

100 jahre bauhaus

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES

WORK GAME PARTY

VON BIRGIT MEYER

Ausstellung BAU [SPIEL] HAUS im Neuen Museum in Nürnberg

2019 feiert die Hochschule Pforzheim wie ganz Deutschland und viele internationale Partner das Gründungsjubiläum des Bauhauses in Weimar. Die legendäre Schule für Gestaltung verändert seit 100 Jahren das Bild unserer Welt. Ihre Konzepte für Bildung und Produktion und damit letztendlich für die Gestaltung eines neuen Miteinanders, sind bis heute unübertroffen. Produktives und überaus innovatives Element war der spielerische Ansatz im bildnerischen Prozess der Bauhaus-Lehre, und noch immer ist für das tief verankerte Bedürfnis nach kreativem Ausdruck das Spiel als künstlerische Strategie besonders wegweisend.

In Kooperation mit dem Neuen Museum in Nürnberg war die Hochschule Pforzheim mit der großen Übersichtsschau BAU [SPIEL] HAUS von März bis Juni 2019 beteiligt. Die Kuratoren, Professor Dr. Thomas Hensel und Dr. Robert Eikmeyer, haben viele Forschungsergebnisse ihrer gemeinsamen Arbeit im Projekt HEED – Institute for Human Engineering + Emphatic Design in die Konzeption von BAU [SPIEL] HAUS einfließen lassen und eine Fülle von Exponaten zusammengetragen. Inspiriert von Spielräumen, Spielzeugen und Spielkonzepten des Bauhauses veranschaulichte ihre Ausstellung die Beziehungen zwischen den kreativen Spielkulturen und experimentellen Techniken des Bauhauses und vergleichbaren Ansätzen in zeitgenössischen Design-Workshops und Innovationslaboren. Reformpädagogische Theorien des 19. und 20. Jahrhunderts werden so ihren Ausprägungsformen im aktuellen Zeitgeist gegenübergestellt. So trifft Bauhaus-Design auf Friedrich Fröbels Spielgaben, LEGO Architecture oder Minecraft und die Kreativlabore des Silicon Valley. „Spiel wird Fest – Fest wird Arbeit – Arbeit wird Spiel“, so hatte Johannes Itten 1919 das Leitmotiv der Bauhauslehre formuliert. „Work Game Party“ lautet die aktuelle Version dieser spielerischen Innovationskultur, wie wir ihr momentan im Design-Thinking-Prozess und in den vielen Kreativlaboren an Hochschulen und in der Industrie begegnen.

Mit Alma Siedhoff-Buschers polyfunktionalem Kinder-Spielzimmer,

konzipiert für das Weimarer Musterhaus „Haus Am Horn“, veranschaulicht BAU [SPIEL] HAUS ein radikales Spielkonzept: Jedes Element des Zimmers ist auf Offenheit und Kreativität angelegt, und so können Staukästen als Sitzkuben genutzt, ein Schrank zum Puppentheater oder eine Wickelkommode zum Schreibtisch umfunktionierte werden. In Form originaler und rekonstruierter Möbel und Spielzeuge, zugehöriger Entwurfszeichnungen und Publikationen tritt das Spielzimmer in einen spannenden Dialog mit heutigen Spielräumen und Zündmitteln. Neben historischen Spielzeugen stehen Sets von Prototyping-Materialien und Tools wie LEGO Serious Play, die in Design-Thinking-Prozessen verwendet werden.

Die Ausstellungsarchitektur stammte von dem New Yorker Künstler Liam Gillick. Ergänzt wurde BAU [SPIEL] HAUS von eigens für die Ausstellung produzierten Arbeiten u.a. vom künstlerischen Leiter Olaf Nicolai, der auch das Konzept für den Ausstellungskatalog, den Reader zum Thema Spiel und Kreativität und das Künstlerbuch entwickelt hat.

Die Übersichtsschau wurde gefördert von der Kulturstiftung des Bundes im Fonds **Bauhaus heute**.

BIRGIT MEYER

ist PR-Referentin an der Fakultät für Gestaltung.



Polyfunktionaler Kinderspielschrank von Alma Siedhoff-Buscher.