

Bretter, die die Welt bedeuten = Une question de mise en scène

Autor(en): **Winogrand, Robin**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Anthos : Zeitschrift für Landschaftsarchitektur = Une revue pour le paysage**

Band (Jahr): **37 (1998)**

Heft 3: **Kinderspiel = Jeux d'enfants**

PDF erstellt am: **17.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-138233>

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.

Prof. Robin Winogrand,
Hochschule Rapperswil,
Abteilung Landschafts-
architektur

Bretter, die die Welt bedeuten



Die Gestaltung entwickelt Orte wie kleine Bühnen, in die das Kind seine Realität projizieren kann – ähnlich wie im Theater, wo das Bühnenbild Hinweise auf die Handlung gibt, sie aber nicht festlegt.

Spielende Kinder sind wie ein Beweis für die Existenz von Magie in unserem Leben. Intelligent, kreativ, mit freiem Geist und grosser Neugier sind sie fähig, kleine Denkanstösse in etwas Phantastisches umzuformen – in einer Art und Weise, dass Erwachsene fast neidisch werden müssen.

Wenn Kinderspiel so ist, warum entbehren dann Spielplätze und Geräte oftmals jeglicher ästhetischer Qualität und stehen ohne Beziehung zum vorhandenen Kontext wie gelandete UFOs in der Stadt?

Das Projekt des Spielplatzes in Marktheidenfeld steht für den Versuch, aus dem vielfältigen Spiel des Kindes heraus phantasievolle Spielgeräte und prägnante Orte zu entwickeln, die sich gleichzeitig in ein Gesamtkonzept einordnen. Die Spielgeräte werden so zu Projektionsflächen der kindlichen Erlebniswelt, die Kinder sollen sich die räumlichen Objekte immer wieder anders aneignen können. Doch wie können Spielgeräte aussehen, mit denen sich Kinder über einen Zeitraum von vier Jahren beschäftigen, obwohl sich ihre Wahrnehmungsfähigkeit ständig weiterentwickelt? Ist zu Hause

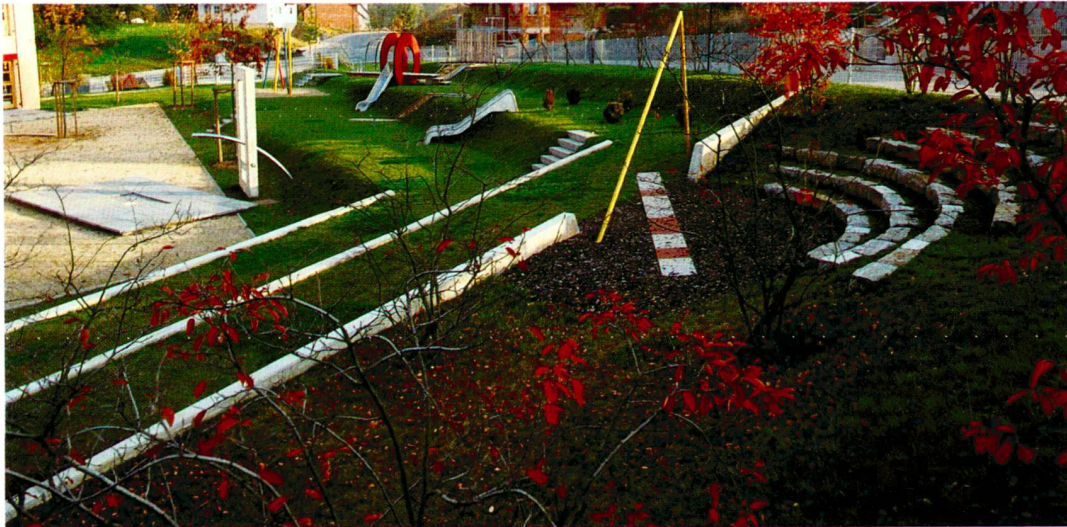
Des enfants qui jouent sont la preuve vivante que la magie existe dans notre vie. Intelligents, créatifs, dotés d'un esprit libre et d'une curiosité insatiable, ils sont capables de partir d'un rien, d'une esquisse d'idée, et de le transformer en quelque chose de fantastique – avec un talent à faire pâlir d'envie les adultes.

Le jeu des enfants, si c'est cela, alors pourquoi les places de jeu sont-elles si souvent dénudées de toute qualité esthétique et entièrement détachées du contexte existant, un peu comme des OVNI qui auraient débarqué dans la ville?

Le projet de la place de jeu à Marktheidenfeld est une tentative de développer, en s'inspirant du jeu des enfants riche et varié, des engins de jeu et des sites marquants qui s'inscrivent dans un ensemble harmonieux. Les engins de jeu deviennent ainsi les surfaces de projection du monde tel que le vivent les enfants. Objets et espaces doivent se prêter à une conquête sans cesse renouvelée par les enfants. Mais à quoi ressemblent des engins de jeu capables de captiver les enfants pendant quatre ans, alors que leur facultés de perception ne cessent d'évoluer? Si un jouet n'intéresse plus un enfant à la maison, il en reçoit un nouveau, mieux adapté

Une question de mise en scène

Prof. Robin Winogrand,
Hochschule Rapperswil,
département architecture
du paysage



ein Spielzeug für ein Kind nicht mehr interessant, bekommt es ein neues, das seinem Entwicklungsstand entspricht. Wie funktioniert ein solcher dynamischer Prozess bei einem Kinderspielplatz?

Die Orte werden wie Bühnen entwickelt, in die das Kind seine Realität projizieren kann – ähnlich wie im Theater, wo das Bühnenbild Hinweise auf die Handlung gibt, sie aber nicht festlegt. In der Gestaltung sollen Kontraste, ein zentraler Aspekt des Kinderspiels, zum Ausdruck gebracht werden. Im «Hoch» oder «Tief» sein, allein oder in der Gruppe, sich versteckend oder sich selbst exponierend, ruhig oder aktiv handelnd – es ergeben sich unterschiedliche Erlebniswelten.

Die Gestalt des Ortes

Die Strukturierung des Ortes ist von zwei wichtigen Kriterien geprägt: den neuen Kindergarten in die Geländeform zu integrieren und, auf einem zum Gebäude hin abfallenden Hang, Spielebenen zu schaffen. Die Gliederung der Architektur findet ihren Wiederhall im Rhythmus der Geländemodellierung und Bepflanzung. Hecken,

à son niveau de développement. Comment fonctionne ce processus dynamique sur la place de jeu?

Les sites se développent comme une scène sur laquelle l'enfant peut projeter sa réalité, un peu comme le décor au théâtre qui fournit des indices sur la trame sans que le contenu en soit fixé. L'aménagement doit permettre aux contraires de s'exprimer, car ils constituent un aspect essentiel du jeu des enfants. Etre en hauteur ou en profondeur?, seul ou au sein d'un groupe?, se cacher ou se montrer?, ne rien faire ou être en pleine action? – autant de situations qui contribuent à façonner un monde de vécus différenciés.

La configuration du site

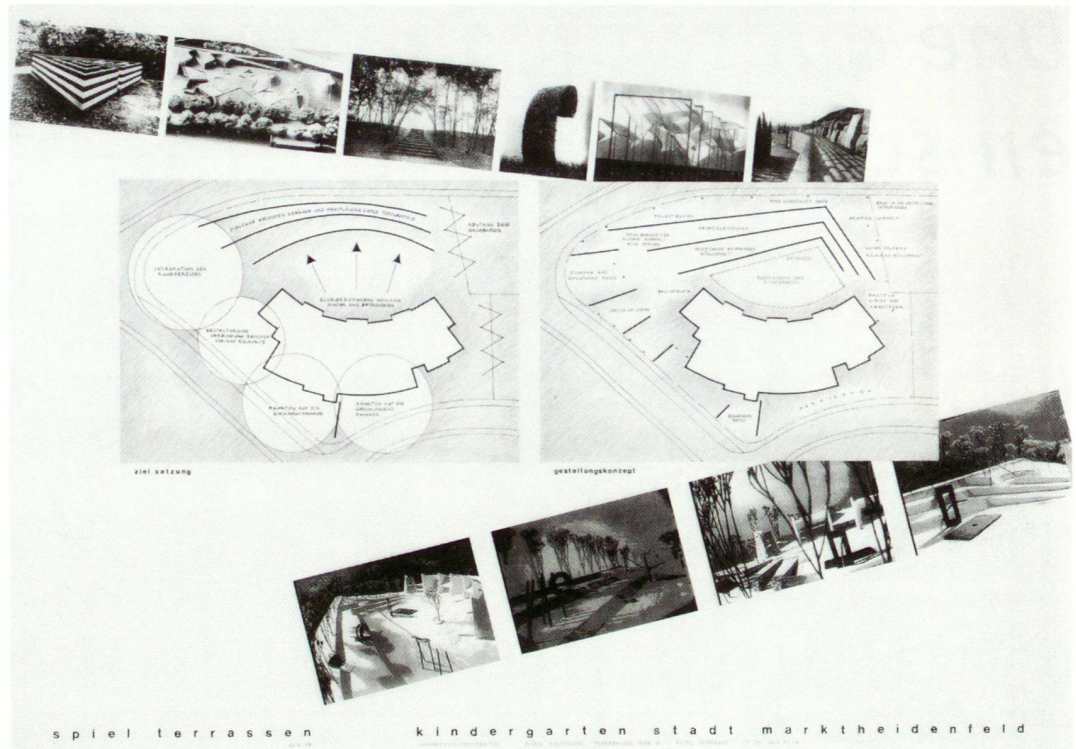
Deux critères importants ont conditionné la structuration du site: Le nouveau jardin pour les enfants a dû être intégré dans la morphologie du terrain et sur le versant qui s'incline vers le bâtiment, il a fallu créer différents niveaux de jeu. L'architecture trouve sa réplique dans le rythme de modelage du terrain et dans la plantation. Des haies, des arbres, des terrasses et des murs en béton dialoguent avec la maison, le jardin et le contexte urbain. En même temps, le terrain en retrait offre une petite place à part.

L'aménagement a été conçu pour créer des sites pareils à de petites scènes sur lesquelles l'enfant peut projeter sa réalité – un peu comme au théâtre où le décor fournit des indices sur la trame, sans que le contenu en soit fixé.

Photo: Kai Loges

Projektdaten

Gestaltung: Robin Wnongrond, Mitarbeiter Mathias Burhenne
 Bauherr: Stadt Marktheidenfeld
 Architekt: Willi Müller
 Baujahr: 1994
 Kosten: DM 135.- pro Quadratmeter



Photos: Hans-Jürgen Fuchs

Bäume, Terrassen und Betonmauern setzen Haus, Garten und städtebaulichen Kontext in einen Dialog. Gleichzeitig wird durch das zurückgezogene Gelände ein kleiner Platz gebildet.

Die Spielobjekte

Von den neun inszenierten Räumen – Malbrunnen, O-Bühne mit Rutsche, Landschaft?, Kletterbaustelle, Amphitheater mit Wäldchen, Kulisse mit Obergeschoss, schiefe Versteckkasten – werden hier drei beschrieben.

Auf dem Malbrunnen können die Kinder durch Strich, Skizze und Schrift dem Ausdruck verleihen, was sich in ihrem Innern abspielt. Ein erhobenes Podest aus dunklem, schimmerndem Quarzitstein dient als Maltafel. Das gebogene Stahlrohr formt – zusammen mit dem Wasserstrahl – einen Bogen, der die gemalte Welt immer wieder, nach Knopfdruck durch die Kinder, verschwinden lässt. Der Betonrahmen verbindet Wasserquelle und Zeichenbrett im Kontext der Terrassen und Aktionsräume.

Landschaft?: Eine Brücke führt zu einer spitzen Anhöhe, die aber auch ein Schiffsbug sein könnte. Darunter verläuft, je nach Lesart, ein Rodelhang oder ein Flussbett. Eine Treppe führt durch freistehende efeuumrankte Tore. Wie die Kinder diese Formen deuten, ob sie sich als Pirat auf einem Schiff oder als Indianer über einem reissenden Fluss wiederfinden, hängt vielleicht von dem Buch oder von den Ferien ab, wo sie ihre letzten Abenteuer erlebt haben.

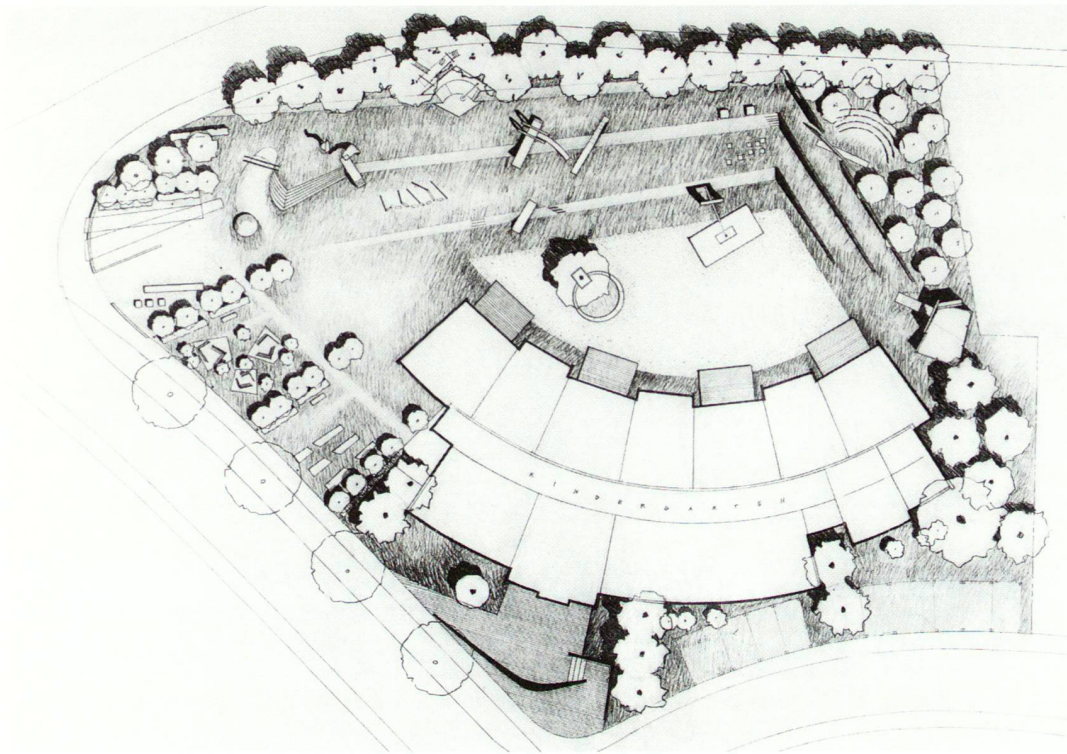
Les objets de jeu

Sur les neuf espaces mis en scène: fontaine à peindre, scène en O avec toboggan, paysage?, chantier d'escalade, amphithéâtre avec petit bois, coulisse avec étage supérieur, caisses inclinées pour se cacher, trois sont décrits ci-après:

La fontaine à peindre permet aux enfants d'exprimer ce qui se passe en eux par le trait, l'esquisse et l'écriture. Une estrade surélevée en quartzite d'un brillant sombre sert de tableau. Le tube en acier cintré forme, avec le jet d'eau, un arc qui efface le monde peint à chaque fois que les enfants pressent sur un bouton. Le cadre bétonné intègre la source d'eau et le tableau dans le contexte des terrasses et des espaces d'activité.

Paysage?: Un pont conduit à une arête qui pourrait tout aussi bien être la proue d'un bateau. Dessous passe, selon le regard que l'on y pose, une piste de luge ou le lit d'une rivière. Un escalier franchit des portails couverts de lierre. L'interprétation que les enfants donneront à ces formes: tantôt bateau de pirates, tantôt fleuve grondant que les Indiens devront traverser, dépendra peut-être du livre qu'ils sont en train de lire ou de l'endroit où ils ont passé leurs dernières vacances et vécu des aventures.

Dans la scène en O avec toboggan, un essieu en métal et un autre en bois se croisent entre deux disques circulaires. Pour monter sur scène on emprunte l'escalier en bois et on franchit le grand O pour se montrer au public sur l'estrade. Puis on quitte la scène soit par un escalier, soit par le toboggan sur l'essieu métallique.



In der O-Bühne mit Rutsche kreuzen sich Metall- und Holzachse zwischen zwei kreisförmigen Scheiben. Für einen Auftritt auf den «Brettern, die die Welt bedeuten» nimmt man die Holzterrasse, tritt durch das grosse O, um sich auf einem Podium dem Publikum zu zeigen. Über eine Treppe oder eine Rutsche auf der Metallachse kann diese Situation wieder verlassen werden. Der Einschnitt führt zum neuen Auftritt.

Material, Form, Atmosphäre

Die verwendeten Formen und Materialien bringen Boden und Einzelobjekt in einen strukturellen Dialog. Die Topographie kommt durch die in die Erdterrassen eingesetzten Treppen, Rampen, Schneisen und Rutschen zur Sprache. Die vertikalen Spielobjekte, die eine raumgreifende Grossfigur oder ein filigranes, lineares Element zeichnen, sind der Fläche gegenübergestellt.

Der Alterungsprozess der Materialien und die Ablesbarkeit jahreszeitlicher Veränderungen wurden bewusst als gestalterisches Mittel eingesetzt. Quarzit kontrastiert mit dem verwitterten Holz. Weich in ihrer Form und veränderlich je nach Jahreszeit stehen Felsenbirnen (*Amelanchier lamarckii*), Flieder (*Syringa vulgaris*) und Zierobstbäume den formal geschnittenen Hainbuchenhecken (*Carpinus betulus*) gegenüber.

Eine Garantie, wie und wovon Kinder fasziniert sind, kann es nicht geben. Jedoch bietet das Thema eine Vielfalt von gestalterischen Quellen an, die reizvolle städtische Spielräume ergeben können.

Matière, forme, atmosphère

Les formes et les matières choisies établissent un dialogue structurel entre le sol et les objets. La topographie s'exprime à travers les escaliers, les rampes, les ravins et les toboggans encastrés dans les terrasses de terre. Les objets de jeu verticaux tracent un élément linéaire aérien, ils sont en contraste avec les superficies planes.

*Le processus de vieillissement des matériaux et le cours des saisons ont également été utilisés comme éléments créatifs. Le quartzite immuable s'oppose au bois rongé par le temps. Avec leurs formes coulantes qui changent au fil des saisons, l'amélanchier (*Amelanchier lamarckii*), le lilas (*Syringa vulgaris*) et les arbres fruitiers ornementaux forment l'antithèse des haies de charme (*Carpinus betulus*) domptées par une coupe formelle.*

Personne ne peut être sûr de ce qui fascinera les enfants, ni comment. Mais le thème comporte en tout cas une multitude de possibilités créatives qui peuvent donner des espaces de jeu urbains pleins de charme.

Données du projet

Création: Robin Winogrand,
collaborateur Mathias
Burhenne
Maître d'ouvrage: la ville de
Marktheidenfeld
Architecte: Willi Müller
Année de construction: 1994
Coûts: DM 135.- par mètre
carré



Photos: Robin Winogrand
und Hains-Jürgen Fuchs