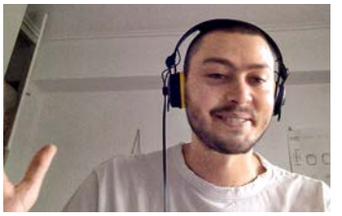

Penny Wilson, George Kafka, Giles Smith (v.l.n.r)

Penny Wilson und Giles Smith arbeiten gemeinsam an Assemble Play, einem neuen Projekt des Kunst- und Architekturkollektivs Assemble. Wilson ist Spielarbeiterin und leitete das Play KX-Projekt in King's Cross. Smith ist Architekt und arbeitet mit Assemble an verschiedenen öffentlichen Projekten, von einer City Farm im Londoner Grüngürtel bis hin zur Sanierung eines historischen Marktplatzes.

In Phantasiewelten

Interview **George Kafka**

Was hat Spiel mit Architektur und Stadt zu tun?
Giles Smith Eine ganze Menge. Alle Städte und fast alle Gebäude werden von Kindern genutzt, aber die meisten Planer berücksichtigen Kinder nicht. Wenn ich übers Spielen nachdenke, denke ich über das Leben von Kindern in der Stadt nach. Wenn wir also Städte nicht fürs Spielen entwerfen, dann entwerfen wir sie nicht für Kinder. Womit wir eine riesige Gruppe von Menschen ausschließen.
Penny Wilson Spielen wird gemeinhin innerhalb definierter Flächen, den Spielplätzen, organisiert, die normalerweise umzäunt sind. Und die vor allem der Vorstellung von Erwachsenen davon entsprechen, was Spielen ist. Traditionelle Spielplätze sind nur auf einen Typ von Spiel, die sportliche Betätigung, ausgerichtet. Aber es gibt 16 unterschiedliche Arten des Spiels: Theaterspielen, etwas Anfertigen, Spiel mit Feuer, Matsch, Wasser oder Sand, Phantasiewelten schaffen und vieles, vieles mehr.

Wie kam es zu Ihrer Zusammenarbeit?
Giles Smith Assemble traf Penny Wilson 2014 im Zusammenhang mit den Commonwealth Games in Glasgow. Assemble hatte den Auftrag erhalten, einen Teil der Austragungsstätte zu gestalten. Es handelte sich um ein zutiefst benachteiligtes Gebiet, wo es nur wenig für Kinder gab. Im Verlauf des Projekts verbrachten wir eine Menge Zeit damit, zu verstehen, was genau Spielen ist, und wie wir dieses Verständnis vom Spielen in unsere Praxis einbringen können.
Penny Wilson Sobald ein Architekt einen Abenteuerspielplatz betritt, haben wir Spielarbeiter immer ein bisschen Angst, dass er ihn lediglich als Teil einer Bauaufgabe begreifen wird. Wir waren daher angenehm überrascht von dem Ansatz den Assemble wählte, das Wesen des Spielens zu ergründen.
Giles Smith Am Ende entstand daraus der Abenteuerspielplatz an der Baltic Street, und, was die Architektur betraf, war das sehr einfach. Es handelte sich um ein eingezäuntes Stückchen Land, wo ein bisschen Landschaftsgestaltung zu machen war. Außerdem gab es eine Fläche in einem angrenzenden Gebäude, die die Spielarbeiter als Büro nutzten, um Essen zu kochen, und die Kinder, um Gegenstände aufzubewahren. Mehr als alles andere arbeiteten wir dort gemeinsam mit den Spielarbeitern, um etwas zu entwickeln, das mittlerweile zu einer Organisation geworden ist, die den Spielplatz betreibt und enorme Präsenz in der Nachbarschaft erlangt hat.

2018 haben Sie dann zusammen „Play KX" in King's Cross in London eingerichtet. Was war das genau für ein Art von Projekt?
Penny Wilson Die Sanierung in King's Cross war ungewöhnlich, weil sie etwas wirklich Positives bewirkt hat. Sie schuf einen Raum für die Quartiere auf beiden Seiten des Geländes – was bedeutete, dass wir eine ausgesprochen gemischte Gruppe von Leuten hatten, die ihn nutzten. Wir hatten die Möglichkeit, erfahrene Spielarbeiter in das Sanierungsgebiet zu holen, mit Lkw-Ladungen voller Zeugs, das die Kinder sich nehmen und damit machen konnten, was immer sie mochten.

Erzählen Sie mehr über dieses „Zeugs"!
Penny Wilson Wir hatten einige zu diesem Zweck entworfene Blöcke von Imagination Playground, das sind riesige Baublöcke, die aber leicht genug sind, damit sie ein Kleinkind anheben und hand-

Penny Wilson, professionelle Spielarbeiterin, und Giles Smith vom Architekturkollektiv Assemble über ihre Zusammenarbeit bei der Gestaltung von Spielbedingungen, die Kinder über den Spielplatz hinausführen

Unten: Abenteuerspielplatz an der Baltic Street in Glasgow

haben kann. Vor allem aber schleppten wir massenweise Organza und Zeltplanen in allerlei Farben an, aus denen die Kinder sich Höhlen bauen konnten. Darüber hinaus gab es Klamotten, um sich zu verkleiden, bizarre Hüte und Schwimmflossen und übergroße Mäntel – und verschiedene Requisiten wie ausgestopfte Hühner und eine Taubenmaske. Man sah Kinder, die mit einer Taubenmaske und Flossen umherliefen. In der Spielpädagogik bezeichnen wir diesen Ansatz als „lose Teile".

Wo genau liegt der Unterschied zwischen „losen Teilen" und fester Infrastruktur?
Penny Wilson Lose Teile sind schlicht nicht von Erwachsenen entworfen. Die Kinder haben vollkommene Freiheit, zu schaffen, was immer es ist, das sie in diesem Augenblick zu schaffen beabsichtigen. Der Archetyp ist eine Pappschachtel. Wohl jeder hat das schon einmal gesagt: „Ich habe ein Vermögen für das Weihnachtsgeschenk ausgegeben, aber sie haben mit der Geschenkverpackung gespielt!"
Giles Smith Wie Sie sich denken können: Die Rolle, die Architektur hierbei spielt, ist sehr begrenzt. Als der Auftraggeber zu uns kam und sagte: „Wir möchten, dass Sie einen Spielplatz entwerfen", da bestand der architektonische Eingriff darin, ihm zu erklären, dass er keinen Spielplatz braucht – sondern dass er ein paar gute Spielarbeiter engagieren muss.

Aus dem Englischen von Ursula Karpowitsch

Spielszenen vom Play KX in King's Cross in London. Fotos: Assemble