

Autor(en): **[s.n.]**

Objektyp: **Preface**

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

Band (Jahr): **51 (1964)**

Heft 1: **Spielen und Bauen**

PDF erstellt am: **08.08.2024**

### **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.

*Spiel ist Regel – wer sich nicht an die Regel hält, der spielt nicht mit. Spiel ist aber auch das Überschreiten der Regel; wo immer Kinder spielen, da erschallt früher oder später der Ruf: «Das gilt nicht!» Und was da nicht gegolten hat, war es nicht vielleicht gerade das Gültige?*

*Wir haben es immer vermutet, daß in der Weihnachtsbeleuchtung mehr Möglichkeiten lägen, als in den Straßendekorationen deutscher und schweizerischer Städte mit ihren Myriaden von Glühbirnen sichtbar werden; und siehe da, mit anscheinend weit geringeren Mitteln zaubern die Mailänder herbei, was bei uns fehlte – Raum!*

*Wieviel Regeln durchbricht der Zoo von Rapperswil? Wie durchaus gegenteilig hätte es jeder andere angepackt, der einen Zoo zu entwerfen hätte: die Zäune verborgen, die Pflanzen und das Terrain hervorgehoben und das Tier vor neutrale, leicht verfremdende Stallungen gestellt! Und wie machte es Wolfgang Behles? Er beließ das Gelände, wie es war, selbst in delikaten Sumpfpattien; er spielte mit den Bauten und erstellte eine Zauberstadt; und an Zäunen zeigt er uns einen ganzen Warenkatalog. Vielleicht ist es wahr, daß das Kind solcher Brücken bedarf, um die Natur zu sehen.*

*Sieht das Kind die Natur? Das Problem der Landschaft und ihrer touristischen Erschließung für Kinder stellt sich in den beiden folgenden Aufgaben: Pro-Juventute-Feriedorf im Malcantone und Kinder-Feriedorf in Fiesch (Goms). Einmal wirklich «im Busch» wohnen, das ist der Kindertraum, der hinter den verstreuten Hauszelten der Pro Juventute steckt. Kann man Träume verwirklichen? – Nein, so scheinen die Projektverfasser von Fiesch zu denken; was sollen wir die Tatsache verbergen, daß moderne Kinder nicht direkt an die Natur herantreten können? Und es sind gewiß nicht die großen, zusammengefaßten Bauvorhaben, die die Landschaft verschandeln.*

*Da wir vom Bauen und Spielen träumen, lockte es uns, Bauspiele dreier Entwerfer zu zeigen, die alle aus architektonischem Geiste entstanden sind; bei Asta Berling in konsequenter konstruktiver Vereinfachung, bei Kurt Naef aus mathematischem Denken und uralter Ornamentik, bei Kramer aus fast allzuviel Treue, um Spielzeug zu sein.*

1

«Naef-Spiel»: Baukasten aus vierhöckrigen Klötzen. Entwurf: Kurt Naef, Basel  
 «Jeu Naef»: jeu de construction formé par des cubes à quatre saillies.  
 Dessin: Kurt Naef, Bâle  
 "Naef Toy": building blocks consisting of elements with four humps.  
 Design: Kurt Naef, Basle

Photo: Alfred Hablützel, Bern

