Spielzeug für Erwachsene

Autor(en): **Isler-Hungerbühler, Ursula**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Das Werk : Architektur und Kunst = L'oeuvre : architecture et art**

Band (Jahr): **44 (1957)**

Heft 12: **Individuelles Wohnen**

PDF erstellt am: **28.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-34244

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

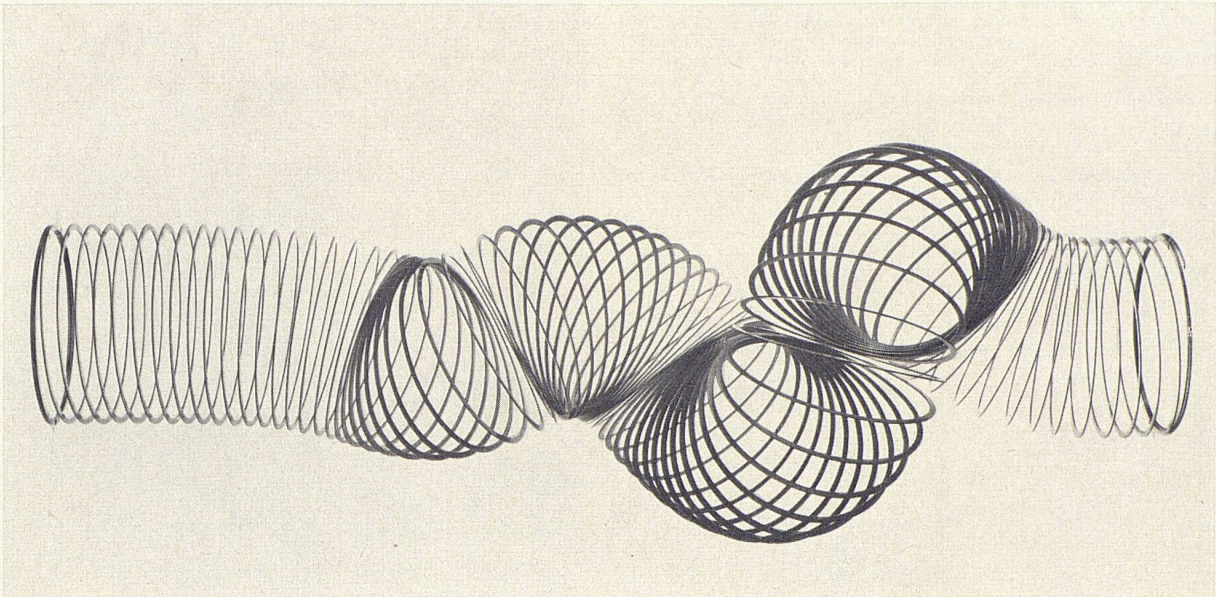
Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Ursula Isler-Hungerbühler

Spielzeug für Erwachsene



1

«Die Ideale von Arbeit, Erziehung und Demokratie ließen kaum Raum für das ewige Prinzip des Spiels», rügt Huizinga am neunzehnten Jahrhundert; unser zwanzigstes aber beginnt, unter einer Flut von mechanischem Spielzeug den Spieltrieb des Kindes zu ersticken und dem Erwachsenen durch lauter Sachlichkeit den Vorwand zum Spiel zu rauben. Welch faszinierendes Männerspielzeug war doch ein Daimler-Automobil 1900; es forderte körperliche Geschicklichkeit und bot dafür dauernde Spannung, ob die durchschaubare Konstruktion gehorchen würde! Synchronisation und andere technische Fortschritte schalten heute das Spielelement bei Maschinen vollkommen aus, geben dem Fahrzeug ausschließliche und gefährliche Zweckbestimmung. Unser Jahrhundert ist auf dem besten Weg, ein Jahrhundert der Langeweile zu werden, weil die Technik seinen Menschen die Hände bindet, ihnen alles glatt, wohlgeformt und vollkommen bereitet. Dem Menschen aber ist zur sichersten Verkettung von körperlicher Tätigkeit und geistiger Konzentration, manueller Beschäftigung und phantasievollem Schweifen der Seele das Spiel geschenkt worden, und ein Verachten dieser Gabe bringt Verarmung, Wirrnis, Langeweile.

Das Spiel in seinem ältesten und primitivsten Sinn ist nicht Sport und Wettkampf, nicht Kult und nicht Musik, sondern ein Verweilen beim an sich Zwecklosen, Un-Materiellen, bringt aber durch das bloße Regen der Hände die Phantasie in festliche Erregung – oder dann, als logischere, männliche Form des Spielens, manuelle Tätigkeit zum Gleichnis überlegten Denkens. Für diese letztgenannte Form gilt das Schach als königliches Beispiel; doch steht hier, da es einen Partner bedingt (Einerschach gelingt nur außergewöhnlichen Menschen), das Turniermäßige stark im Vordergrund. Das Ur-Spiel spielt der Mensch mit sich allein vor dem Hintergrund seiner Gedanken.

Dabei ist der schöpferische Mensch der geborene Spieler; ihm genügen ein paar Murmeln, die Büroklammer auf dem Schreibtisch oder eine schöngemaserte Holzkugel, die Phantasie in Schwingung zu versetzen. Aus diesem Grund kann selten ein Spielzeug für den phantasievollen, aber unlogischen und daher ungeduldigen Erwachsenen erfunden werden. Er braucht es nicht, oder dann ist er, der zutiefst kindlich geblieben ist, ein dankbarer Ausprobierer von Kinderspielzeug aller Arten. Doch auch dieser Phantast liebt das Spiel mit der Form, der guten Form, die sich unter seinen Händen bewegt und wandelt, ihm erlaubt, seinen diffusen Wünschen Gestalt zu geben.

Diesem Erwachsenen sei das House of Cards des amerikanischen Architekten *Charles Eames* in die Hände gespielt (vgl. WERK 12/1956). Ein Set von 54 Karten, in zwei Größen erhältlich, trägt graphisch vorzügliche farbige Wiedergaben kleiner Dinge: Schneckenhaus, amerikanische Münzen, Fingerhut und japanische Papierpüppchen, oder dann, für Liebhaber des Abstrakten, die Reminiszenz an bedrucktes Papier aus vielen Ländern, Einwickel- und Schrankpapier, Tapete, Bucheinband, an Architekturtraktat und naturwissenschaftliche Abhandlung. Sechs Einschnitte in jeder Karte erlauben die Konstruktion stabiler Kartenhäuser, Luftschlösser schönster Perspektiven in architektonische und geistige Räume.

Spiel in reinstem Sinne, als bloße Übereinstimmung von Klang und Formwechsel, in der fast spukhaften Flüchtigkeit rasch ablaufender Phasen wellenartiger Bewegung, schenkt die Stahlspirale «Slinky» von *Richard T. James,* Philadelphia. Ein Stück Industrie-Abfall geriet in spielerische Hände, offenbarte seinen hohen Reiz und inspirierte zur Konstruktion einer solideren Feder, einem «der genialsten Spielzeuge», wie Max Bill es nennt. Nicht einmal so sehr ihre Fähigkeit, selbständig eine schmale Treppe hinunterzuturnen, sondern weit mehr noch die schlangenhafte Beweglichkeit, der Widerstreit von Zug und Spannung, lassen den Erwachsenen fast andächtig das zauberhafte Stück Technik in Händen halten.

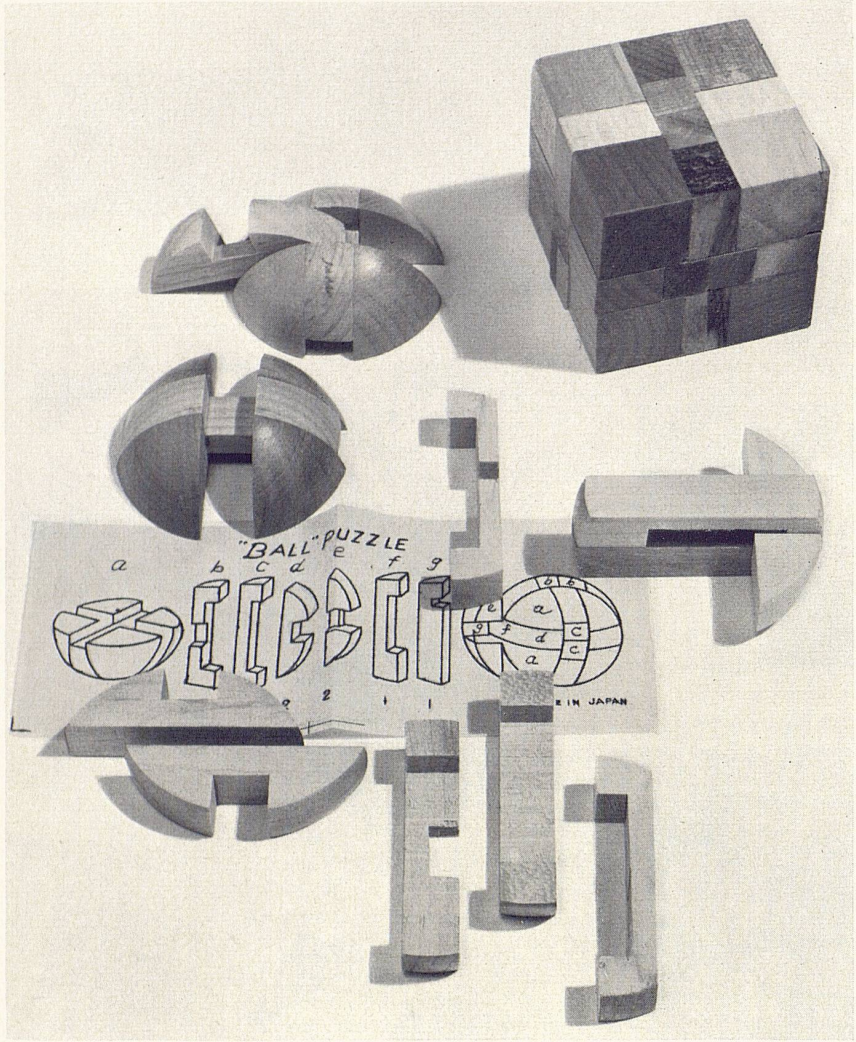
Als Übergang von diesen schöpferisch-phantasievollen Spielen zum Konzentrationsspiel – wobei wir hier, der ältesten Spielform gemäß, immer den partnerlos spielenden Menschen vor Augen haben – wären die Geschicklichkeitsübungen anzusprechen, welche Geduld und Logik wechselweise in Anspruch nehmen. Eines der ältesten ist das japanische «Mikado», ein Haufen durcheinandergeschütteter Stäbchen aus Holz oder Elfenbein, welchen eine fast atemlos ruhige Hand nur mit Hilfe eines weiteren Stäbchens möglichst rasch abtragen soll. Hier erweist sich die philosophische Wahrheit von der Einwirkung äußerer Beherrschung auf die Konzentration des Denkens: ein echter Mikado-Spieler hat die Hände eines zelebrierenden Priesters oder eines Chirurgen. Neben diesem Spiel für Philosophen schenkt uns Japan auch kompakte Kugeln oder Würfel, die sich aus kunstvoll verstrebten Holzklötzchen aufbauen. Der Körper erscheint äußerst solide und fällt doch auseinander, sobald der Finger einen der Miniaturbalken gelöst hat. Die Rückverwandlung des Klötzchenberges in die einzig gemäße Form – Kugel oder Würfel – ist fast Architektenarbeit und gibt die Genugtuung einer gelungenen Kon-

struktion. Zu seiltänzerischer Geschicklichkeit erhebt sich der Geist des Spielenden erst wieder beim Dornacher *Decor-Denk-Spiel*, einem flachen, fischförmigen Holzplättchen, durch dessen Schlitz ein von Kordel und Kugeln gehemmter Ring gezogen werden soll. Die Lösung erfordert Übung, die Erfahrung ähnlicher Spiele und hilft, die Raumvorstellung – und die Geduld – des Erwachsenen zu stärken.

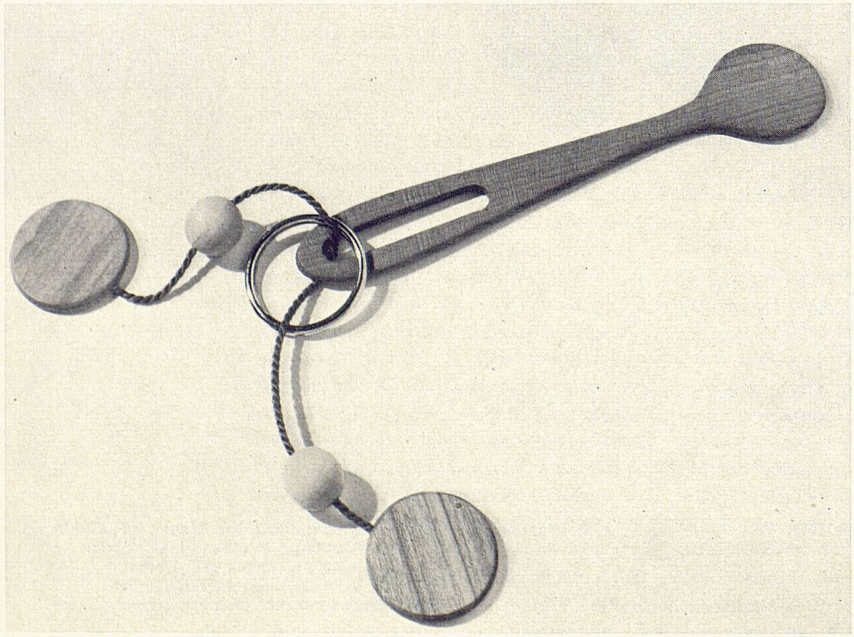
Bei den reinen Proportionsspielen bleibt *Wilhelm Kienzles* durchdachtes Legespiel «Trigon» fast unerreicht (vgl. WERK 8/1950); es ist zu einer Art Fingerübung der Logik geworden, die mit Genuß gespielt wird. Ähnliche Ansprüche erhebt der umstülpbare Würfel von *Paul Schatz* (Dornach), zerlegbare Stereometrie in exakt gefaltetem Karton, wobei der bewegliche Würfelgürtel nicht nur zum Modell mathematischer Gleichungen wird, sondern den spielenden Fingern überraschende Formen offenbart. Der pädagogische Wert des Spielzeugs erhöht sich durch die Möglichkeit, es selbst anfertigen zu können.

Wenn Kienzles «Trigon» und das Spielen mit stereometrisch-geometrischen Begriffen in strenge, abstrakte Welten führt, deren Genuß nicht jedermann offensteht, so hat Buchbinder *Franz Zeier* in Zürich ein Würfel-Zusammensetzspiel geschaffen, bei dem die Form nicht von Logik, sondern von künstlerischen Wirkungen bestimmt wird. Eine Serie von neun Würfeln ist mit verschiedenfarbigem Marmorpapier so exakt beklebt, daß sich bei richtiger Zusammenstellung ein Muster von zarter Harmonie ergibt. Keine Vorlage, keine vorgeschriebene Lösung helfen hier den suchenden Fingern und den von abstrakter Malerei geschulten Augen; die Kreise und Maserungen, feinverwischten Übergänge von einer Farbnuance in die nächste, warten geduldig, bis die zerstörte Harmonie wieder hergestellt ist. Das kleine Spiel ist reine Handarbeit, von den leichten Holzwürfeln, der sauber gefügten Schachtel bis zu dem bedeckenden Papier, dessen Farbe nach dem alten Marmorierverfahren ihre Struktur erhielt.

Kreis, Kugel, Würfel und Quadrat: erstaunt es, daß die besten unserer Spiele auf Grundformen bauen und zurückzielen, welche als Monumente mathematisch-logischen Denkens, wie auch als Gabe der schöpferisch-phantasievollen Natur dem Menschen zum Geschenk gemacht sind? Spielen mit Form und Formempfinden geht daher über das ewige Anliegen des Spiels hinaus, ist ein unbewußtes Tasten auf der Suche nach Vollkommenheit, nach dem Treffen jenes imaginären Punktes, in dem die strenge Gerade der Logik die schweifende Phantasie trifft, um einen kurzen Moment des Einklangs aufzurichten.



2

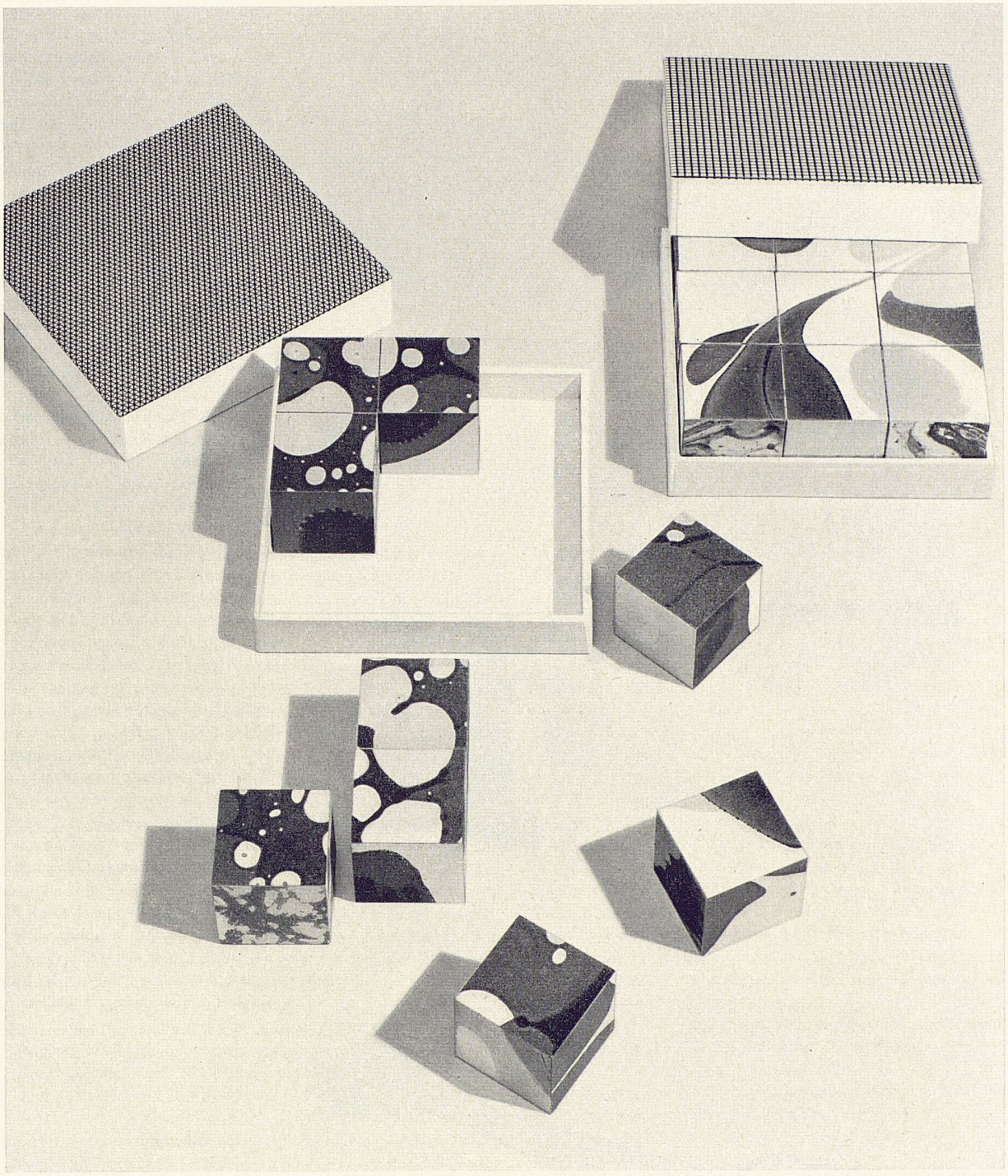


3

1
«Slinky», elastische Stahlfeder, die sich auf schiefen Ebenen überschlägt. Entwerfer: Richard T. James, Philadelphia
«Slinky», ressort d'acier flexible, faisant la culbute sur tout plan incliné
"Slinky", elastic steel spring, which turns over and over on inclined planes

2
Japanisches Zusammensetzspiel in Kugel- und Würfelform
Jeu de patience japonais en forme de boule ou de cube
Japanese "Ball puzzle"

3
«Decor»-Geduldspiel. Hersteller: Decor AG, Dornach
Le jeu de patience «Décor»
"Decor" exercise of patience



4

4
Würfel-Zusammensetzspiel. Hersteller: Franz Zeier, Zürich
Jeu de patience composé d'éléments cubiques, par Franz Zeier
Cube puzzle by Franz Zeier

Photos: 1 Fachklasse für Photographie an der Gewerbeschule Zürich
2–4 Alexander von Steiger, Zürich

Bezugsquellen: «Slinky»-Spirale: Franz Carl Weber AG, Zürich
«House of Cards»: Wohnbedarf AG, Zürich
«Decor»-Denkspiel: Decor AG, Dornach
«Trigon»: Wilhelm Kienzle SWB, Zürich
Würfel-Zusammensetzspiel: Franz Zeier, Zürich