unterstützt von ihrem Ehemann, einem Bildhauer, schuf sie eine schlichte, liebenswerte Puppe mit hohem Spielwert. Der mit Musselin überzogene und entsprechend präparierte

abwaschbare Kopf trug anfänglich aufgemaltes Haar, später echtes. 1910 stellte Käthe Kruse ihre Puppen erstmalig der Öffentlichkeit vor. Begeisterung und Zustimmung waren groß, so daß noch vor dem ersten Weltkrieg die Produktion aufgenommen wurde. Käthe Kruse überwachte persönlich die exakte Herstellung ihrer Puppen. Ihre Faksimile-Unterschrift auf der linken Fußsohle der Puppen bezeugte die Echtheit. Anfangs war jede Puppe nummeriert. Verschiedene Firmen übertrugen Käthe Kruse die Entwürfe für Puppen, so daß dieser Puppentyp auch in anderen Materialien, wie Zelluloid oder Biskuitporzellan entstand. Seit 1955 gab es Käthe-Kruse-Puppen aus Plast. Kurz vor dem zweiten Weltkrieg tauchten auch Schaufensterpuppen für Kindermoden als Käthe-Kruse-Puppen auf. Käthe Kruse starb 1968. Ihre Puppenschöpfungen stellten ein wichtiges Kapitel in der Entwick-

10 Schildkrötpuppen „Inge“ und „Hans“ mit eingesetzten Glasaugen, 1933

11 Schildkrötpuppenbuch



lung der Puppe im 20. Jahrhundert dar. Eines waren ihre Puppen aber nie: für einen niedrigen Preis zu erwerben!

Nach den perfekten Superpuppen, die Anfang unseres Jahrhunderts auf dem amerikanischen Markt erschienen, zeigten sich auch dort gewisse Reformbewegungen. Es kam regelrecht in Mode, Puppen selbst herzustellen. Materialien für Bälge, Kleidung und Schuhe wurden in verschiedensten Formen, meist fertig zugeschnitten und mit Arbeitsanleitungen versehen, angeboten. Auch Puppen aus Metall waren käuflich. In Deutschland bot die Firma Minerva aus Nossen Lederbalgpuppen mit Blechköpfen an. Puppennähschulen forderten die Puppenmütter auf, Kleidung selbst herzustellen. Miniaturschnitte und Schneideranleitungen erleichtern es geschickten Mädchen, modische Puppenbekleidung anzufertigen.

Zur Zeit des ersten Weltkriegs setzte ein allgemeiner Produktionsrückgang, auch der Puppenindustrie, zugunsten der Aufrüstung ein. Die soziale Lage der Arbeiter verschlechterte sich zusehends. Nach dem Krieg rollte die Produktion langsam wieder an und erreichte während der Inflation ein neues Tief. Als ersten Verkaufsschlager nach dem ersten Weltkrieg brachte die Sonneberger Firma Armand Marseille das sogenannte Traumbaby (My Dream Baby) auf den Markt. Bestehend aus einem Biskuitkopf mit offenem oder geschlossenem Mund, Schlafaugen und einem Körper aus Mischmasse oder Stoff, wurde diese Babypuppe bis zu einer Größe von 50 Zentimetern hergestellt.

Um 1930 tauchten wieder Gummipuppen in allerhand Formen und Farben, oft mit Quietschen oder Stimmen versehen, auf. Auch die rheinische Fabrik, die ihre Produktion während der Kriegsjahre 1914 bis 1919 einstellen mußte, produzierte um die dreißiger Jahre in großen Mengen die Schildkrötpuppen aus Zelluloid. Neben diesen bis in die Nachkriegszeit verbreiteten Puppen waren bei den Kindern auch die hübschen Reklameheftchen dafür, die in den meisten Spielzeuggläden beim Verkauf von Schildkrötpuppen mit übereignet wurden, beliebt.

Indes machte in den USA ein neuer Puppentyp von sich reden: die Nachbildung und Nachgestaltung des 1929 geborenen Kinderstars Shirley Temple. Dieser Puppentyp verbreitete sich auch rasch in Europa und beeinflusste hier die Puppengestaltung bis zum Ende der fünfziger Jahre.

Noch viel schlimmer und spürbarer als der erste Weltkrieg brachten die Zeit des Faschismus und der zweite Weltkrieg einen Niedergang der Puppen-

industrie mit sich. Spielzeugbetriebe erfuhren Umprofilierungen zu Zulieferbetrieben für die Rüstungsindustrie. Das Material wurde immer knapper und minderwertiger. Die Puppen der Kriegszeit bestanden aus Mischmasse, Zelluloid und Stoff. Viele kennen noch heute das typische Baby dieser Zeit – Einbindekopf aus Mischmasse oder Zelluloid, Körper aus Zellwolletrikot, gestopft mit grauer Rohwatte. Die Bekleidung dieser Puppen ließ die Materialknappheit auch erkennen; Zellwollkleidchen lösten die hübschen Baumwollkleidchen ab, alle möglichen Stoffreste fanden Verwertung. Kinder liebten diese Puppen, waren sie doch oftmals das einzige Spielzeug, was ihnen in den Kriegswirren geblieben war. Auch ich selbst hänge am meisten an jener Puppe – meiner ersten! –, die die zahlreichen Bombennächte in Luftschutzkellern und Bunkern mit überlebt hat.

Die Plastpuppe

Nach der Zerschlagung des Faschismus 1945 begann unter schwierigsten Bedingungen die Produktion, auch die Puppenherstellung. Nur einfache Materialien, wie Pappe, Holzwolle, Gaze – und auch die nur in begrenztem Maße – standen zur Verfügung. Um eine solche Puppe zu erwerben, mußten die Käufer zusätzlich einen Meter Stoff abgeben!

Bis in die fünfziger Jahre beherrschte noch die Puppe aus Mischmasse im Shirley-Temple-Stil das Puppenangebot. Mit dem Aufbau der Plast-Industrie entstand auch in der DDR ein neuer Puppentyp aus den Grundmaterialien Polyäthylen, Polyvinylchlorid und Polyamidseiden. Der Spielwert dieser Puppe ist geprägt durch Eigenschaften wie Beweglichkeit, Unzerbrechlichkeit, allgemeine Strapazierfähigkeit. Gegen eine stilisierte Gestaltung ist nichts einzuwenden, wenn außer den praktischen Gesichtspunkten auch die ästhetischen, wie Proportionen und Ausdruck, beachtet werden. Dem spielenden Kind sollen auch Gelegenheiten eingeräumt werden, Phantasie wirken zu lassen. Technische Mechanismen rufen zwar bei Kindern momentanes Interesse, gelegentlich sogar Begeisterung hervor, doch werden diese Puppen – nicht zuletzt auch



12
Kriegszeitpuppe aus Mischmasse, 1942

durch die Störanfälligkeit der mechanischen Einrichtungen – wieder gegen eine oft schon abgespielte Puppe eingetauscht. Vor allem in der westlichen Welt entstanden Puppen mit technischen Raffinements, die für die kindliche Entwicklung nicht immer sehr geeignet sind. Auch Reklamepuppen aller Art, wie zum Beispiel Gummipuppen zum Aufblasen, sind ausdruckslose Konfektionsware. Die nach der Heldin einer Comic-Serie auf den

13
kunstgewerbliche Puppe mit hohem Spielwert, handgeschnittener Holzkopf und Stoffkörper, Hildgard Kraemer, 1960



Markt gebrachte Barbie- oder zuerst Lilli-Puppe ist vor allem ein Spielzeug für Erwachsene. Heute wird ein Puppentyp – bedingt durch die hochindustrialisierten Produktionsanlagen – unzählige Male hergestellt. Oft unterscheiden sich die Puppen nur durch Perücke, Teint oder Kleidung voneinander. Die spezifischen, unverwechselbaren Merkmale, die in früherer Zeit die Puppen aufgrund der verschiedenen Herstellerbetriebe trugen, gibt es kaum noch. Diese Feststellung betrifft nicht nur die Puppenproduktion der DDR. Auch im internationalen Maßstab sind kaum Differenzierungen erkennbar. Diese gewisse Verarmung bei einem der Hauptkinderspielzeuge führte zum Glück zu einer stärkeren Wiederbelebung des künstlerischen Volksschaffens auf diesem Gebiet. Wiederholt befanden sich in den letzten Jahren auf Sonderausstellungen über das Volkskunstschaffen selbstgefertigte Puppen aus Holz, Stroh oder textilem Material unter den Exponaten. Sie bilden ein interessantes Gegengewicht zu den gängigen Plastikpuppen.



Eigentlich spielte ich wenig, ich sprach zu den Tapeten. Die vielen dunklen Kreise im Tapetenmuster erschienen mir als Leute. Ich erfand Geschichten, in denen sie vorkamen, teils erzählte ich ihnen, teils spielten sie mit, ich hatte nie genug von den Tapetenleuten und konnte mich stundenlang mit ihnen unterhalten... Wenn die Kleinen in der Nähe waren, flüsterte ich bloß zu den Tapetenleuten; war die Gouvernante anwesend, so dachte ich mir meine Geschichten nur aus und bewegte zu ihnen nicht einmal die Lippen. Aber dann verließen sie alle das Zimmer, ich wartete ein bißchen und legte ungestört los. Bald ging es laut und aufgeregt zu, ich weiß nur so viel, daß ich die Tapetenleute zu kühnen Taten zu bereden versuchte, und wenn sie sich weigerten, ließ ich sie meine Verachtung fühlen. Ich munterte sie auf, ich beschimpfte sie, allein hatte ich immer ein wenig Angst, und was ich selber empfand, schrieb ich ihnen zu, sie waren die Feigen. Aber sie spielten auch mit und gaben eigene Sätze von sich.

Elias Canetti: Die gerettete Zunge, Berlin 1983, S. 65/66

1

2

3/4

Ideen – Entwürfe – Produkte

Orientierungen

Kinder entwickeln sich im Kontakt mit ihrer sozialen Umwelt. Ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten üben sich im Spiel.

Spielzeuge, denen zur Vermittlung sozialer Grundeigenschaften der sozialistischen Gesellschaft Gestalt gegeben wird, bilden den Schwerpunkt der Anleitungs- und Kontrolltätigkeit des Amtes für industrielle Formgestaltung. Das betrifft:

– Spielzeuge, die Kinder im Vorschulalter mit ihrer Umwelt bekannt machen, Eigenschaften wie Geschicklichkeit, Fleiß und Ausdauer entsprechend der jeweiligen Altersstufen unterstützen, Wissen und Gefühl für Materialien, Farben und Formen entwickeln helfen.

– Spielzeuge, die zu technisch-konstruktiven Tätigkeiten, zum Knobeln und Experimentieren anregen sowie Interesse an künftigen Berufen wecken. Das reicht von Rollenspielmitteln bis zu Werkzeugsortimenten und Baukästen.

– Spielzeuge, die Heimatbeziehungen vermitteln und Haltungen zur Solidarität ausprägen helfen.

– Spielzeuge, die Kreativität, ästhetisches Empfinden sowie künstlerische Betätigung fördern wie zum Beispiel Hand- und Fingerpuppen oder Bastelmaterialien.

– Spielzeuge mit hohem Aufforderungswert und Kommunikationsgrad.

„Entdecken Kinder jene – ihrer Anlage nach – wirkungsfähige Eigenschaft eines Spielgegenstandes oder seiner formbildenden Elemente, im Spiel auf andere Spielgegenstände übergreifen zu können, beginnen sie, 'spielend' neue Inhalte aufzuspüren und finden zu neuen Formkompositionen. . . Die Spieldinge werden so des Wegwerfens unwert. Sie vermögen in qualitativ neue Spielinhalte hineinzuwachsen.“
Im Zusammenhang von Funktion, Zuverlässigkeit, Sicherheit und Verpackung bestimmt Gestaltung wesentlich die Qualität von Spielmitteln. Gestaltung sollte dabei auf Variabilität der Nutzung, nicht auf gestalterisch vielfältige modische Trends gerichtet sein.
Monika Kunze

Schieben und Rollen

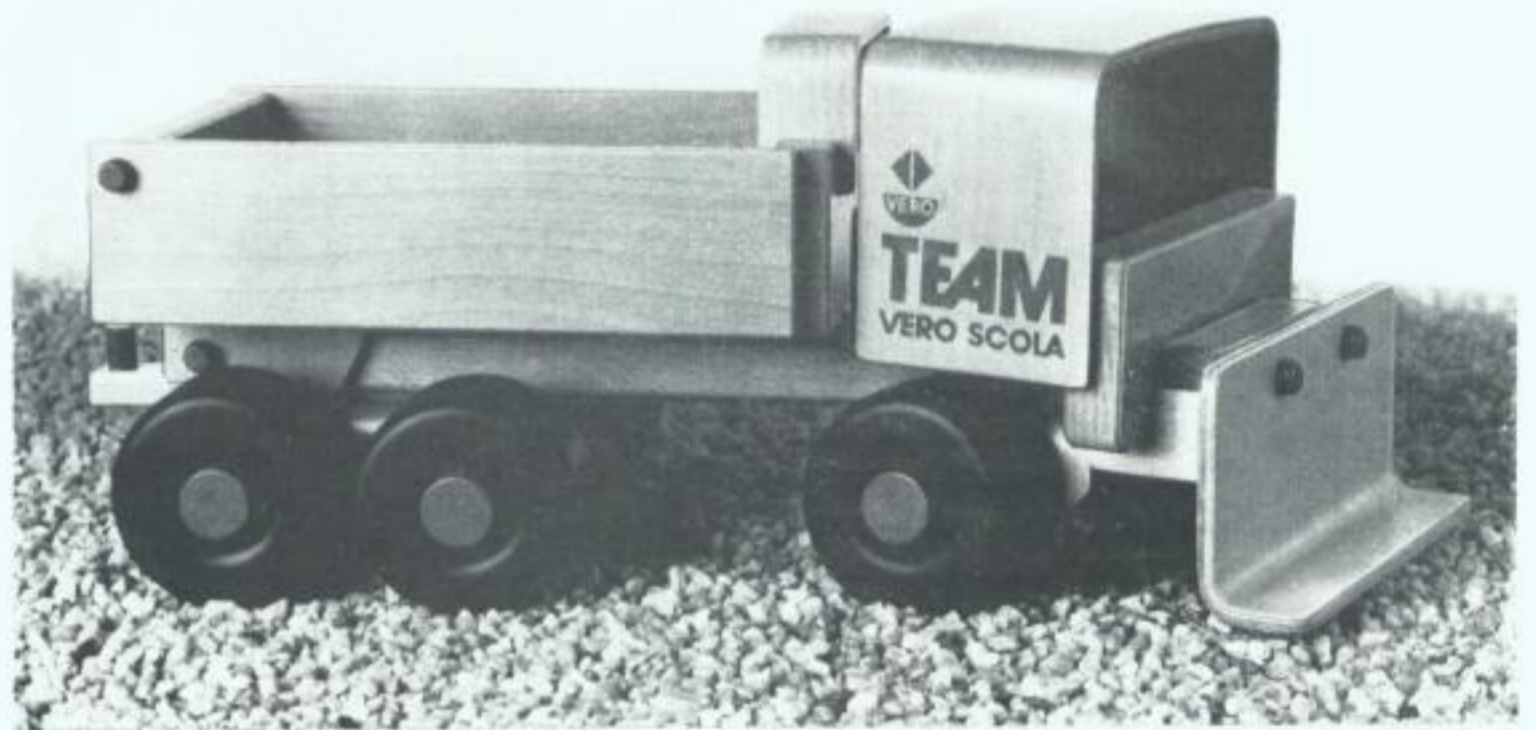
Fahrzeugserie „Team“

Gestalter: Andreas Fleischer, 1986

Hersteller: VEB VERO Olbernhau, 1988

Die Fahrzeugserie „Team“ besteht aus Kipper, Feuerwehr, Kran, erweitert durch Anhänger und Zubehörteile, die den Charakter der Fahrzeuge modifizieren können. Gerichtet auf ein Spielalter von zwei bis sieben Jahren, ergänzt die Serie die Produktgruppe VERO SCOLA. Die Fahrzeuge bestehen aus mattlackierten Furnierlagenformteilen, kombiniert mit massivem Buchenholz, und haben eine maximale Größe von 50 cm x 23 cm x 20 cm.

Eindeutige Handhabungen, wie Ziehen, Lenken, Kippen, ermöglichen bügelförmig gestaltete Fahrzeugteile. Entsprechend dem betrieblichen Anliegen ermöglicht die Gestaltung eine Weiterentwicklung technologisch günstiger Furnierlagenformteilverklebung und die Verwendung von Wiederholteilen.



* Flade, Helmut: Thesen zur Dissertation „Holz, Form und Gestalt“, S. 18

Offenes System

PEBE 2000

Hersteller: VEB Plastica Bad Kösen, Kombinat Chemie- und Plastikverarbeitung Halle

Mit der 1986 formulierten Aufgabenstellung, ein neues kreatives Steckbaustein-system zu entwickeln, sollten die beiden bestehenden, nicht kompatiblen Systeme PEBE und Formo vereinheitlicht sowie die Spielgestaltungsbreite qualitativ erweitert werden. Techniker und Gestalter des VEB Plastica entwickelten ein weltweit neuartiges Stecksystem mit einheitlichem Noppendurchmesser und Umkehrbauweise. Das Programm PEBE 2000 gliedert sich in neun verschiedene Produktgruppen, von denen einige bereits produziert werden: Straßen-, Schienen-, Wasser-, Luft-, Weltraumfahrzeugbaukästen, Häuser- bzw. Basisbaukästen, Figuren-, Universal- und Familienspielbaukästen. Innerhalb dieser Gruppen werden vier Spielaltersbereiche gestalterisch unterschieden. Für den Kleinkindbereich beispielsweise sind Volumenbausteine mit unterschiedlichen geometrischen Formen entwickelt worden, die durch Sekundärplatten in das System integriert werden können. Um das gesamte Programm in den für den DDR-Markt und Export notwendigen Größenordnungen ab 1990 vollständig zu produzieren, sind Forschung, Entwicklung und Produktionsüberleitung zweier Kombinate und mehrerer Kombinatbetriebe aufeinander abgestimmt.

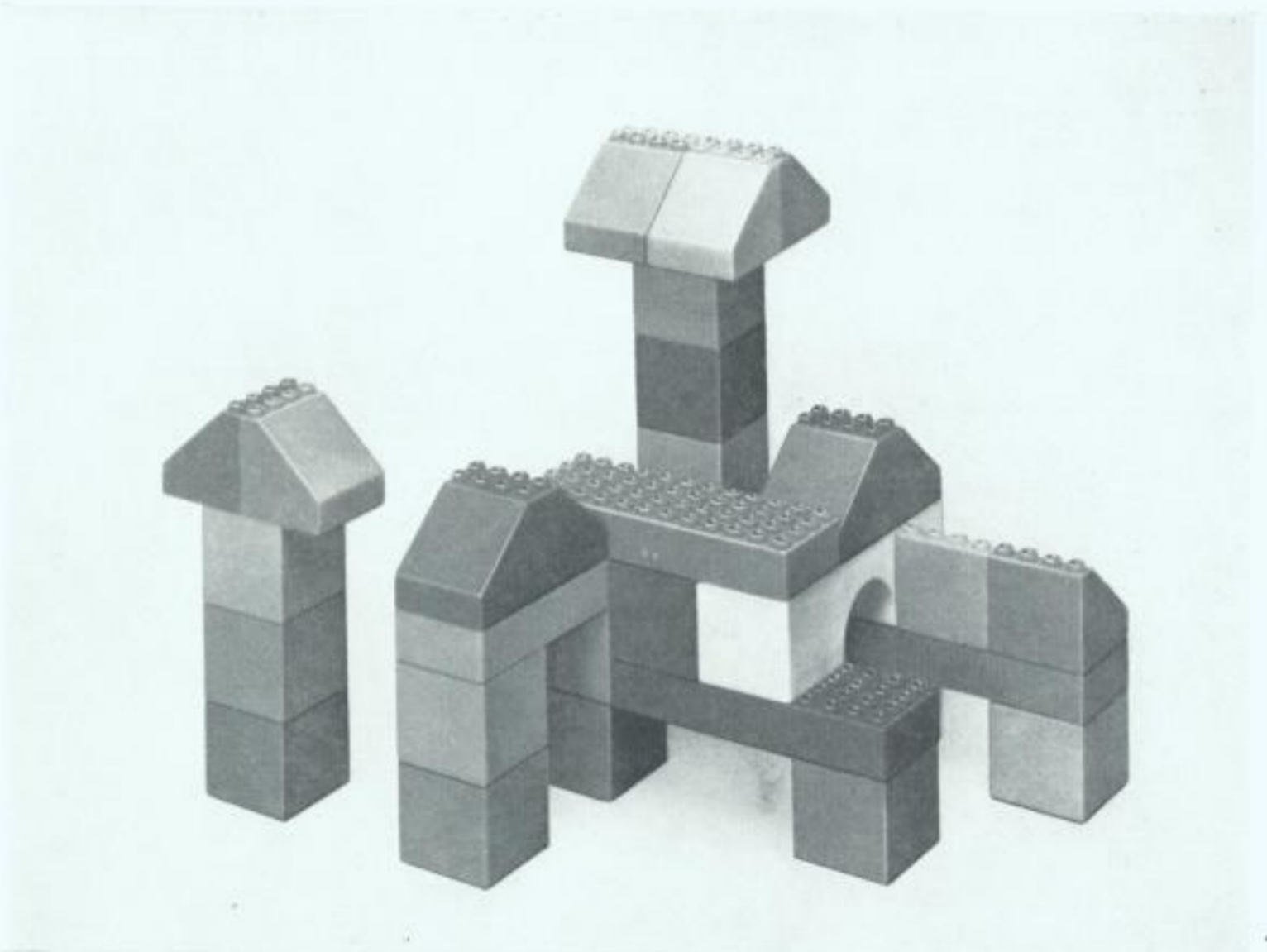
W. Sch.

1
Bausatz Volumensteine für Kleinkinder
Gestalter: Marianne Bieber, 1987

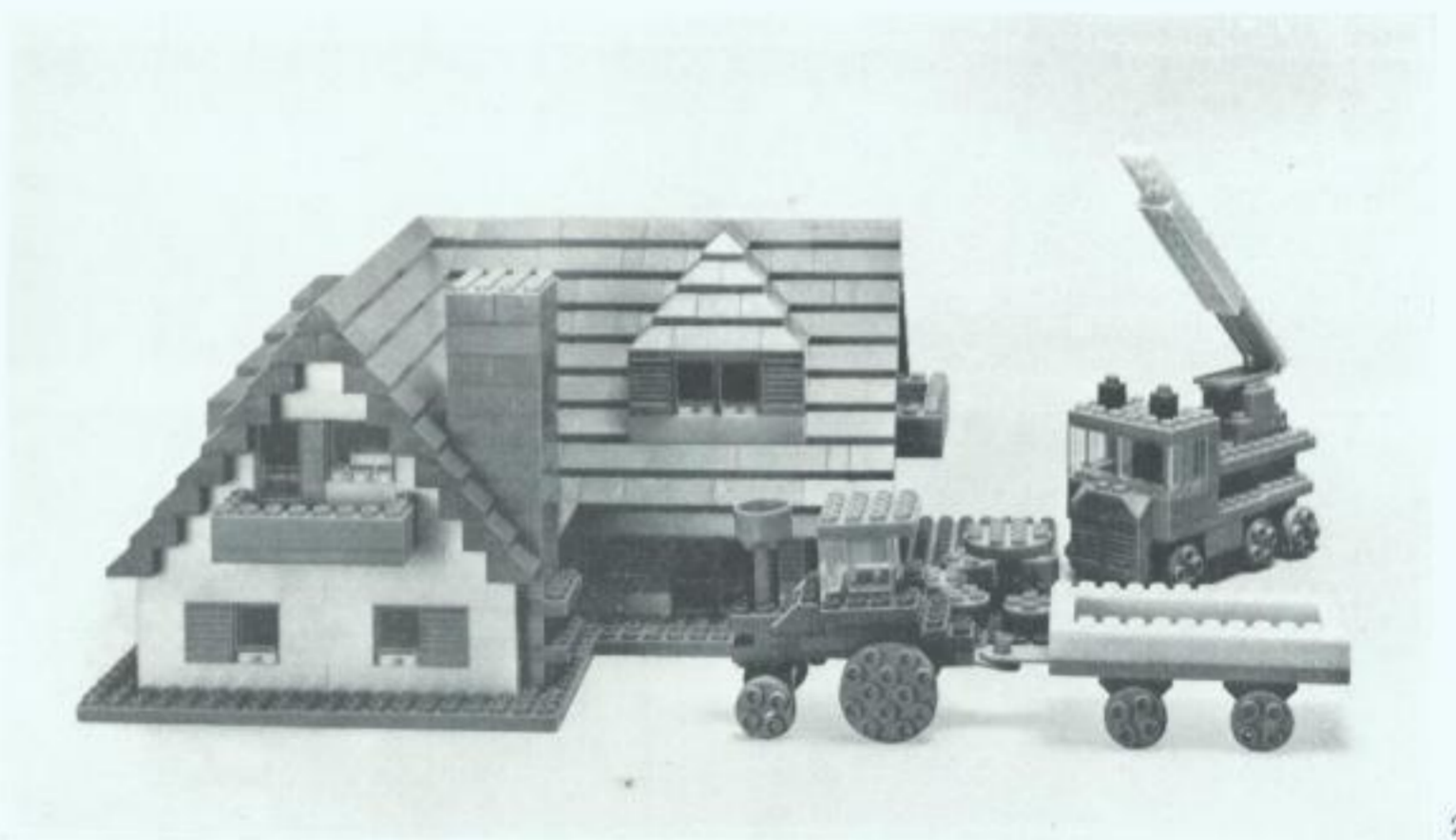
2
Bausatz Bungalow mit Fahrzeugen
Gestalter: Andreas Schwenzer, 1987

3
Bausatz Straßenfahrzeuggruppe
Gestalter: Andreas Schwenzer, Wolfgang Schulz, 1988

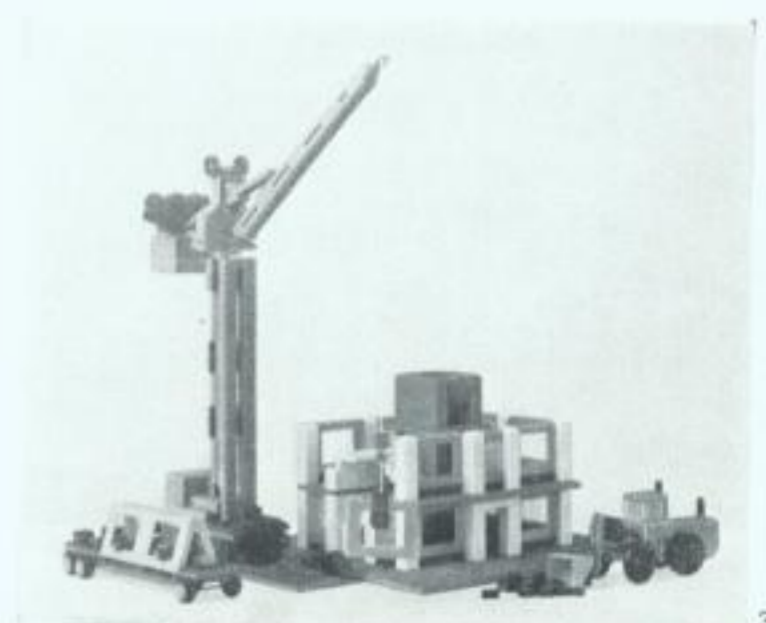
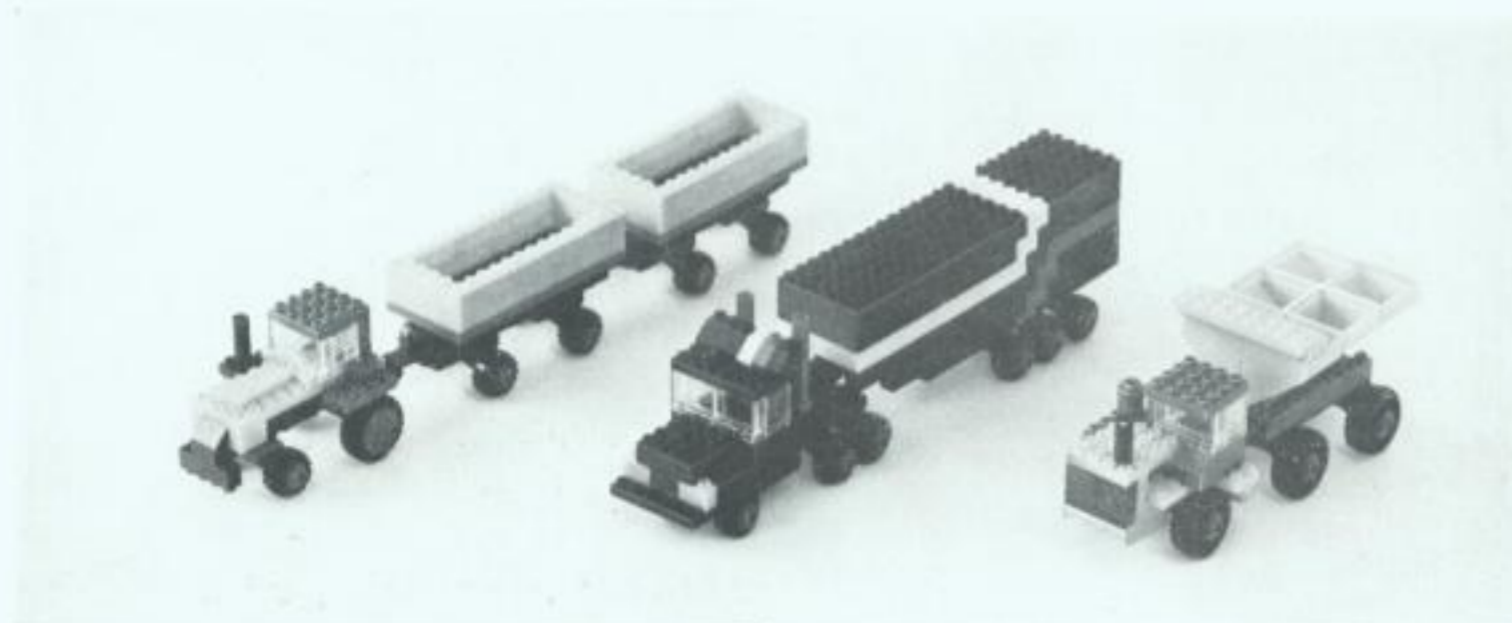
4
technisches Rollenspiel, Bausatz Baustelle
Gestalter: Andreas Schwenzer, Wolfgang Schulz, 1988



1



2



3/4

39

Wandelung

Spielset

Gestalter: Kathrin Rößler, Diplomarbeit 1987, Hochschule für industrielle Formgestaltung Halle, Burg Giebichenstein

Betreuer: Hedi Jaeckel

Auftraggeber: VEB Kombinat Sportgeräte Schmalkalden, Direktorat Forschung

Hersteller: VE Kombinat Braunkohlenwerke Jänschwalde, Vertrieb unter dem Warenzeichen GERMINA

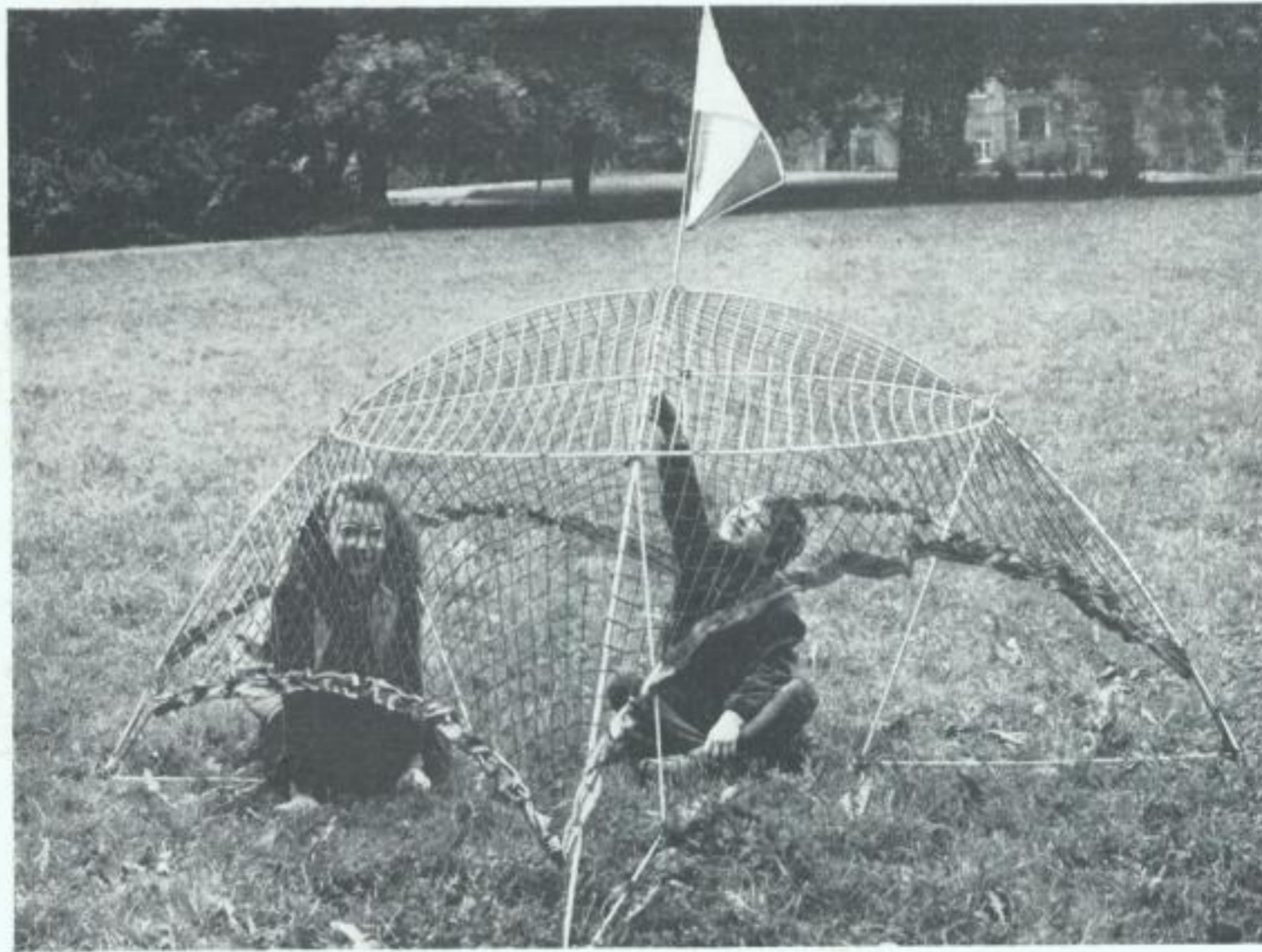
Der Gestaltungsidee des Spielsets liegt die materialspezifische Biege- und Federkraft des Glasfaserstabes zugrunde. Sie

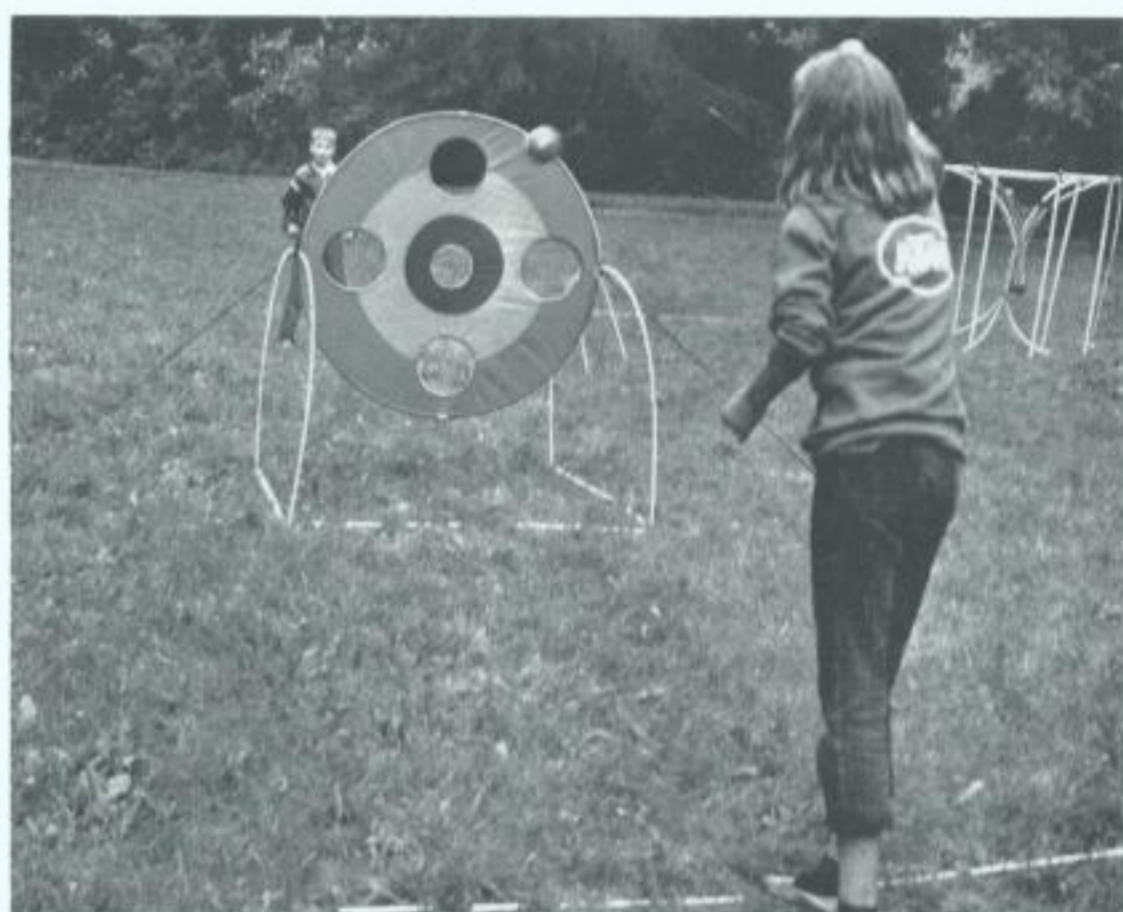
inspiriert zum Konstruieren und Bauen. Ergänzt werden die 96 Zentimeter langen plastüberzogenen Stäbe durch Verbindungselemente, Spanngurte, Netze und Tücher.

Die Stäbe lassen sich mittels aufgeklebter Metallhülen einfach zusammenstecken. Gebogen, spannen sie sich durch ihre Federkraft zu Halbkreisen und Reifen. Aus der Koppelung von Stäben, Halbkreisen und Reifen mit dem laschenartigen Verbindungselement entstehen Tore, Bögen sowie Kuppel- und Kugelskelette. Mit Hilfe von Gurten, Netzen oder textilen Häuten

verwandeln sie sich in leichte Wurf- und Zielelemente, elastische Raumgebilde zum Steigen, Kriechen, Verstecken oder zum Wetterschutz. Bereits der Aufbau wird zum kollektiven Spiel. Geeignet für alle Altersgruppen, kommt das System der Freizeitbeschäftigung in der Familie besonders entgegen. Durch geringes Gewicht und Volumen lassen sich alle Elemente in einem Minirucksack aufbewahren und leicht transportieren.

K. R.



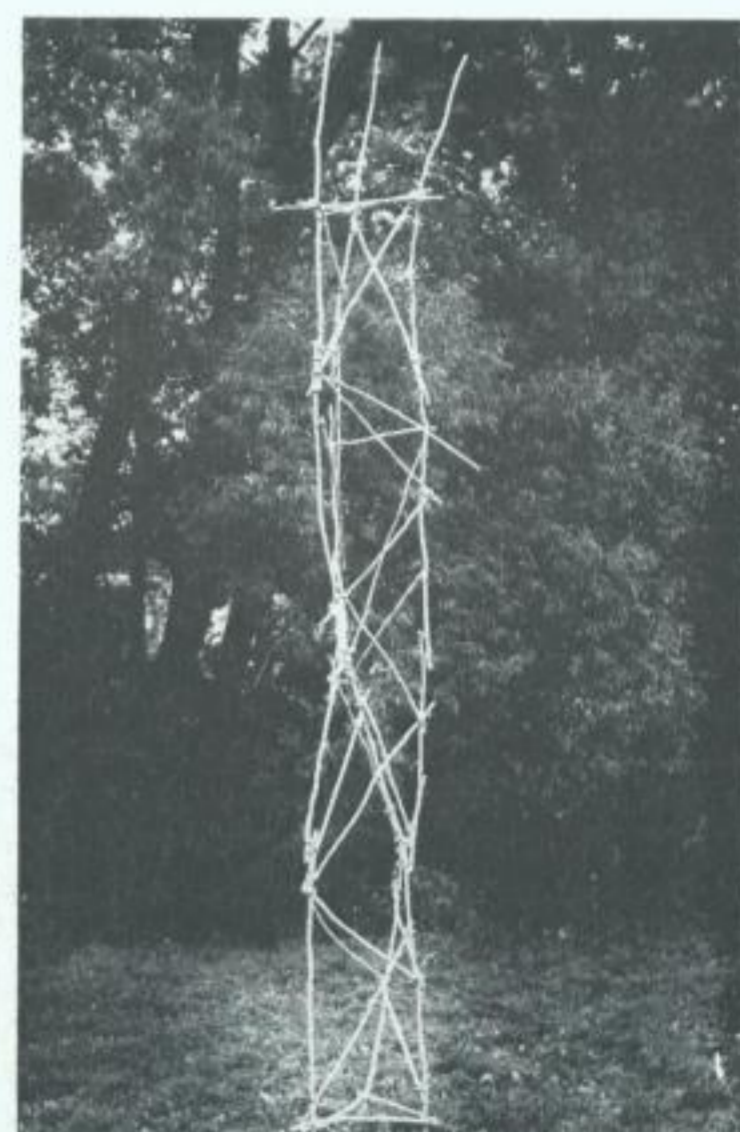
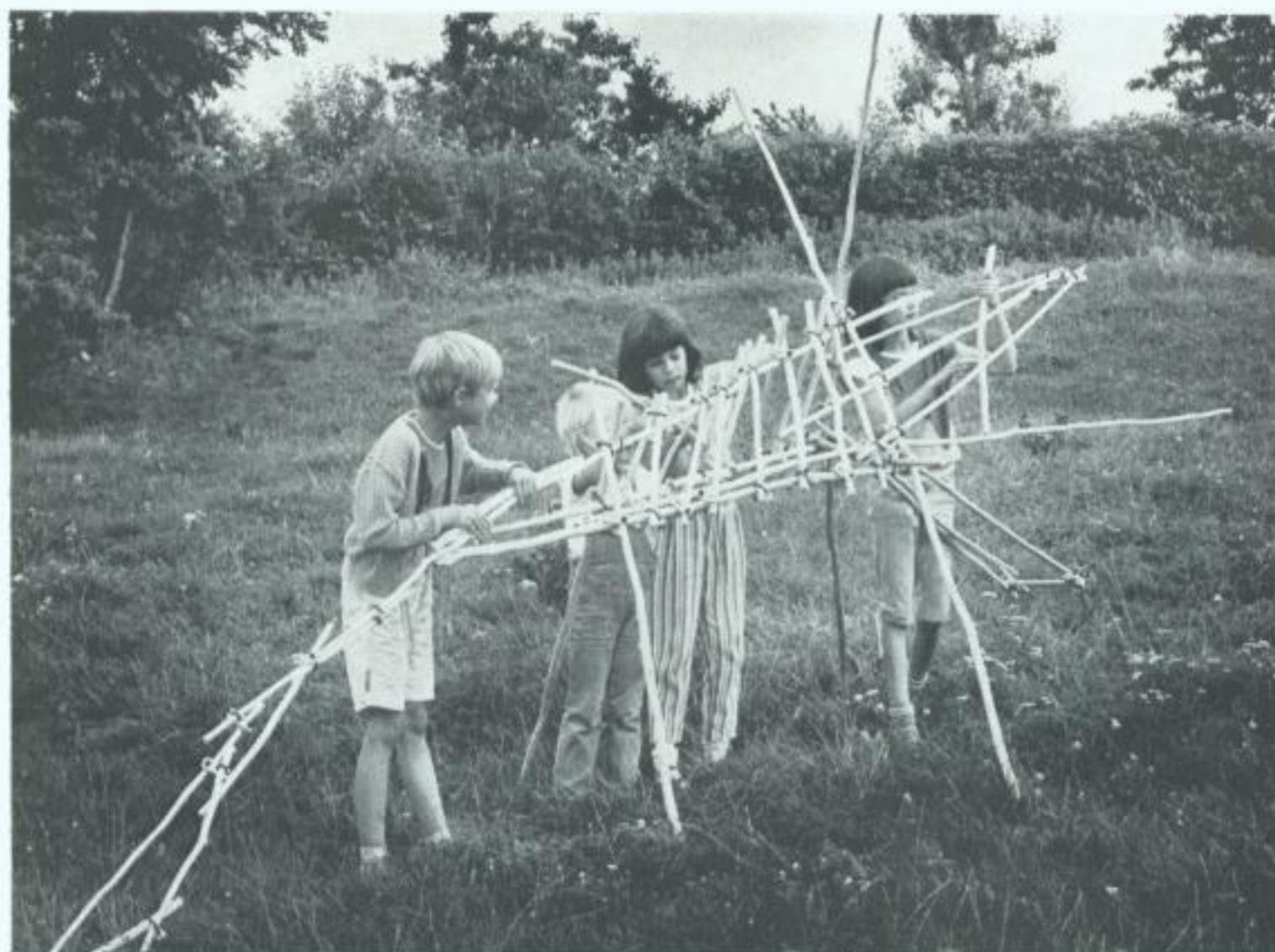
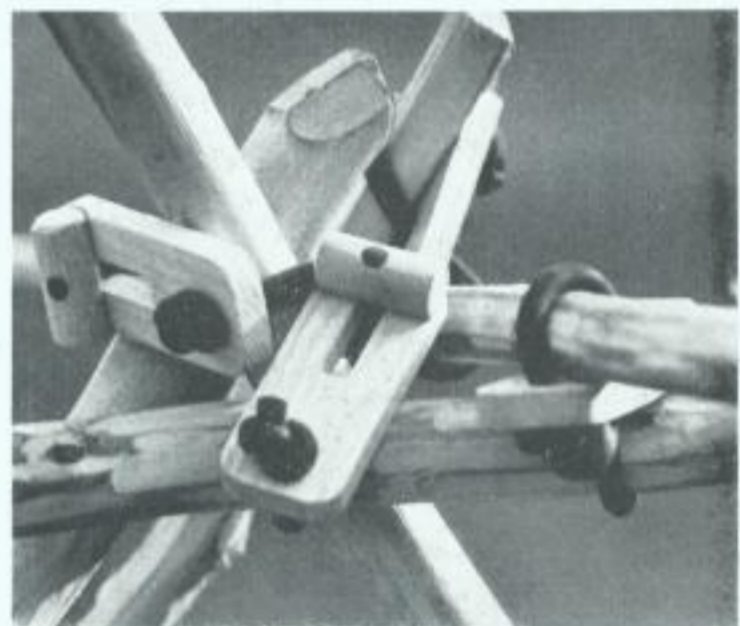


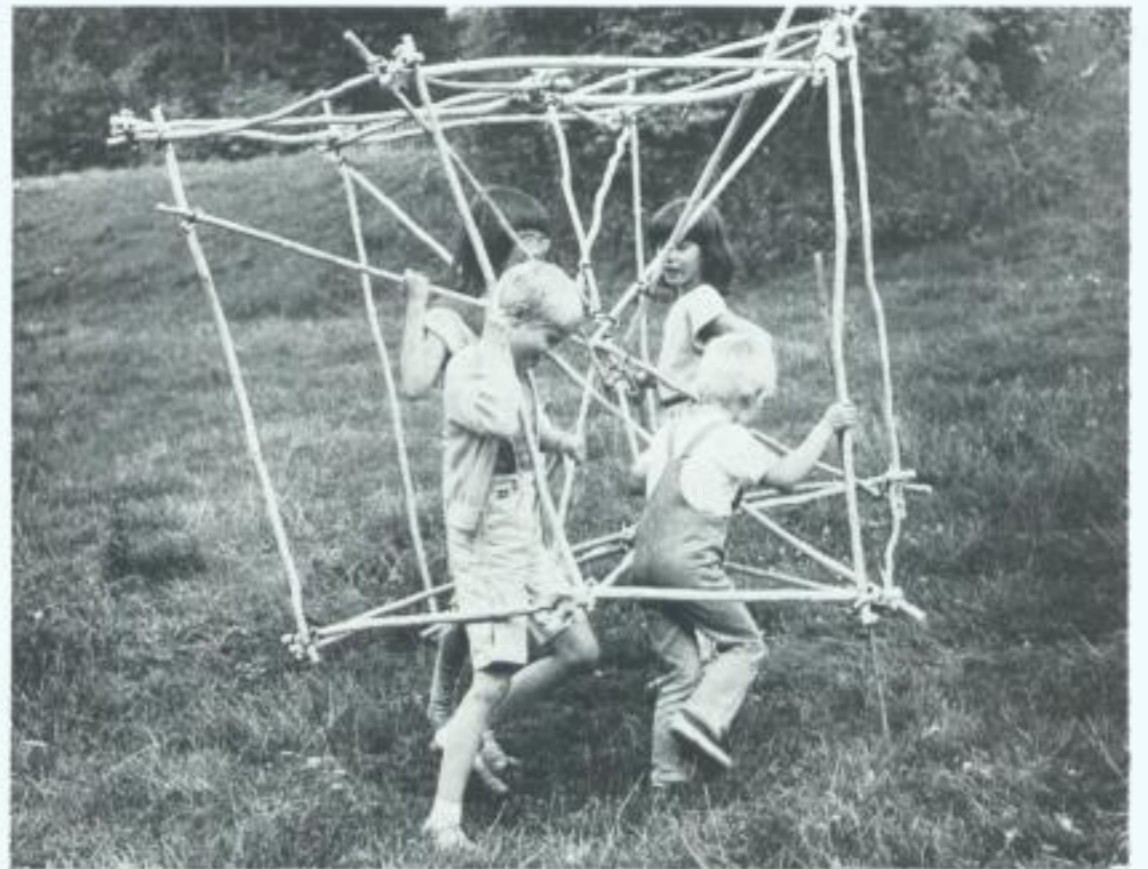
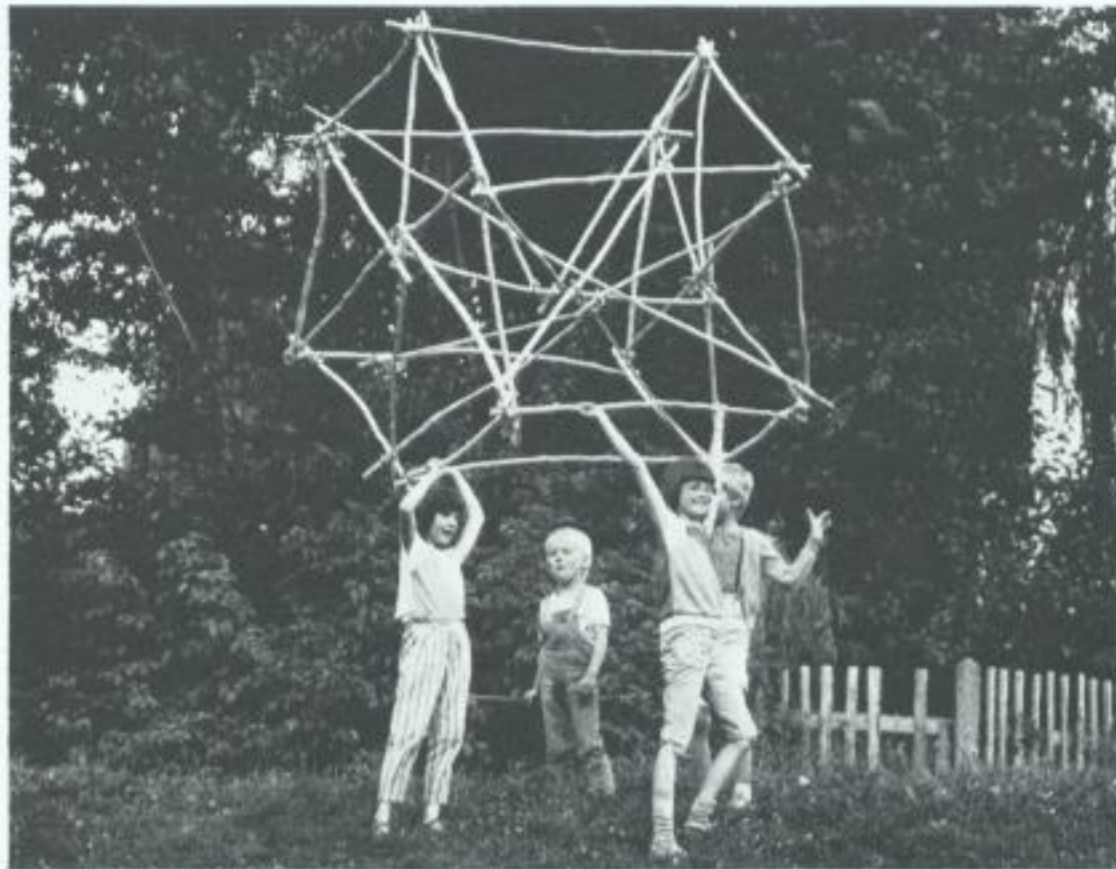
Koppelung

Gestalter: Matthias Richter, 1988

Die elastischen wie festen Haselnußbruten sind für viele Kinder verlockende Objekte. Mit industriell herstellbaren Verbindungselementen, die die Stöcke fest zusammenhalten sowie von Kindern leicht an- und abgebaut werden können, lassen sich immer neue Ideen realisieren oder ungünstige Konstruktionen korrigieren. Einfache Behausungen, Räder, Bälle oder phantasievolle Gebilde und Fabeltiere können mit Decken, Papierbahnen und anderem ergänzt werden. Zum Veranschaulichen

und Erproben von geometrischen Körpern, Flächentragwerken oder Raumstrukturen sind die Verbindungselemente auch ein Angebot für Jugendliche und Studenten. Das Verbindungselement besteht aus Gummischnur und einem Hartholzbrettchen. In Abpackungen zu 100 Stück könnte es in den Handel kommen.
M. R.



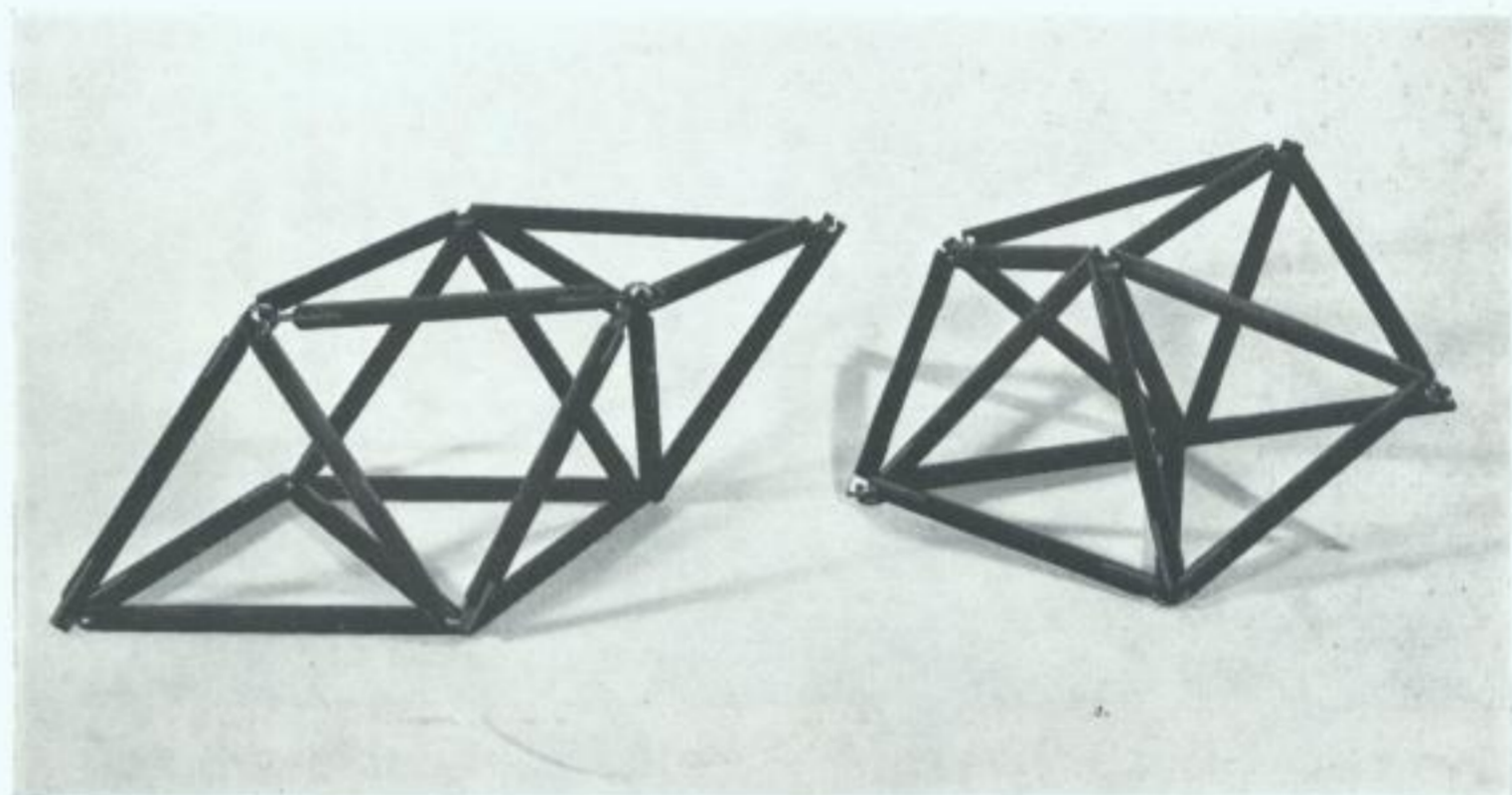
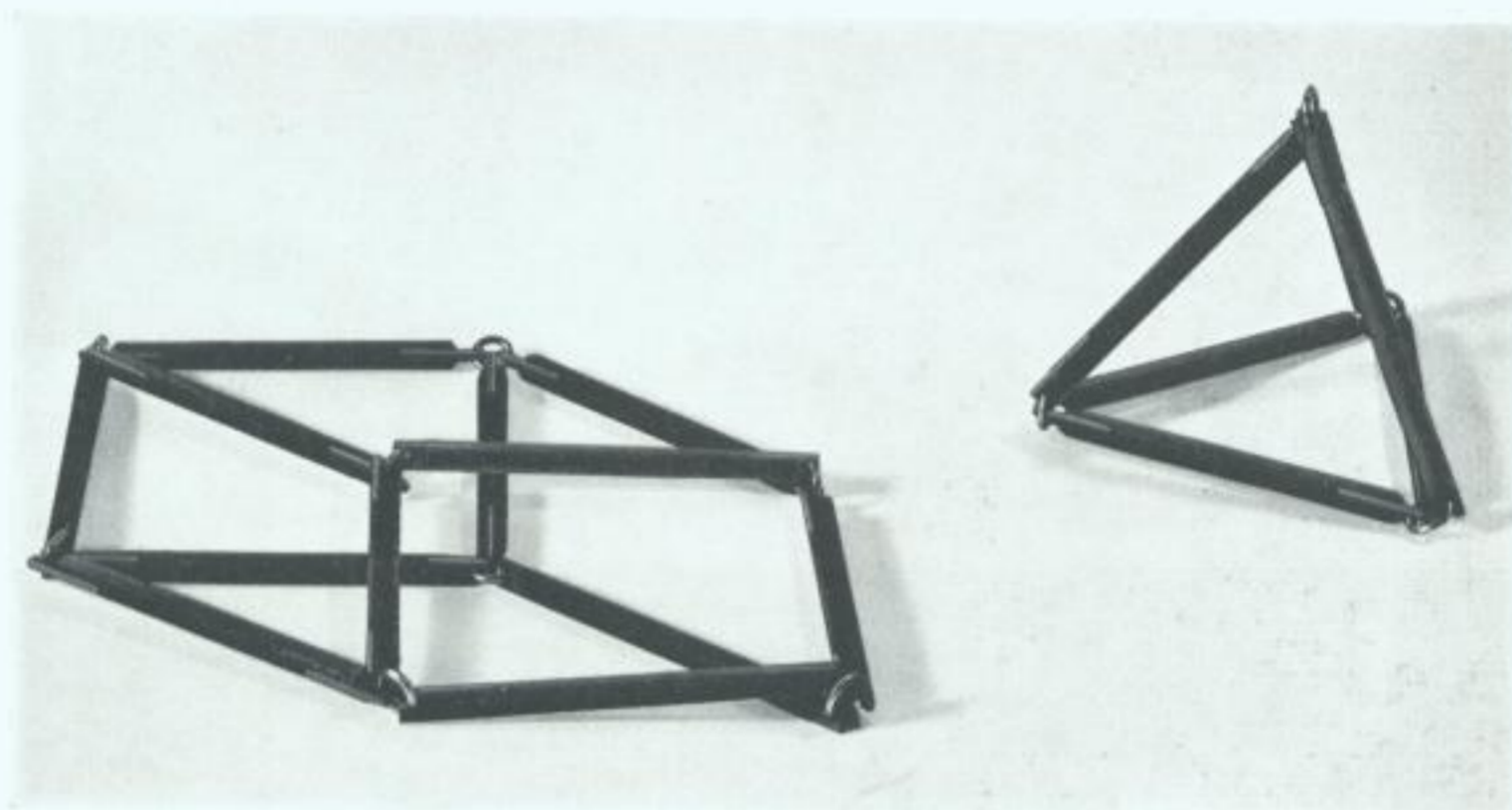


Spiel-Therapie

Spielmittel für behinderte Kinder sind konsequent auf Erfahrungen von Material, Form, Struktur und Veränderbarkeit gerichtet. Die Sinne sollen herausgefordert werden.

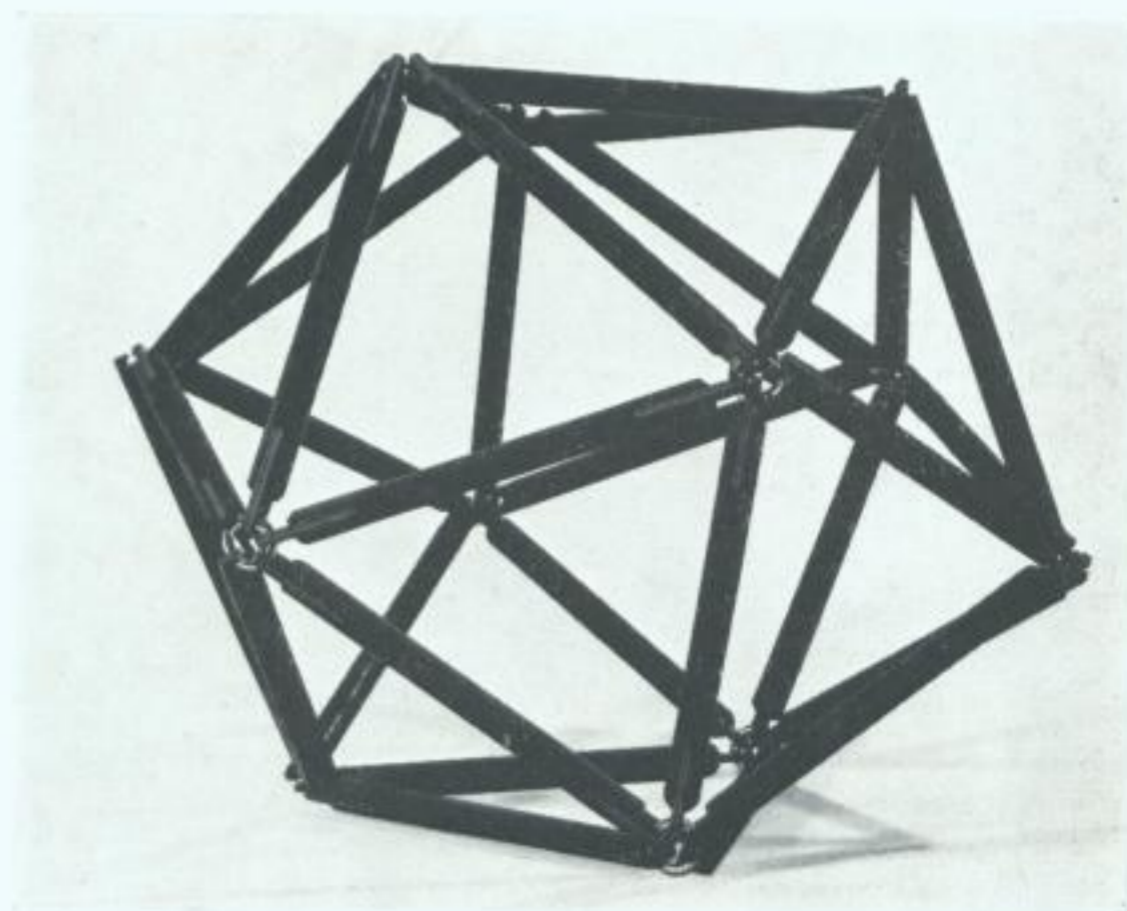
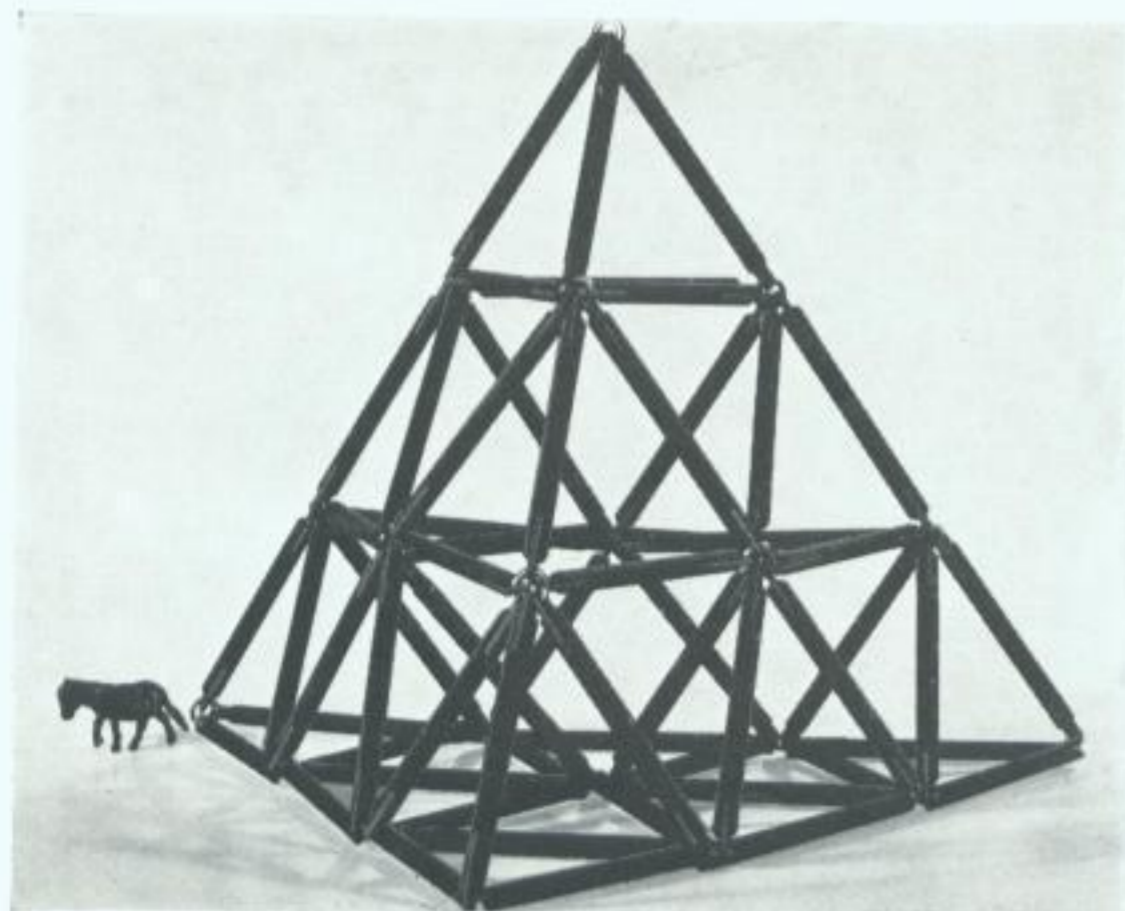
Matthias Richter, Pädagoge, gestaltet und fertigt seit 1981 therapeutische Spielmittel. Er unterstützt damit Förderungspläne von Kindereinrichtungen sowie das Spiel von Behinderten, die handelsübliches Spielzeug weniger nutzen können.

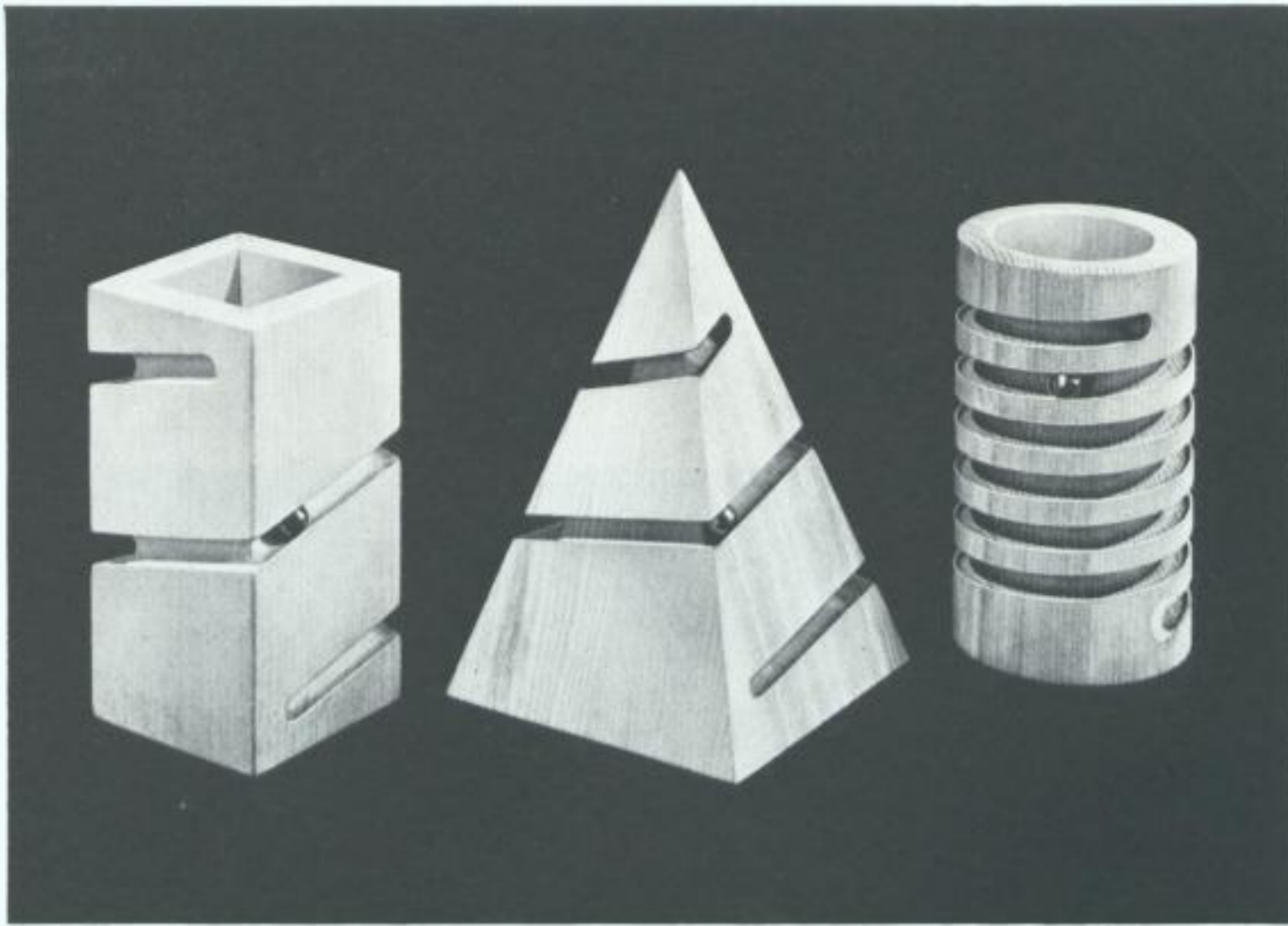
Für blinde Kinder entwickelte er Spielmittel, die Tasten, Bewegungen, Hören miteinander verbinden und aufeinander beziehen. Gerade weil gestalterisch nichts versteckt und nichts überladen werden darf, was die Funktion des Spiels irritieren oder festlegen könnte, ist dieses Spielzeug für alle offen.



Stab-Bau-Spiel

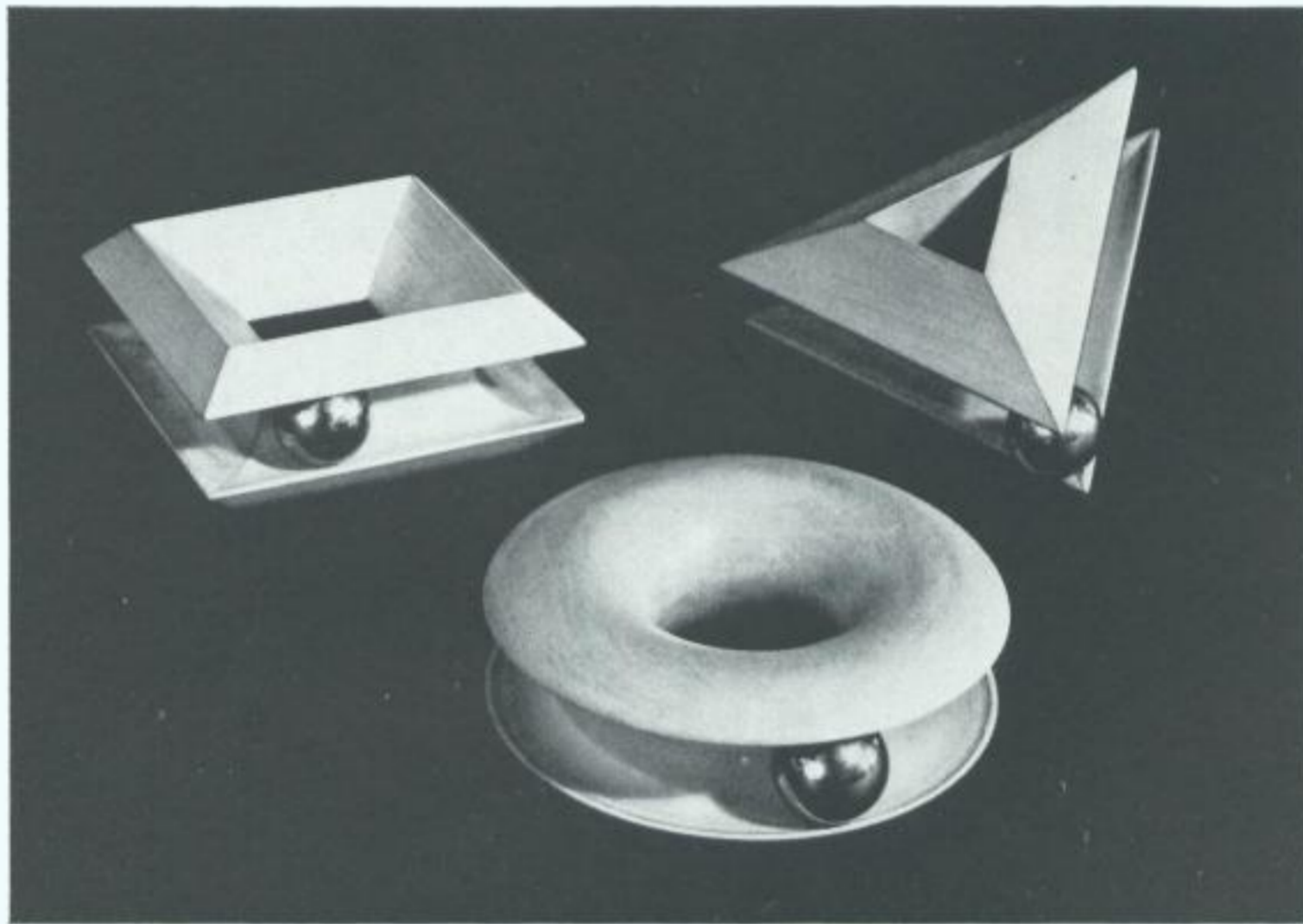
Stahlringe bilden den Knotenpunkt für ebene und räumliche Figuren. An den Enden der Rundstäbe aus Buche sind Plast-Laschen eingelassen, die sich leicht auf die Stahlringe stecken lassen. An einen Knotenpunkt können dadurch mehrere Stäbe geclippt werden.





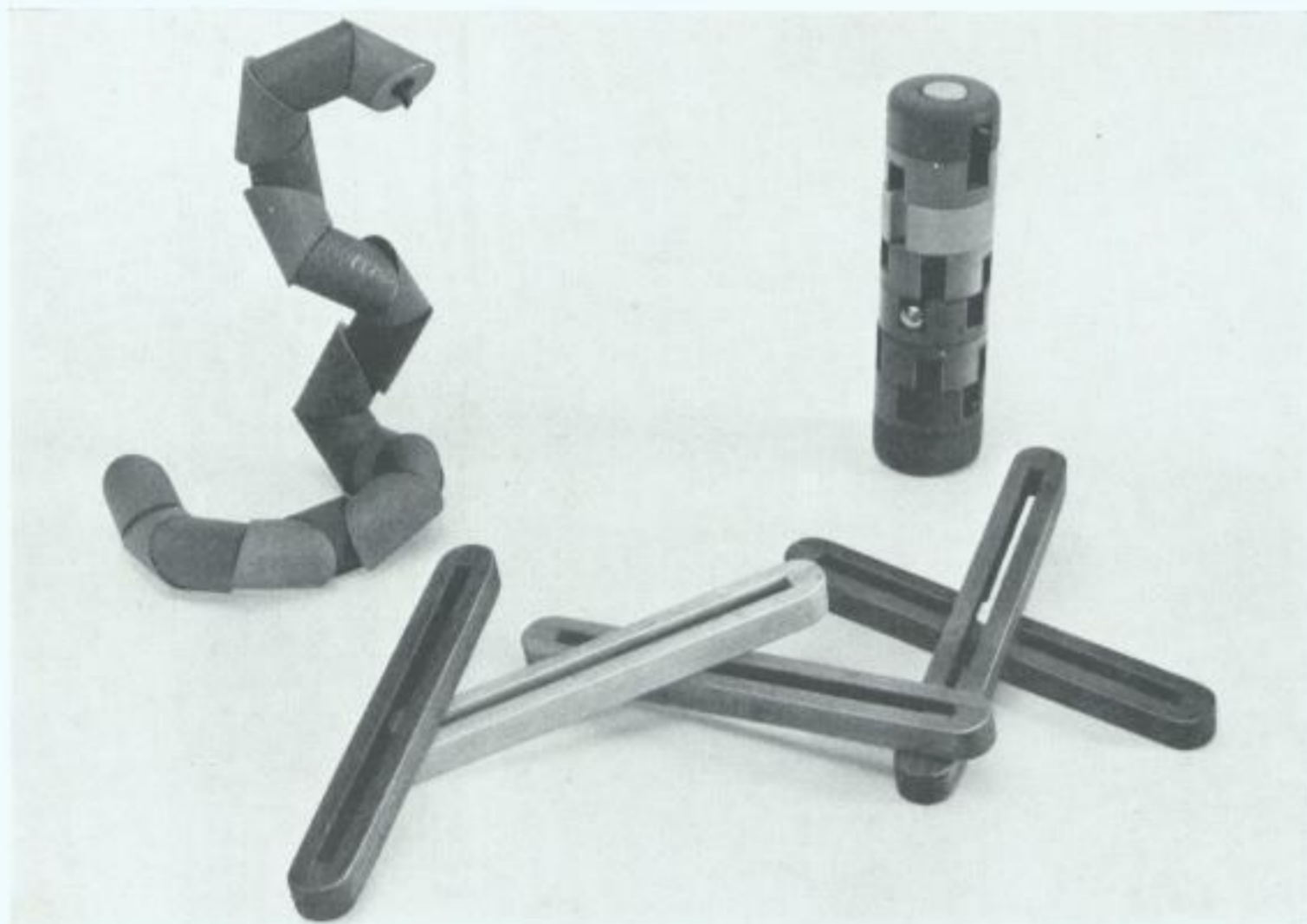
Tast-Klang-Körper

In die Wandflächen von Zylinder, Pyramide und Quader aus Esche sind geschlossene Bahnen eingefräst. Eine rollende Kugel erzeugt ein für die Geometrie des Körpers charakteristisches Geräusch.



Tast-Körper

Geometrisch klar gestaltete Körper aus Ahorn haben am Rand eine Ausfräsung mit eingeschlossener Stahlkugel, die durch Kippen bewegt werden kann.



Simpelspielmittel

Dreh-Labyrinth, Holz-Gummi-Schlange und Verschiebe-Hölzer aus gebeizter Buche regen zum Hantieren und Be-Greifen an. Eigenwillige Geräusche und veränderbare Formen regen zum Erfinden von Spielen an.

Ideenpotential

Armin Graßl

Praxisbeziehungen innerhalb der Formgestalterausbildung sind notwendig. Umstritten aber ist, in welcher Phase des Studiums konkrete betriebs- und kombinatbezogene Aufgabenstellungen erstmalig angesetzt werden und wo sie dominieren müssen. Welche Ziele und Inhalte sollen für die Lehre realisiert werden, und welcher Nutzen ist für den Praxispartner zu erwarten? Voraussetzung für konkrete industriebezogene Projektarbeit der Studenten sind ein hinreichender gestalterischer Zeichenvorrat und ästhetische Urteilsfähigkeit durch fundierte ganzheitliche Grundlagenausbildung. Dies darf jedoch nicht als Mechanismus verstanden werden, etwa so, daß man alle Schubfächer eines Schrankes füllt und sich erst dann in der Lage sieht, eine Projektaufgabe unter Benutzung der jeweils erforderlichen Schubfächer zu lösen. Projektarbeit als erzieherische Dominante vermag nicht nur komprimierte und vielschichtige konkrete Studien anzulegen, sondern auch die Studienmotiva-

tion zu erhöhen. Deswegen sollte sie bei kluger Balance zwischen erreichter Grundlagenbildung und fachbezogenem Anspruch relativ früh beginnen. Art und Umfang der Aufgaben sowie Erwartungen zum Resultat müssen dem jeweiligen Ausbildungsstand angemessen sein.

Nützliche Erfahrungen über frühzeitig angesetzte vertragsgebundene Studienarbeiten gewann die Hochschule für industrielle Formgestaltung Halle, Burg Giebichenstein, aus einer mehrjährigen intensiven Zusammenarbeit mit dem VEB Kombinat Sportgeräte Schmalkalden. Aufgaben aus diesem Kombinat bildeten Schwerpunkte studentischer Projektarbeit im Fach Methodische Gestaltungsübungen des 2. Studienjahres.

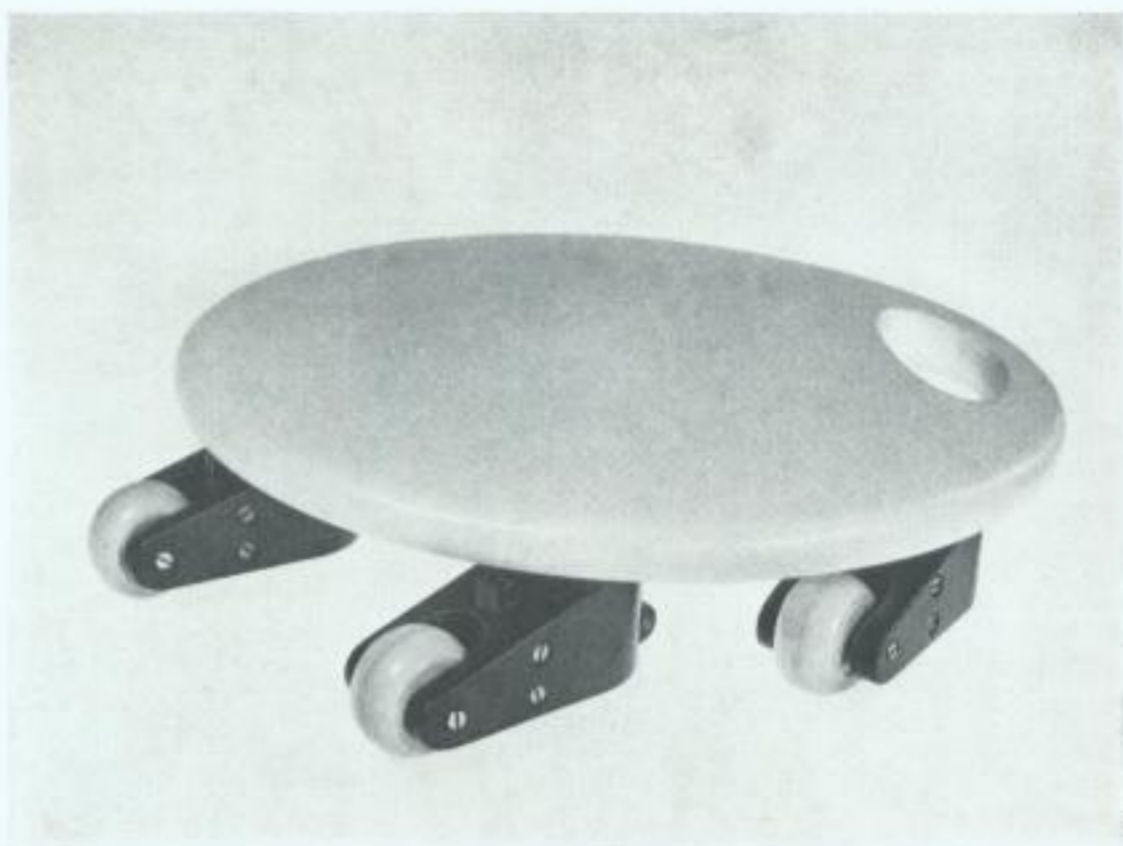
Die pädagogische Situation dieser Ausbildungsphase prägen geringe Designerfahrungen der Studenten und ein niedriges Zeitpotential von zwei Monaten. Demgegenüber stehen mehrere motivierende und qualifizierende Aspekte:

- ungleich höheres Engagement des Studenten für eine konkrete Aufgabe, deren Lösung für die weitere Forschungs- und Entwicklungsarbeit im Kombinat dringend gebraucht wird;
- anschauliches Kennenlernen von Materialverarbeitung, Bearbeitungsmaschinen, Werkzeugen sowie der Betriebsorganisation;
- Beginn der individuellen Auseinandersetzung mit designhemmenden Faktoren in der Praxis;
- Verteidigung einer Lösungsidee vor Praxispartnern.

Wie die Studienaufgaben „Rollschuhe“ und „Rodel“ zeigen, bietet unsere Zusammenarbeit mit dem Kombinat Sportgeräte Schmalkalden den Studenten die Möglichkeit eines schnellen Zugriffs ohne lange Einarbeitung. Gut organisierte Auftaktexkursionen in die Herstellerbetriebe Rollschuhe, Plastrodel, Holzrodel mit der Darlegung kombinatsspezifischer Ziele zum konkreten Gegenstand fördern den Einstieg. In der Aufgabenpräzisierung erreichten wir dabei ein Abrücken von



1
2
3

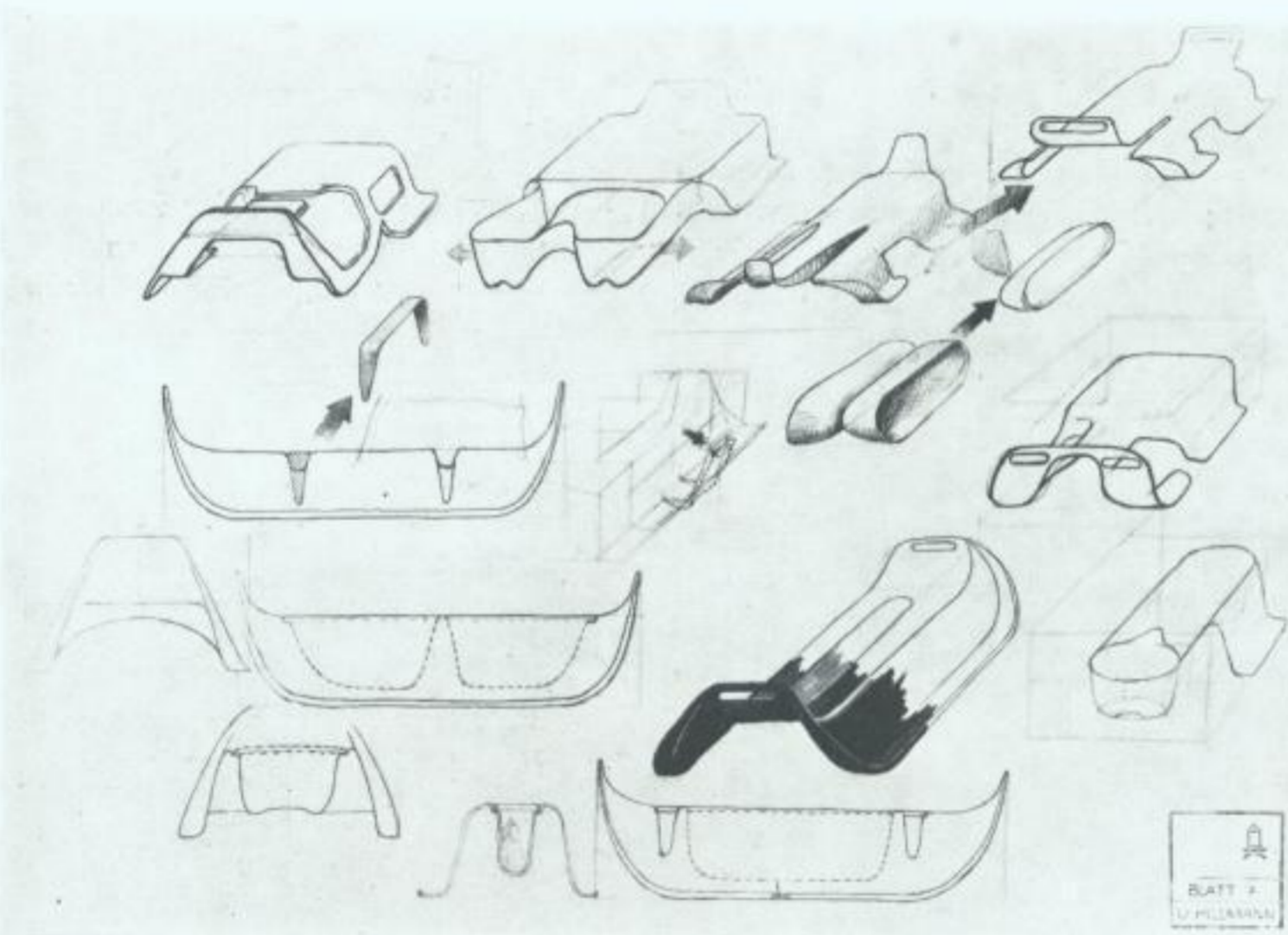
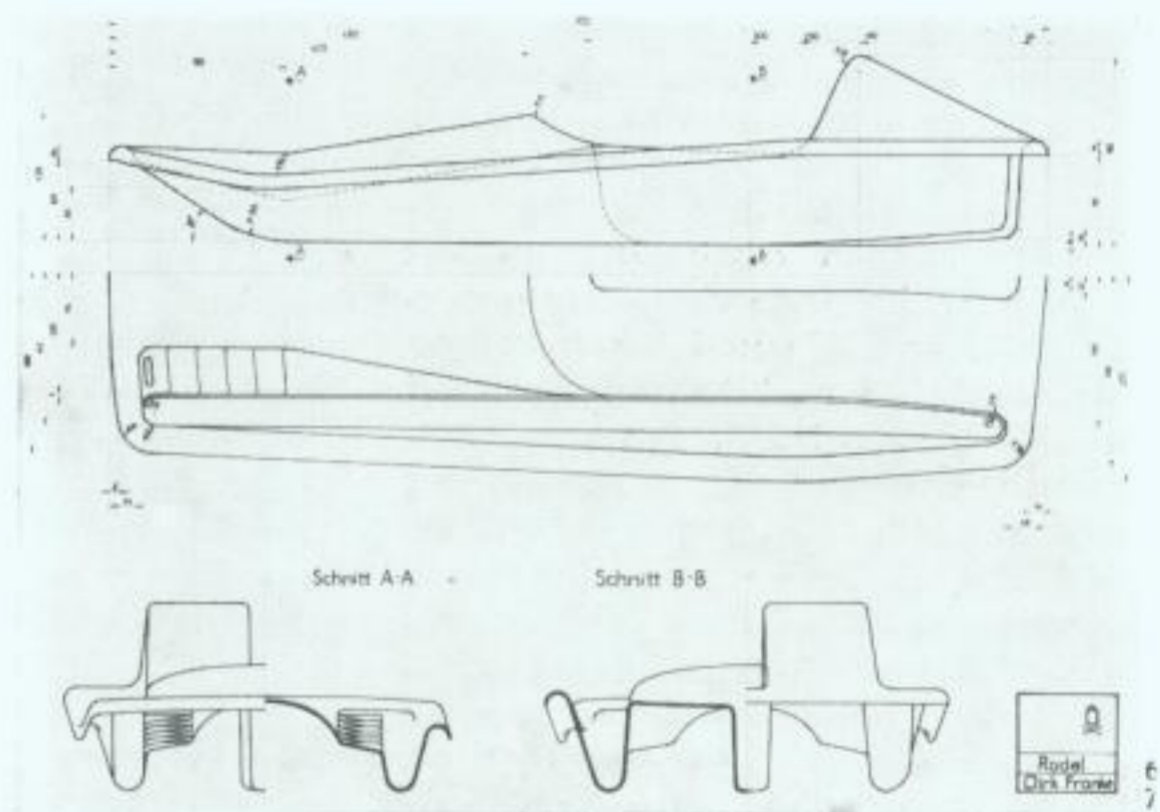
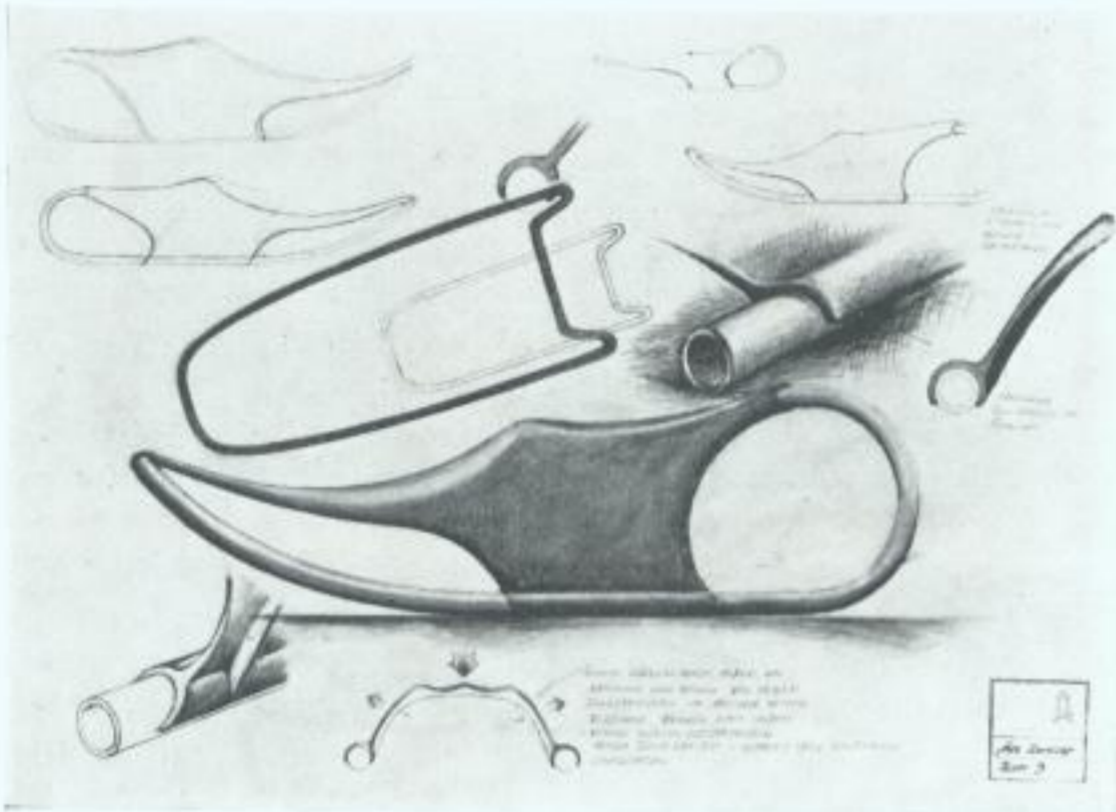


4
5

1-5
 Gestaltungsideen für Rollschuhe im 2. Studienjahr,
 1985/86
 Betreuer: Armin Graßl, Georg Böttcher, Hartmut
 Voigt

- 1 Ralf Brenner
- 2 Tino Alferl
- 3 Gerald Bornschein
- 4 Holger Fitzlar
- 5 Bernd Gabler

6-8
 Lösungserarbeitung und Dokumentation zur Ge-
 staltungsaufgabe Plast- und Holzrodel, 1986/87



zu engen betrieblichen Vorstellungen zugunsten einer prinzipiellen Orientierung auf mehr innovativen Freiraum für studentische Arbeit. Es spricht für das Kombinat, daß diese weitblickendere Verfahrensweise auch die Festlegung der Leistungsverträge bestimmte.

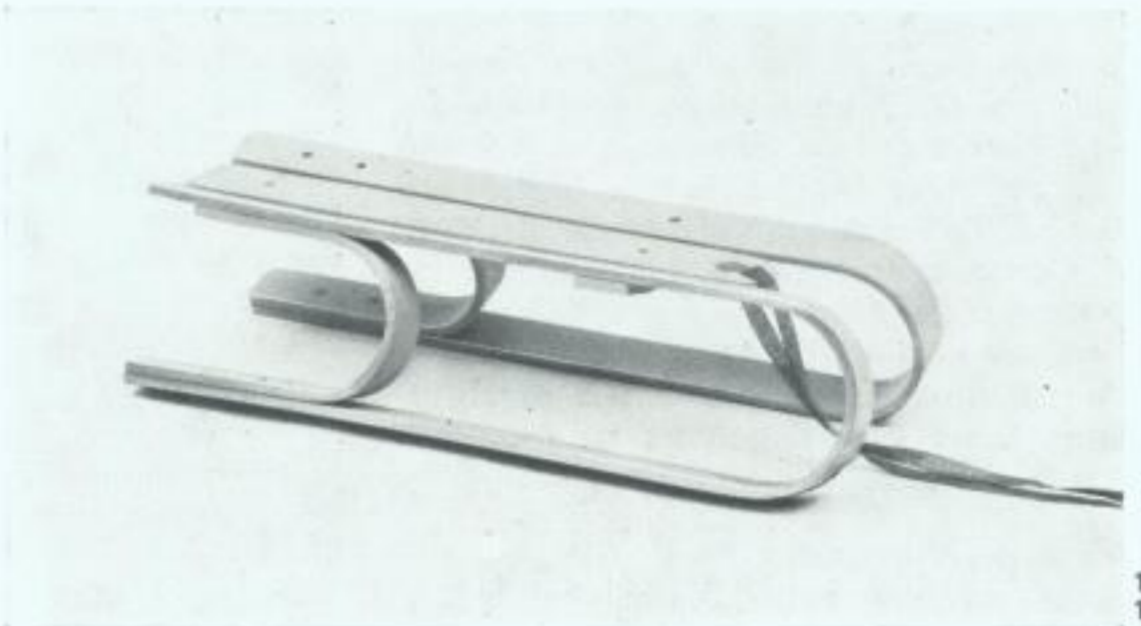
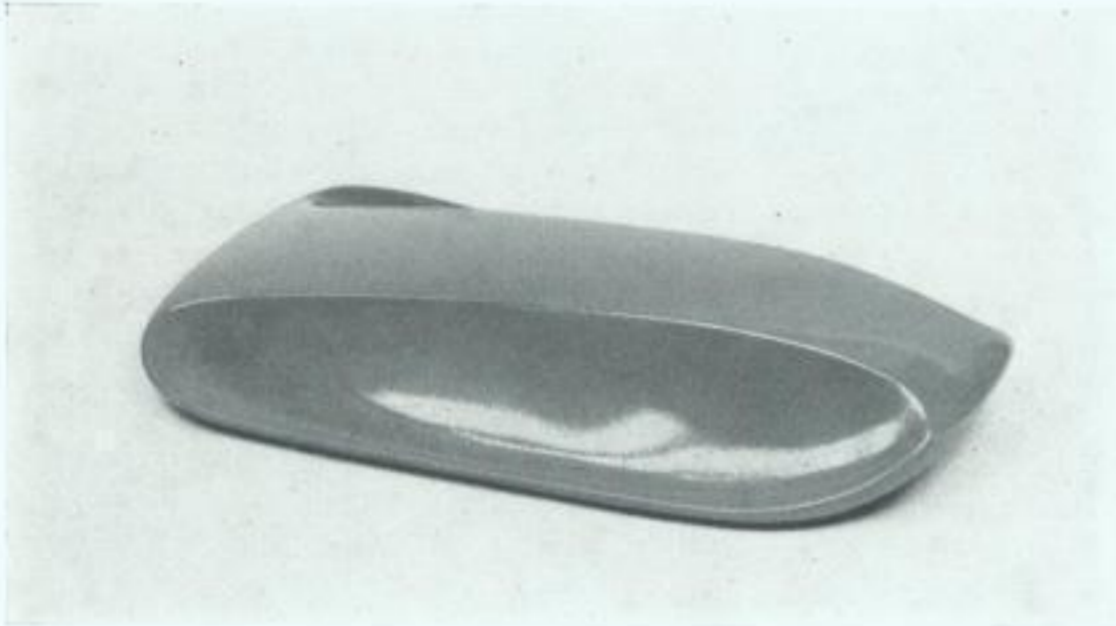
Die Studienaufgaben Rollschuhe, 1985/86, sowie Plast- und Holzrodel, 1986/87, führten anhand methodischen Trainings zu Gestaltungsmodellen für ausgewählte Lösungsideen. Konsultative Betreuungen durch den Lehrkörper ergänzten Kontrollberatungen mit den Mitarbeitern für Forschung und Entwicklung der Herstellerbetriebe des Kombinates.

Beide Gestaltungsthemen zeigten im Ergebnis eine große Ideenbreite auf und erforderten zahlreiche Musteranmeldungen. Leider ist die schnelle Weiterführung der Lösungen nur bei einigen Rodel in Angriff genommen worden; bei den Rollschuhen fand die erforderliche funktionelle und technisch-konstruktive Erprobung der Gestaltungsideen bisher nicht statt. Erst durch ein Betriebspraktikum 1988 konnten wir diesen Vorgang wieder beleben. Diskussion und Auseinandersetzung um die Fragen der Weiterführung formgestalterischer Lösungsansätze offenbarten in besonderer Weise, daß ein zügiger Forschungs- und Entwicklungsprozeß in den Kombinatbetrieben an das Vorhandensein von Probemuster-Werkstätten gebunden ist. Vorstellungen, daß die Designschule – zumal in dieser Ausbildungsphase – funktionell, konstruk-

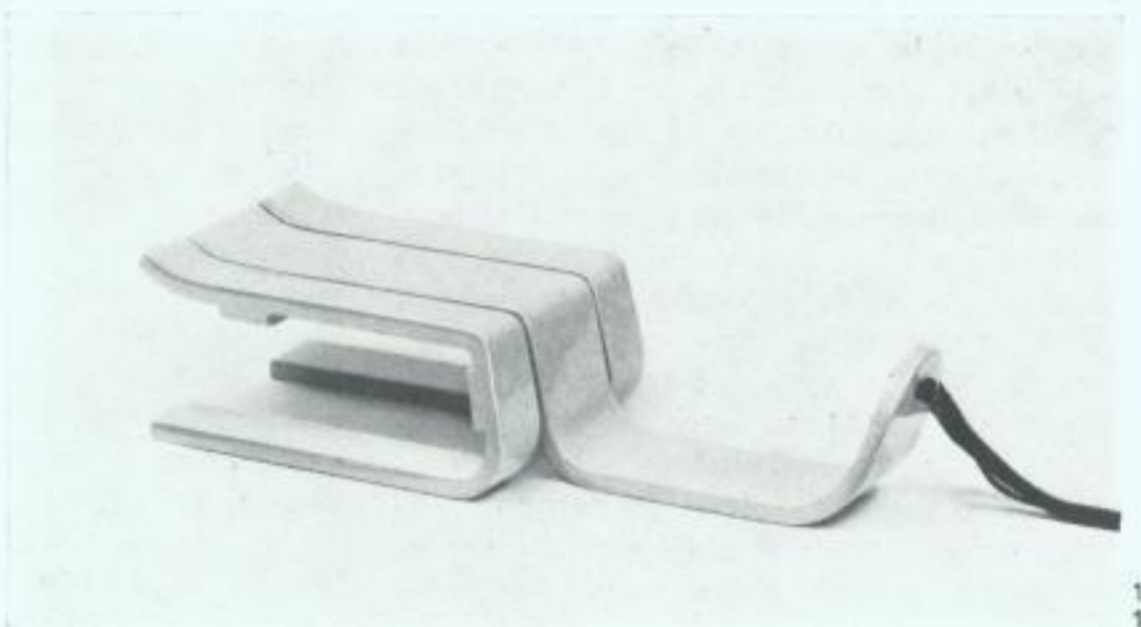
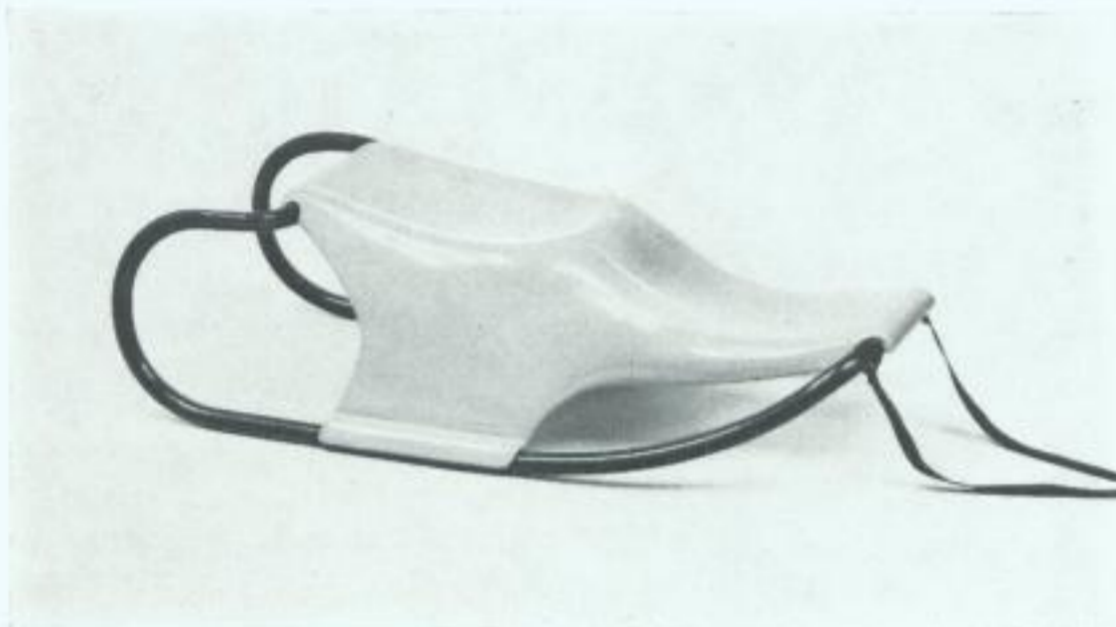


10, 12, 14
 Gestaltungsideen für Plastrodel im 2. Studienjahr,
 1986/87
 Betreuer: Armin Graßl, Georg Böttcher, Harmut
 Voigt
 10
 Rita Thiele
 12
 Jörg Schaller
 14
 Martin Traub

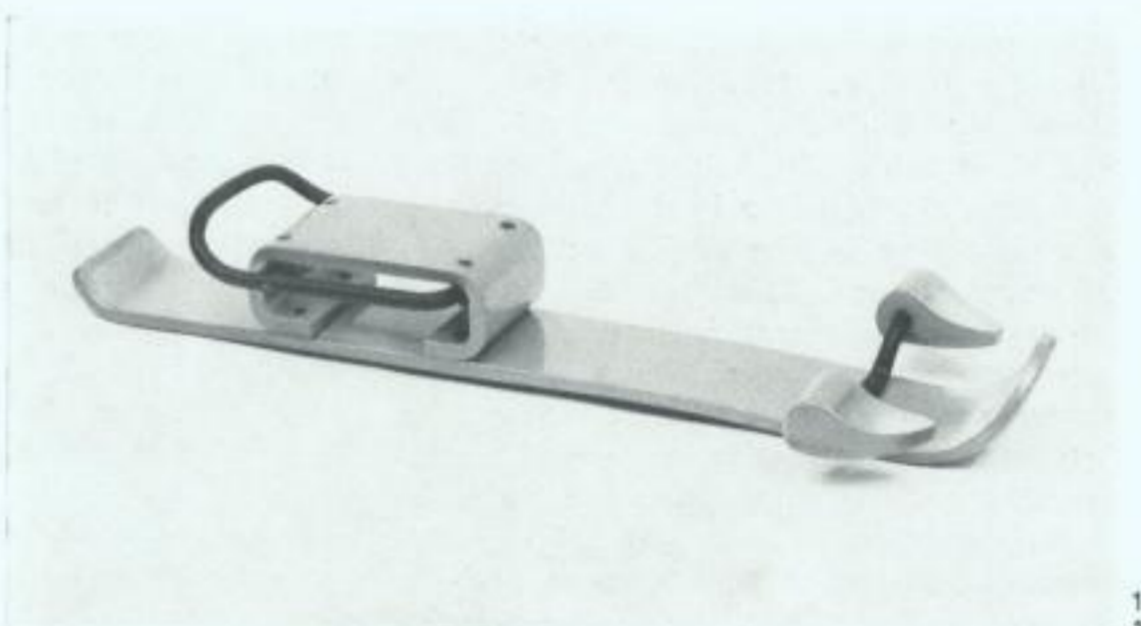
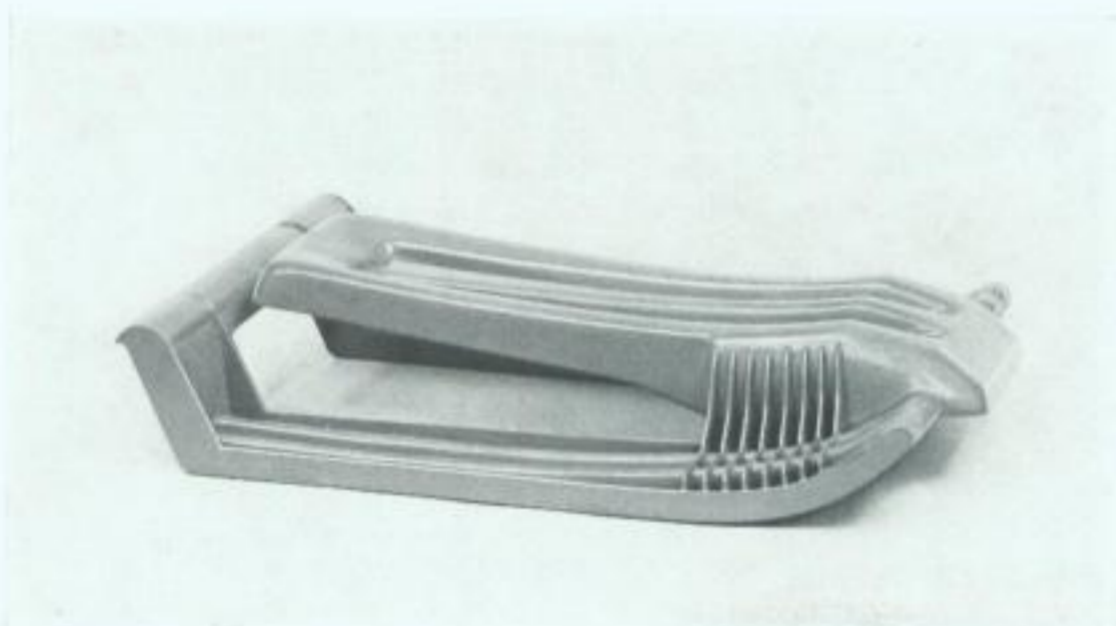
9, 11, 13, 15
 Gestaltungsideen für Holzrodel im 2. Studienjahr,
 1986/87
 Betreuer: Armin Graßl, Georg Böttcher, Harmut
 Voigt
 9
 Janis Kapetsis
 11
 Uta Jaschinski
 13
 Annette Kühn
 15
 Jörg Hermann



10
11



12
13



14
15

tiv und technologisch ausgereifte Gestaltungslösungen anbietet, sind zu sehr auf kurzfristige Erfüllung einer Design-Dienstleistung ausgerichtet. Hier muß das Kombinat Sportgeräte Schmalkalden, wie andere ebenso, mit dem vorgeschlagenen Ideenpotential der Designschulen zielsicherer und effektiver umzugehen lernen – schließlich ist das ein Aspekt seiner Designfähigkeit.

Von der Weiterführung aussichtsreicher Gestaltungsideen hängt nicht nur künftiger Wertzuwachs, also ökonomische und soziokulturelle Stabilität

eines Kombimates ab, sondern auch im pädagogischen Sinne die Selbstbestätigung des Studenten und seine berufliche Motivation.

Dennoch konnten aus der Zusammenarbeit mit dem Sportgerätekombinat die Ausbildung konkreter gestaltet und leistungsfördernd angeregt sowie Verständnis und Durchsetzungswille für Design im Kombinat gestärkt werden. Ausdruck der erreichten Kontinuität sind ein Rahmenvertrag über grundsätzliche Leistungen und Interessen zwischen Hochschule und Kombinat, die Übernahme ständiger Stu-

dienaufgaben gemäß ihrer didaktischen Eignung, die Durchführung eines Weiterbildungsseminars für Forschungs- und Entwicklungskader im Kombinat sowie die Beteiligung der Fachsektion an Entwicklungsseminaren des Kombimates.

Ausstellung in Stuttgart, BRD

Design in der DDR

Vom 26. Mai bis zum 31. Juli 1988 veranstaltete das Amt für industrielle Formgestaltung (AIF) im Rahmen des Kulturabkommens zwischen den Regierungen beider deutscher Staaten in der badenwürttembergischen Landeshauptstadt Stuttgart die erste umfassende Ausstellung mit Exponaten aus der Designgeschichte und -gegenwart der DDR in der BRD.

Ausstellungsort war das „Haus der Wirtschaft“, wo es Gelegenheit zu fachlichen Kontakten gab.

Haus der Wirtschaft

Nach mehrjährigen aufwendigen Rekonstruktionsmaßnahmen hatte das ehemalige Landesgewerbeamt, in Stuttgarts Stadtzentrum gelegen, erst im Frühjahr 1988 wieder seine Pforten für die Öffentlichkeit geöffnet, nunmehr als „Haus der Wirtschaft“. Der im Prunkstil des ausgehenden 19. Jahrhunderts errichtete Monumentalbau, im zweiten Weltkrieg stark durch Bomben beschädigt und danach, konzeptionell kaum abgestimmt, um- und ausgebaut, war in einem ersten Bauabschnitt (der zweite soll 1990 abgeschlossen sein) in seiner historischen Substanz wiederhergestellt und zugleich einer modernen Nutzung zugeführt worden. Es gilt als repräsentatives Zentrum, das nun alle maßgeblichen wirtschaftsfördernden Institutionen des Bundeslandes Baden-Württemberg unter einem Dach vereinigt; nach Aussagen seiner Hausherren nicht nur schlechthin ein „Schaufenster der Wirtschaft“, sondern in seiner Funktionalität und Ausstattung „eine in der Bundesrepublik einmalige Serviceeinrichtung“.

Sie umfaßt das Landesgewerbeamt mit seinem Design-Center, das fast eineinhalbtausend Quadratmeter Ausstellungsfläche bietet, sowie einem „Informationszentrum Patente“ mit Erfinderberatung und weiteren Informationszentren für Energiefragen beziehungsweise Technik, die Stiftung Außenwirtschaft Baden Württemberg und die Steinbeis-Stiftung für Wirtschaftsförderung mit dem Regierungsbeauftragten für Technologietransfer. Für die organisatorische Verknüpfung aller dieser Institutionen sorgt eine Geschäftsstelle als zentraler Anlaufpunkt für finanzielle oder technische Beratung suchende Unternehmen.

Das Design-Center präsentierte sich zur Neueröffnung des Hauses mit drei repräsentativen Ausstellungen: „Design in Europa“ (mit Beteiligung von 19 Ländern – darunter der DDR – und Produkten aus dem Wohn-, Arbeitsumwelt- und öffentlichen Bereich), „Design-Auswahl '88“ (der 25. Ausstellung dieser Art, die vorbildlich gestaltete Serienprodukte des BRD-Marktes zeigt) sowie „Form beständig“ (einer Auswahl beispielhaften langlebigen Designs von 1949 bis 1978).

„Design in der DDR“ gesellte sich dem als vierte Ausstellung wenig später hinzu – und als erste umfassende eigenständige ausländische Exposition im neuen „Haus der Wirtschaft“.

red.

Leistungsschau im Dialog

DDR-Design in diesem Hause zu präsentieren war eine Herausforderung, die bewußt angenommen wurde. Mit der Ausstellung „Design in der DDR“ konnten deshalb nicht ausschließlich Produkte vorgestellt werden, vielmehr ging es um die Darstellung von Lebensweise und Kultur, um Vermittlung von Erkenntnissen über das Land, sein Wirtschaftspotential und die Menschen. Sicherlich eine selbstbewußte Präsentation eigener Leistungen, gleichzeitig eine Positionsbeschreibung, die dem kritischen Vergleich gerade an diesem Ort nicht ausweichen wollte.

Gezeigt wurden Exponate aus 54 Kombinat, ein Querschnitt, der von Spielzeug, Maschinen und Anlagen bis zu Bekleidung für behinderte Kinder reichte, in der Mehrzahl Serienerzeugnisse, die in ihrer Qualität zu den besten Leistungen der DDR-Wirtschaft gehören.

Darüber hinaus wurden Informationen zum Bauhaus Dessau und zum Designzentrum des AIF vermittelt, Objekte aus der Designgeschichte der DDR sowie Studienarbeiten der Hochschule Halle, Burg Giebichenstein, und der Kunsthochschule Berlin vorgestellt; die Exposition war begleitet von Videos und einer Multivision.

Deutlich positiv, zum Teil überrascht, weil Produkte zwar bekannt, jedoch bisher nicht als Leitung der Kombinate der DDR identifiziert waren, zeigte sich die Mehrheit der 18 000 Besucher in den Gesprächen, in denen immer wieder auch der zurückhaltenden Ausstellungsgestaltung Anerkennung gezollt wurde, die das Exponat innerhalb einer weißen Podestlandschaft unaufdringlich in den Vordergrund rückte, die strenge Auswahl unterstrich.

Formgestaltung in der DDR, so wurde vielfach hervorgehoben, sei auf hohe Gebrauchsqualität und ästhetische Seriosität ausgerichtet und umgehe nicht mit spektakulären Einzelobjekten soziale Verantwortung. Deutlich wurde, daß die DDR – ein wirtschaftlich starkes Land – in der Lage ist, dem Außenhandel Produkte in hoher Qualität anzubieten.

Bereits zur Eröffnung hatte der Präsident des Landesgewerbeamtes Baden Württemberg Karl Reuss auf die Gelegenheit zum Dialog verwiesen, die sich durch Design als einem Stück Wirtschaftskultur ergebe: „Ich halte Design für ein sehr geeignetes Medium, Informationen zu vermitteln über die Arbeitswelt, den privaten und öffentlichen Bereich. Insofern weiß derjenige, der die Ausstellung gesehen hat, wesentlich mehr über die DDR und das Leistungs- und Gestaltungsvermögen ihrer Menschen, als er aus Rundfunk und Fernsehen entnehmen kann.“

Fragen, oft insistierend, selten jedoch provokant, führten stets zu angeregter Diskussion, deren Spektrum vom Alltag in der DDR bis zu Maximen staatlicher Designförderung reichte. „Ich will nicht mit der Design-Elle die Gestaltungsidee oder das Produktfinish wertend messen.“, so der Leiter des Stuttgarter Design Centers

Peter Frank. „Denn das AIF weiß sicher selber, daß das DDR-Design bei Investitionsgütern oder Sportgeräten sehr gut ist und es in anderen Bereichen noch hapert. Viel wichtiger ist für mich, daß eine solche Ausstellung mit 170 Exponaten überhaupt stattfindet und sich unser Fachpublikum und Tausende von Besuchern über das Niveau der Produktkultur der DDR informieren können, daß unser Verband Deutscher Industriedesigner VDID eine Informationsreise durch die DDR gemacht hat, daß sich das AIF wohl an unserer jährlichen „Design-Auswahl“ beteiligen wird und daß sich viele freundschaftlich-kollegiale Kontakte ergeben haben. Daß die Ausstellung „Design in der DDR“ in dem 1986 abgeschlossenen Kulturabkommen ausdrücklich genannt ist, freut mich deswegen besonders, weil damit meines Wissens zum ersten Mal Design offiziell das „Kultur-Siegel“ bekommen hat, denn sonst segelt Design meist zwischen Wirtschaft und Feuilleton.“

Fragen, Diskussion und Dialog auch während eines zweitägigen Symposiums, auf dem sich Gestalter, Rektoren, Direktoren und Dozenten der Ausbildungsstätten und andere Designförderer einem sachkundigen Auditorium stellten. Mit besonderer Aufmerksamkeit registrierten die Zuhörer, daß sich Designer in der DDR intensiv mit Fragen der Intensivierung und der Umwelt befassen, einer Problematik, die in mehreren Referaten auf sehr verschiedene Weise angesprochen wurde, unter dem Gesichtspunkt der Ver- und Wiederverwendung von Rohstoffen, der Umweltbelastung durch Verkehrsdichte, aber auch aus dem Blickwinkel der Gestalter hinsichtlich solcher Überlegungen wie einem Plädoyer für weniger schnellen Wandel. Erwartungsgemäß gab es dazu unterschiedliche Auffassungen zwischen Referenten und Gastgebern, ebenso wie zu Fragen der Aktualität von Funktionalismus und Postmoderne oder zum Marketing. Und erwartungsgemäß wurden ebenso Übereinstimmungen sichtbar, nicht nur hinsichtlich der Arbeitsweise von Designern, mehr noch was deren soziale Verantwortung betrifft. Im Resümee der Gastgeber wurde von weißen Flecken gesprochen, die mit neuem Erkenntnisstand ausgefüllt wurde. Damit waren auch die Vorträge über den VEB Designprojekt Dresden gemeint, über die Arbeit der Designer im Investitionsgüterbereich, über das Ausbildungsgebiet Designgeometrie. Symposium wie auch zahlreiche Gespräche der DDR-Delegation in Designbüros führender Unternehmen und des VDID waren mehr als höflicher Gedankenaustausch, bloßes Sich-Kennenlernen. Von einem Stück Normalität zwischen beiden Staaten war vielfach die Rede, von künftigen gemeinsamen Projekten und immer wieder von der Fortsetzung des Dialogs.

„Im Kontext jener Probleme,“ – so der Leiter des Amtes für industrielle Formgestaltung Martin Kelm – „die die Bewohnbarkeit unseres Planeten für künftige Generationen betreffen, sollte bohrendes Fragen wieder und wieder gestattet sein. Wie in der großen Politik, so bewährt sich auch im Speziellen der Austausch von Gedanken, den wir heute und morgen fortsetzen wollen.“

Michael Blank

