

**Begleitheft**

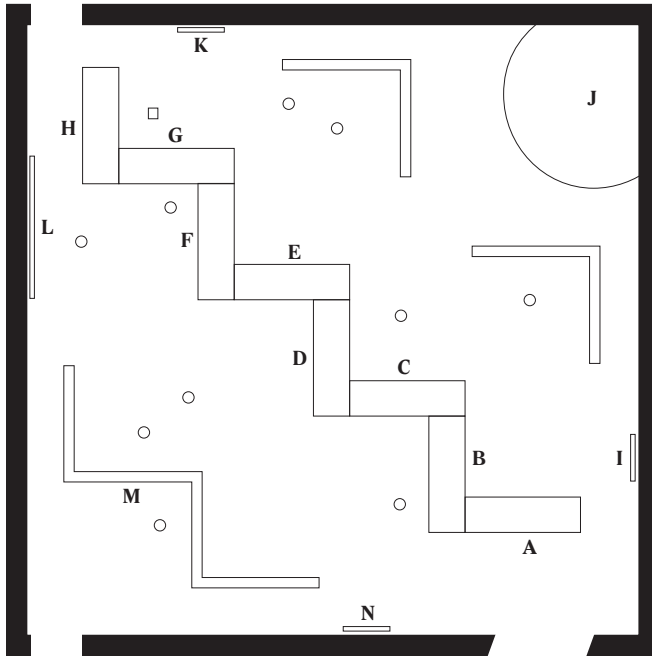
**BAU [SPIEL] HAUS**

***22. März bis 16. Juni 2019***

**NEUES MUSEUM**  
**Staatliches Museum für**  
**Kunst und Design Nürnberg**

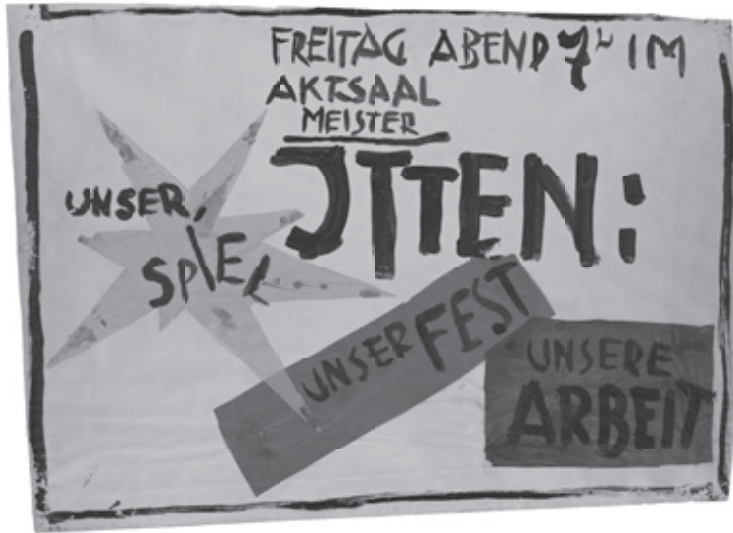
# Raumplan Ausstellungshalle

# Inhalt



Einführung	S. 5
<b>A</b> Kaleidoskop	S. 8
<b>B</b> Räume	S. 14
<b>C</b> Zündhilfen	S. 20
<b>D</b> Bausteine	S. 26
<b>E</b> Möbel	S. 32
<b>F</b> Architekturen	S. 36
<b>G</b> Netzwerke	S. 40
<b>H</b> Tabula Rasa	S. 44
<b>I-P</b> Resonanzen	S. 48
<b>I</b> Anni Albers / Gunta Stölzl	S. 54
<b>J</b> Yto Barrada	S. 53
<b>K</b> Goshka Macuga	S. 53
<b>L</b> Eva Grubinger	S. 52
<b>M</b> Hommage an Alma Siedhoff-Buscher	S. 51
<b>N</b> Oskar Schlemmer	S. 51
<b>O</b> Olaf Nicolai (Galerie Obergeschoss)	S. 55
<b>P</b> Nachbau Kindermöbel Haus Am Horn (Foyer Erdgeschoss)	S. 17
Anmerkungen	S. 57
Begleitprogramm	S. 58
Impressum	S. 63

## Einführung



Rudolf Lutz, *Unser Spiel, unser Fest, unsere Arbeit*, 1919

Mit über 100 Werken aus über 100 Jahren feiert das Neue Museum mit der Ausstellung **BAU[SPIEL]HAUS**, wie viele andere Institutionen weltweit, die Gründung des Bauhaus vor 100 Jahren. Historische Objekte werden zeitgenössischen Arbeiten gegenübergestellt, kreative Spielräume der Bauhaus-Zeit mit aktuellen konfrontiert.

Die Ausstellung spannt dabei einen Bogen von den Spielkulturen und experimentellen Techniken des Bauhaus zu vergleichbaren Ansätzen in zeitgenössischen Design-Workshops und Innovationslaboren.

Die Exponate sind in neun Ausstellungsbereiche aufgeteilt, die keiner Chronologie folgen und sich nicht als abgeschlossene Einheiten, sondern als dialogisch miteinander verknüpfte Sektionen mit fließenden Übergängen verstehen. Trotz visueller Analogien treffen disparate Welten aufeinander und eröffnen zahlreiche Fragen nach dem Potenzial und den Dimensionen von Spiel. Gefragt wird nach den Faktoren, die Kreativität und Innovation steigern, nach der Wechselbeziehung zwischen analogen und virtuellen Welten.

Mit der Auswahl an Exponaten stellt die Ausstellung die These auf, dass ein maßgeblicher Impulsgeber für viele dieser als Katalysator



Blick in die Ausstellung, 2019

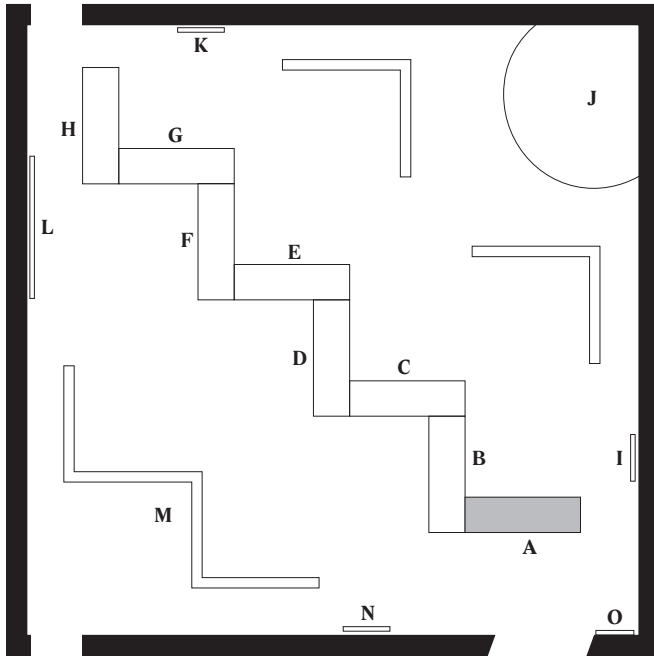
für Kreativität gepriesenen und weltweit implementierten „Spielzonen“, Kreativräume und experimentellen Methoden die spielerische Kultur des Bauhaus ist. Dessen Devise – Das Spiel wird zum Fest, aus dem Fest wird Arbeit, und Arbeit wird zum Spiel – wird von der gegenwärtigen sogenannten Innovationsökonomie aufgegriffen.

Die Fähigkeiten des „Homo Ludens“ (des spielenden Menschen), im Spiel einerseits individuelle Fähigkeiten wie Handlungsfreiheit und selbstständiges Denken, andererseits auch soziales Verhalten zu entwickeln, wurden im Bauhaus wie auch in den heutigen Kreativzentren erkannt und genutzt.

Das Begleitheft zur Ausstellung greift aus jedem Bereich beispielhaft einige Exponate heraus und versucht schlaglichtartig – skizzenhaft und ohne Anspruch auf theoretische Durchdringung der unterschiedlichen Themengebiete – die Argumentation der Kuratoren, Prof. Dr. Thomas Hensel und Dr. Robert Eikmeyer, nachvollziehbar zu machen.

Der New Yorker Künstler Liam Gillick hat das Ausstellungs-Display entworfen, das als eine Reminiszenz an das Baukastenprinzip zu lesen ist. Die von ihm verwendeten Elemente des im Museum vorhandenen Trennwandsystems bringen eine neue Form und Raumstruktur hervor. Der so entstandene Zick-Zack-Tisch weckt dabei Assoziationen an die im Vorkurs des Bauhaus unter der Leitung von Josef Albers entstandenen Papierfaltungen und spannt so einmal mehr eine Brücke zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

# A Kaleidoskop



**A1 Rudolf Lutz, *Unser Spiel, unser Fest, unsere Arbeit***  
(Ausstellungskopie), 1919/2019, Digitaldruck

**A2 Walter Gropius, Lyonel Feininger, *Manifest und Programm des Staatlichen Bauhauses in Weimar***, 1919, Buchdruck und Holzschnitt

**A3 Zometool, *Creator 3***, 2012, Kunststoff, farbig

**A4 Johannes Itten, *Brief an Anna Höllering*** (Ausstellungskopie), 1919/2019, Digitaldruck, 2 Seiten

**A5 Kurt Schmidt, *Postkarte Nr. 19 zur Bauhaus-Ausstellung 1923***, Farblithographie auf Karton

**A6 Laurie Simmons, Peter Wheelwright, *The Kaleidoscope House***, 2001, Kunststoff, Plexiglas, farbig

**A7 Clive Wilkinson Architects, *TBWA\CHIAT\DAY Los Angeles***, 1998, Digitaldruck

**A8 Paul Reubens, *Pee-Wee's Playhouse: The Complete Series*** (Opening Sequence), 1986–90, Video, 2:26 min

**A9 The LEGO® Group, *LEGO® Architecture Billund House***, 2017, Kunststoff, farbig

**A10 Bruno Taut, *Dandanah*** (Nachbau), 1920/2003, Glasbausteine, farbig

**A11 Fröbel-Würfel**, ca. 1850, Holz (siehe Foto: Klassenzimmer eines New Yorker Kindergartens / B4)

**A12 Ludwig Hirschfeld-Mack, *Pädagogische Puppenstube***, 1924, Sperrholz, Lack

In der ersten Sektion von *BAU [SPIEL] HAUS* wird das gesamte Themenspektrum der insgesamt neun Ausstellungsbereiche vorge stellt und Einblick in verschiedene Spielwelten geboten. Mit Schrift stücken, Druckerzeugnissen, Spielzeugen, Puppenhäusern, Mo dellern und einem Film werden die unterschiedlichen Dimensionen und Bezugfelder der Ausstellung schlaglichtartig beleuchtet: Ein facettenreiches, imaginäres Netzwerk zwischen Spiel, Geschich te, Pädagogik, Politik, Sozialem und Architektur wird eröffnet.

Bei dem von **Rudolf Lutz** gestalteten Plakatentwurf *Unser Spiel, unser Fest, unsere Arbeit* (1919/2019) handelt es sich um die An kündigung für die Antrittsvorlesung von **Johannes Itten** (1888– 1967), der von Walter Gropius als einer der ersten Lehrer an das Staatliche Bauhaus in Weimar berufen wurde. Der programmati sche Titel des Plakates stellt an erste Stelle das Spiel und deutet damit auch eines der zentralen Anliegen des Bauhaus an: in der Lehre Spiel und Leben ineinandergreifen zu lassen. In Ittens *Brief an Anna Höllering* (1919/2019) wird die Trias von Spiel, Arbeit und Leben ebenfalls besonders betont. Als schillernde Lehrer- Figur prägte Johannes Itten ganz entscheidend den am Bauhaus konzipierten „Vorkurs“.

„Das Endziel aller bildnerischen Tätigkeit ist der Bau!“ lautet der erste Satz des 1919 von **Walter Gropius** (1883–1969) verfassten und von **Lyonel Feininger** (1871–1956) illustrierten *Manifest und Pro gramm des Staatlichen Bauhauses in Weimar*. Die programmatische Schrift enthält auch einen Holzschnitt von Lyonel Feininger. Die Ab bildung einer Kirche mit enormer Strahlkraft kann als Raummeta pher und Symbol für die Wiedervereinigung von Kunst und Handwerk zu einem Ganzen verstanden werden. Das lichtdurchlässige, offene

Strebewerk ist dabei auch im Zusammenhang der „Bauhütte“ im Sinne des Baus gotischer Kathedralen als Werkstattverband zu sehen – dem Zusammenwirken verschiedener Künste und Handwerke.

**Bruno Taut** (1880–1938) war ein Architekt, der den komplexen Zusammenhang zwischen Spiel und Architektur in seinem Denken und Tun verankerte. Zur Zeit der „Gläsernen Kette“ stand das Ma terial Glas im Zentrum seiner Architekturauffassung und ging ein her mit einer auf Offenheit und Transparenz angelegten Bauweise. Wie schon 100 Jahre früher bei dem Pädagogen Friedrich Fröbel war die Urform des Glases – der Kristall – Ausgangspunkt für sein Schaffen. Die kristallinen Strukturen mit ihren geometrischen Grundformen und der ihnen eigenen Fähigkeit zur Lichtbrechung waren eine Art Vorbild aus der Natur. Die farbigen Glasbausteine des Elementarspiels *Dandanah* (1920/2003) von Bruno Taut stehen darüber hinaus für seine (pädagogische) Überzeugung, dass es die wichtigste Aufgabe des Architekten sei, „das Bedürfnis zum Bauen zu wecken.“<sup>1</sup>

Ein Spiel mit Licht und Farbe vermittelt sich auch über das *Kaleido scope House* (2001) der Künstlerin und Fotografin **Laurie Simmons**, das in Zusammenarbeit mit dem Architekten **Peter Wheelwright** entstanden ist. Mit dieser modernistischen Variante von Puppen häusern will Laurie Simmons auch auf Möglichkeiten der Verände rung von Lebenssituationen hinweisen – auf Wandlungen von fest geschriebenen Räumen, Rollen und Verhaltensmustern – und dazu anregen, auf spielerische Weise neue Wohnformen zu entdecken. Indirekt taucht das Thema Licht auch in dem Baukasten *Zometool Creator 3* (2012) auf. Mit verschiedenen Elementen können Ob jekte aus Gitterstrukturen gebaut werden. Der Spielkasten nimmt

dabei Bezug auf geodätische Kuppeln von **Richard Buckminster Fuller** (1895–1983) – sphärische Kuppelkonstruktionen mit einer Grundstruktur aus Dreiecken –, die damit Einzug in die Welt des Spielzeugs halten.

Die Fotografie eines Innenraums des Gebäudes *TBWA\CHIAT\DAY Los Angeles* von **Clive Wilkinson Architects** zeigt genau den umgekehrten Fall: So sind im Headquarter der amerikanischen Werbeagentur großflächige „Spielzonen“ für die Mitarbeiter des Unternehmens integriert. Der Anspruch des Bauhaus, Arbeit und Spiel miteinander zu verknüpfen, wird hier unter etwas anderen Vorzeichen von der heutigen Arbeitswelt übernommen.

In der Ästhetik riesenhaft vergrößerter Lego-Steine entwarf der dänische Architekt Bjarke Ingels das Lego-Erlebniscenter in Billund (Dänemark), in dem Kinder wie Erwachsene mit 25 Millionen Lego-Steinen spielen und bauen können. Das **LEGO® Architecture Billund House** (2017) wurde als „Nachbau“ dieses real existierenden Gebäudes von **The LEGO® Group** als Lego-Bausatz auf den Markt gebracht.

In Hinblick auf die Herstellung von Lehrmitteln für allgemeine Form- und Farbenlehre sowie pädagogischem Spielzeug entwarf **Ludwig Hirschfeld-Mack** (1893–1965) die *Pädagogische Puppenstube* (1924). Das Neuartige an diesem Puppenhaus war einerseits die variable Architektur und andererseits, dass sie nach dem Prinzip eines Steckbausatzes funktionierte. Die Serienfertigung von Architekturmodulen wie auch die Fertigteilbauweise waren damit vorweggenommen. Die einzelnen Raumelemente (kleine Holzplatten und Schienen) konnten auf immer neue Weise arrangiert werden.

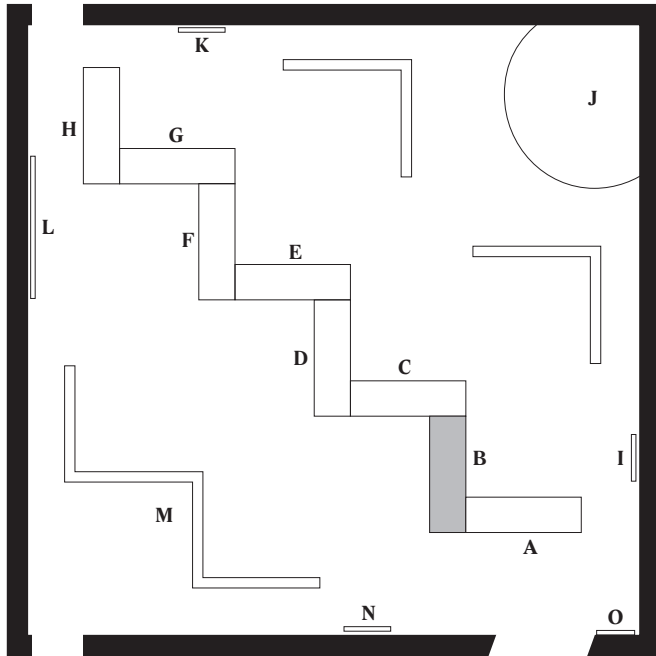
Mit den vorwiegend in Primärfarben gehaltenen Elementen konnten dabei die räumlichen Wirkungen von warmen und kalten Farben ausprobiert werden.

Die an den Eckpunkten der einzelnen Sektionen befindlichen Objekte fungieren jeweils als „Scharniere“ zwischen den angrenzenden Bereichen. In diesem Sinne führt die *Pädagogische Puppenstube* in einen Ausstellungsbereich, der sich der spielerischen Nutzung des Raums widmet. (CM)



Laurie Simmons und Peter Wheelwright, *The Kaleidoscope House*, 2001

## B Räume



**B1** Maria Montessori, *Farbenplättchen in polierten Holzkästen*, ca. 1907, Holz, farbig gefasst

**B2** Maria Montessori, *Baukasten für geometrische Formen*, ca. 1915, Holz

**B3** *Städtischer Montessori-Kindergarten im Goethehof Wien* (Ausstellungskopie), ca. 1930/2019, Digitaldruck

**B4** *Klassenzimmer eines New Yorker Kindergartens* (Ausstellungskopie), 1899/2019, Digitaldruck

**B5** *Gruppenarbeit mit der ersten Spielgabe in einem New Yorker Kindergarten*, 1899/2019, Digitaldruck

**B6** *Montessori-Schulklasse in Berlin-Wilmersdorf*, in: Dorothy Canfield Fischer: *Eine Montessori-Mutter*, Stuttgart 1927, Buch

**B7** *Isometrie Spielsaal* (Ausstellungskopie), 19. Jh./2019, Digitaldruck

**B8** Michael Siebenbrodt, *Haus Am Horn. Ein Baukasten*, 2018, Bastelbogen, Karton

**B11** *Kinderspielschrank von Alma Siedhoff-Buscher für das Haus Am Horn im Gebrauch mit Joost Siedhoff und Karin Schlemmer*, 1925, Fotografie

**B12** *Kinderspielschrank mit Kind*, ca. 1925, Fotografie

**B13** *Kindermöbel in der Jugendfürsorge-Ausstellung Weimar*, 1924, Fotografie

**B14** *Kindermöbel in der Jugendfürsorge-Ausstellung Weimar*, 1924, Fotografie



**B15 Hans Brockhage, Erwin Andrä, *Schaukelwagen***, 1950, Holz, farbig lackiert

**B16 Umbo (Otto Maximilian Umbehr), *Klassenbesprechung im Vorkurs Albers*** (Ausstellungskopie), 1928-29/2019, Digitaldruck

**B17 *Post-it***, wiederablösbare Markierungsstreifen, 2019, Papier, farbig

**B18 Maria Montessori, *Sprachkasten mit verschiedenfarbigen Papierstreifen***, ca. 1915, Pappe und farbiges Papier

**B19 *Kasperltheater / Modell des Bauhauses Dessau***, in: Kunstausstellungshalle am Marientor, Führer durch die Ausstellung *Das Spielzeug*, 3. Juli–19. September 1926, S. 22, Ausstellungskatalog und Eintrittskarte

**B20 *The Museum of Modern Art New York, Art for the Family***, New York 1954, Buch

**B21 Alma Siedhoff-Buscher, *Kleines Schiffbauspiel*** (12 Teile), 1923, Holz, farbig lackiert

Welche räumlichen Voraussetzungen müssen gegeben sein, um Spielen, Lernen und soziale Erfahrungen zu ermöglichen? Wie müssen diese Räume gestaltet sein? Und auch umgekehrt gilt die Frage, wie durch das Spiel selbst Räume geschaffen werden können, die kreatives Denken und Handeln sowie Kommunikation und Interaktion hervorbringen?

Der 2018 von **Michael Siebenbrodt** herausgegebene Bastelbogen *Haus Am Horn. Ein Baukasten* bezieht sich auf das 1923 errichtete Musterhaus des Bauhaus in Weimar. Orientiert am Prinzip des „Wabenbaus“ entstand ein Raumkonzept, das aus einem zentralen Wohnraum mit angrenzenden kleinen Zimmern bestand und das von Gropius als „Baukasten im Großen“ bezeichnet wurde.

**Alma Siedhoff-Buscher** (1899–1944) entwarf in Zusammenarbeit mit Erich Brendel für die Bauhaus-Ausstellung 1923 das Kinderzimmer im *Haus Am Horn*. Der mit polyfunktionalen Kindermöbeln ausgestattete Raum und das von ihr entwickelte Spielzeug stießen in der Öffentlichkeit auf außerordentlich großes Interesse. „In dem Spielzeug und Spielschrank drücken sich die pädagogischen Grundsätze des Bauhauses klar aus: schöpferische Selbstbetätigung als Grundlage elementaren Lebensausdrucks. Der Spielschrank ist so gegliedert, dass die dazugehörigen großen Spielklötze bewegbar sind, um sie als ‚Bänke‘, ‚Tische‘, ‚Häuser‘, ‚Ställe‘ usw. zu verwenden. Ein Doppelklotz ist mit kleinen Rädern versehen, den die Kleinen als ‚Eisenbahn‘ benutzen können. Eine Schranktür ist durchbrochen, und mit einem Haken so zu befestigen, dass sie als Spielöffnung eines Kasperltheaters dient.“<sup>2</sup>

Der eigens für die Ausstellung *BAU [ SPIEL ] HAUS* produzierte Film zeigt – fast 100 Jahre später – den Sohn Alma Siedhoff-Buschers, Joost Siedhoff, der im Interieur seines damaligen Kinderzimmers „spielt“ (siehe S. 51). Nachbauten einzelner Möbelstücke aus dem *Haus Am Horn* sind am Fuße der Wendeltreppe des Museums präsentiert.

Der variabel einsetzbare *Schaukelwagen* (1950) von **Hans Brockhage** (1925–2009) und **Erwin Andrä** (geb. 1921) greift ganz

offensichtlich auf die Möbelentwürfe von Siedhoff-Buscher und andere Bauhaus-Gestaltungen zurück. Das Spielzeug ist sowohl als Fahrzeug als auch als Schaukelstuhl zu nutzen.

Auch die weltweit bekannte Reformpädagogin **Maria Montessori** (1870–1952) entwickelte ihre anthropologisch wie bildungstheoretisch fundierte Pädagogik zunächst in Hinblick auf die frühe Kindheit und Grundschulzeit von Kindern. Montessoris ganzheitlich orientierter Erziehungsansatz geht davon aus, Kinder als individuelle Personen mit dem Recht auf freie Entfaltung und selbstständiges Denken und Tun anzuerkennen.

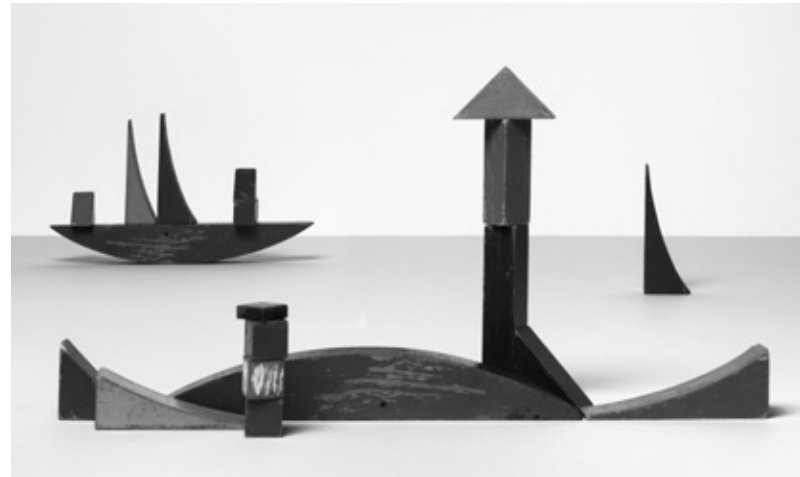
Sie wollte Räume schaffen, die es Kindern ermöglichen, eigene Erfahrungen zu machen und selbstgesteuert mit Lernangeboten umzugehen. Die Fotografien verschiedener Montessori-Kindergärten zeigen, dass für die Pädagogin der soziale Aspekt von Lernen und Spielen unverzichtbarer Bestandteil ihrer pädagogischen Praxis war. Das Prinzip der Altersmischung war prinzipiell damit verbunden.

Die Entfaltung der Individualität und die Entwicklung zur selbstständigen Persönlichkeit galten Montessori als oberstes Erziehungsziel.

Um Kinder dabei zu unterstützen und zu fördern, entwickelte sie didaktische Materialien für unterschiedliche Altersstufen. Die **Farbenplättchen in polierten Holzkästen** (ca. 1915) sollen beispielsweise den Umgang mit Farbe und Farbwirkungen schulen. Der **Sprachkasten mit verschiedenfarbigen Papierstreifen** (ca. 1915) dient hingegen der Aufbewahrung von Satz- und Wortkarten. Nach einer Einführung in die verschiedenen Wortarten sollen die Kinder anhand der verschiedenen Farbkarten die jeweiligen Wortarten

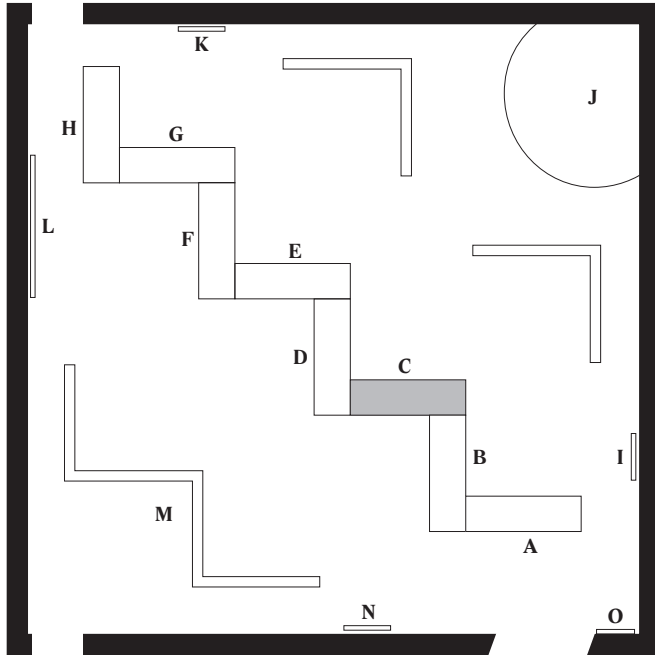
intuitiv erkennen und zuordnen können. Ganz ähnlich können Kinder wie Erwachsene in den unterschiedlichsten Arbeitsbereichen mit den heutigen **Post-it-Klebestreifen** verfahren.

Alleine, aber auch mit mehreren Teilnehmern in der Gruppe zu spielen, ist das ursprünglich 21-teilige **Kleine Schiffsbauspiel** (1923) von **Alma Siedhoff-Buscher**, von dem 12 Bausteine erhalten sind. Sämtliche Einzelteile dieses Spiels – in bunten Farben gehaltene, hölzerne Spielsteine – sind jeweils ohne Verschnitt aus zwei Holzleisten herausgearbeitet. Wie der Titel andeutet, ist das Spiel zwar noch am Gegenstand orientiert, erlaubt aber gleichermaßen freie Formen zu entwickeln. (CM)



Alma Siedhoff-Buscher, *Kleines Schiffsbauspiel*, 1923

## C Zündhilfen



**C1** Wichard Lange (Hg.), *Die Pädagogik des Kindergartens. Gedanken Friedrich Fröbel's über das Spiel und die Spielgegenstände des Kindes*, Berlin 1862, Buch

**C2** Friedrich Fröbel, *Spielgabe 1: Sechs Bälle mit Wurfschnur*, ca. 1850, Wolle, Schnur

**C3** Friedrich Fröbel, *Spielgabe 2: Kugel, Walze, Würfel, mit Holzkasten*, 1850, Holz, Schnur

**C4** Spalding, *NBA Silver Basketball*, 2017, Gummiblase, Synthetikleder

**C5** Alma Siedhoff-Buscher, *Wurfpuppen* (Nachbauten der Tochter), 1924/1990er-Jahre, Holz, Bast, Textilien

**C6** Lyonel Feininger, *Die Stadt am Ende der Welt* (Häuser und Eisenbahn, 12 Teile), ca. 1929, Holz, geschnitzt und lackiert

**C7** Hasbro, *Nerf Gun*, 2018, Kunststoff, Schaumstoff

**C8** NBC & MoMA, *Through the Enchanted Gate*, 1952, Fernsehserie

**C9** Georg Weidenbacher

*Phantasie-Holztier „Frosch“*, 1926, Holz, Eisen, farbig lackiert, bemalt  
*Entwurf zum Phantasie-Holztier „gelbe Schnecke“*, 1924/28, Papier, Tusche, Bleistift, Tempera

**C10** Renate Müller, *Flying Kids* (3 von 7 Teilen), 1990, Rupfen, Leder, Holz, Baumwollkordel

**C11** Georg Weidenbacher, *Entwurfszeichnung zum Holzspielzeug „Orientalische Szenen“*, 1926, Papier, Bleistift, Aquarell

**C12** Hermann Finsterlin, *Stilspiel* (9 architektonische Grundtypen, 95 Einzelemente), 1922, Holz, bemalt

Spiele haben das Potenzial einzuladen oder auszuschließen. Spiele können anstiften und erreichen, dass sich ein Funke entzündet und überspringt. Die mit **Zündhilfen** überschriebene Sektion versammelt Objekte unterschiedlichster Zeiten, Herkunft und Nutzerkreise, die jedoch eines gemeinsam haben: Mit und durch sie können (und sollen) Impulse für Kommunikation und Interaktion ausgelöst sowie kreative Prozesse angeregt werden. Dabei geht es auch um neue Formen und Möglichkeiten des Dialogs sowie um Kommunikationsstrategien für unterschiedliche Zielgruppen: Kinder, Jugendliche und Erwachsene.

Grundlage und „Zündhilfe“ zahlreicher Objekte dieser Ausstellung sind die Lehre und pädagogische Praxis von **Friedrich Fröbel** (1782–1852). Dem Begründer des ersten Kindergartens (1840) war besonders daran gelegen, auf die Bedeutung der frühen Kindheit in der menschlichen Entwicklung hinzuweisen. Auf der Basis von Naturphänomenen und -gesetzen entwickelte Friedrich Fröbel zahlreiche Formspiele und Übungen wie die „Spielgaben“, die Kindern die Gesetzmäßigkeiten der Natur, beispielsweise regelmäßig auftauchende und beobachtbare Ereignisse – Symmetrien, Gleichmäßigkeiten und Wiederholungen –, vermitteln sollten. Dabei standen Erfahrungen mit der Natur und den Primärformen – Kreis, Quadrat, Kubus und Zylinder – im Fokus.

Bei der **Spielgabe 1** (ca. 1850) handelt es sich um sechs farbige, weiche Bälle aus Wolle, die in erster Linie für Babys und Kleinkinder gedacht sind. Die Größe der Bälle erlaubt es auch kleinen Kindern, den Ball mit der Hand zu umschließen. Die darauf aufbauenden Spielgaben sind in ihren Formen zunehmend differenziert,

d.h. die Kinder erhalten Bausteine, die immer weiter zerteilt und auf verschiedene Weise kombiniert werden können.

Bei der **Spielgabe 2** (1850) sind es drei feste Körper aus Holz – eine Kugel, ein Würfel und ein Zylinder. Einzeln in die Hand genommen, können mit diesen Spielkörpern Erfahrungen hinsichtlich ihrer Standflächen, Beweglichkeit und Kombinierbarkeit gemacht werden. In dem dazugehörigen Gestell aus Holz können die Körper befestigt und in Bewegung versetzt werden, wodurch sich neue Formen ergeben.

Die 1924 von **Alma Siedhoff-Buscher** (1899–1944) entworfenen **Wurfpuppen** waren eines der erfolgreichsten Bauhaus-Produkte: Puppen mit beweglichen, weichen Körpern, mit Kleidung aus gehäkeltem Garn, strohig zerzausten Haaren aus Bast, mit Köpfen, Händen und Füßen aus einfach bemalten Holzkugeln. Neben der freien Gestaltung lag ihre Neuartigkeit in der Idee bzw. ausdrücklichen Spielaufforderung, die Puppen hin und her zu werfen. Soziale Interaktion, Bewegung im Raum und die damit einhergehende Anregung des Wahrnehmungsvermögens waren maßgeblich für dieses zur damaligen Zeit außergewöhnliche Spielzeug. Die unverwüstlichen und funktionalen Puppen erhielten 1926 als einziges Bauhaus-Produkt ein Deutsches Reichspatent.

Einen ähnlichen Ansatz verfolgen die **Flying Kids** (1990) von **Renate Müller** (geb. 1945). Die Idee für **Flying Kids** entstand bei der Vorbereitung auf ein internationales Design-Entwurfsseminar im Herbst 1990 am Bauhaus in Dessau. Die Farbgebung der einzelnen Spielelemente ist auch im Zusammenhang mit Müllers Auseinandersetzung mit der Fröbelschen Gestaltungslehre

zu sehen. Sie folgt dem Prinzip deutlicher Erkennbarkeit und Wahrnehmungsdifferenzierung, wobei alle Sinne angesprochen werden sollen. Begreifen soll im wortwörtlichen Sinne angeregt und erfahren werden.

Auf ganz andere und auch fragwürdige Weise wird ein „Spielzeug“ in die Erwachsenenwelt aufgenommen: die *Nerf Guns* (2018) der Spielzeugfirma **Hasbro** werden in Managerkreisen für Auflockerungsübungen bzw. für den Abbau von angestauten Emotionen und Aggressionen eingesetzt, um die Kreativität der Mitarbeiter in Fluss zu halten.

**Lyonel Feininger** (1871–1956) wurde 1919 von Walter Gropius zur Gründung des Staatlichen Bauhauses und als dessen erster Meister nach Weimar berufen. Seinem ganzheitlichen Anspruch entsprechend komponierte der Maler und Grafiker Lyonel Feininger 1921 seine erste Fuge und stellte außerdem Spielzeug her. Seine selbstgeschnitzten und bemalten kleinen Figuren, Häuser, Kirchen und Eisenbahnen korrespondieren aufs Selbstverständlichste mit seinen Gemälden, Aquarellen und Skizzen. Die von ihm selbst als „Traumwelt“ bezeichnete *Stadt am Ende der Welt* (ca. 1929) ist das Werk eines Künstlers, der die Grenzen zwischen Spiel und Kunst als fließend begriff.

Auch der Nürnberger Künstler **Georg Weidenbacher** (1905–1984) greift die Bauhaus-Ästhetik in seinen auf Grundfarben und -formen reduzierten Spielzeugen auf. Schon 1926 waren seine *Phantasie-Holztiere* in der Nürnberger Ausstellung *Das Spielzeug* neben diversen Holzobjekten von Alma Siedhoff-Buscher präsentiert. Weidenbachers *Entwurfszeichnung zum*

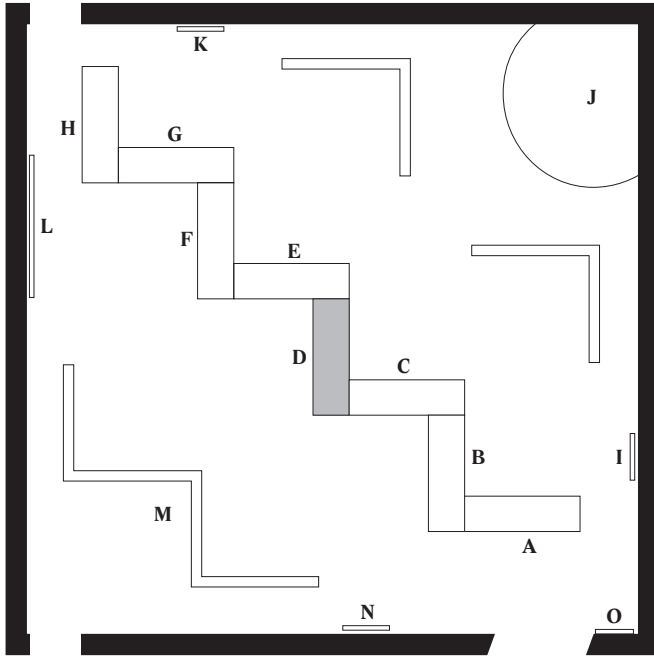
*Holzspielzeug „Orientalische Szenen“* (1926) stellt dabei eine visuelle Analogie zu dem farbenprächtigen *Stilspiel* (1922) von **Hermann Finsterlin** (1887–1973) dar.

Im Vergleich zu den *Spielgaben* von Friedrich Fröbel und dem *Ankerbaukasten* Otto Lilienthals zeigt das Formenvokabular des *Stilspiels* (1922) eine weitere Fortentwicklung der bei Fröbel noch streng geometrisch gehaltenen Spielsteine. Der Maler, Zeichner und „utopische Architekt“ Hermann Finsterlin stand in engem Kontakt zum Bauhaus und war zusammen mit Walter Gropius, Bruno Taut u.a. auch Mitglied der bekannten Architektenvereinigung „Gläserne Kette“.

Sowohl in seinen Architekturentwürfen als auch seinen Formspielen experimentiert er mit unterschiedlichem ästhetischen Vokabular: Die klare, geometrisch angelegte Formensprache des Bauhaus wird mit expressiven, zum Teil stark naturhaft anmutenden Elementen kombiniert und damit gleichermaßen aufgeladen.

Mit dem insgesamt 95-teiligen Baukasten *Stilspiel* – hier zu neun architektonischen Grundtypen aufgebaut – können neben Pyramide, Moschee, Kirche oder römischem Kolosseum gleichermaßen abstrakte, freie Formen und Fantasiebauten entstehen – und leiten zu dem Bereich Architektur über. (CM)

## D Bausteine



**D1** The LEGO® Group, *LEGO® Serious Play*, 2018, Kunststoff, farbig

**D2** *LEGO® Serious Play Workshop*, 2017, YouTube-Video, 27:38 min

**D3** Edward Wiebé, *The Paradise of Childhood. A Practical Guide to Kindergartners*, London, Liverpool 1862, Buch

**D4** Friedrich Fröbel, *Spielgabe 5: Geometrische Holzformen mit Holzkasten*, nach 1850, Holz

**D5** The LEGO® Group, *LEGO® Cuusoo Minecraft, Micro-World – The Forest*, 2012, Kunststoff, farbig

**D6** Ursula Eason, Patrick Dowling, *Vision On*, 1964–76  
YouTube-Filmausschnitt einer Serie für hörgeschädigte Kinder

**D7** Richard Gary Garvin, *Hommage an Walter Gropius: Bauhaus Dessau* (Ausstellungskopie), 2015/2019, Plastikbausteine, Nachbau von Mario Ruf, Maximilian Höfer, Marco Schaper

**D8** Walter Gropius, *Entwurf eines Friedrich-Fröbel-Hauses in der Zeitschrift Kindergarten*, 1925, Buch

**D9** Pixel Press, *Bloxels*, 2016, Kunststoffsteckbrett zum Computerspiel

**D10** Thomas Hawranke, *the grid, the lib and the best of all possible worlds*, 2019, 3-Kanal-Video-Installation, 13:10 min, Vinylmatte, Elektronikbauteile, 7-Zoll-Displays

**D11** Nintendo, *Super Mario Maker* (inkl. amiibo 8-Bit Mario Figur + Artbook) (Wii U), 2015, Level-Editor-Computerspiel

**D12** Josef Hartwig, *Das Bauhaus-Schach*, 1924, Birnbaumholz, natur und schwarz gebeizt

In dieser Sektion werden insbesondere Verbindungs- und Entwicklungslinien zwischen der Geschichte des Baukastenspiels (ca. seit 1800) und der modernen Architektur aufgezeigt. Gleichzeitig werden damit auch Hinweise auf ein grundlegendes, wechselseitiges Verhältnis zwischen Spiel und Architektur gegeben.

Anhand der unterschiedlichen Spielzeuge mit modularen Strukturen wird deutlich, wie sich die zugrundeliegenden geometrischen Formen über Jahrhunderte hinweg behauptet und weiterentwickelt haben. Historische Spielmaterialien stehen – im weitesten Sinne – zeitgenössischem „Spielzeug“ gegenüber. Lego-Bausteine spielen dabei eine zentrale Rolle.

Das 1932 gegründete dänische Unternehmen LEGO® kann als Nachfolgesystem der Anker-Steinbaukästen des 19. Jahrhunderts (siehe S. 35) gelten. Die nun auf Plastikbasis hergestellten, genoppten Bausteine des zur Zeit weltweit größten Spielzeugunternehmens richten sich schon längst nicht mehr nur an Kinder, sondern an alle Altersgruppen. So ist beispielsweise Mitte der 1990er-Jahre **LEGO® Serious Play** von **The LEGO® Group** speziell für Erwachsene entwickelt worden. Wie durch das YouTube-Video **LEGO® Serious Play Workshop** (2017) angedeutet, wird das Spiel vor allem in Unternehmen, Organisationen und Teams zur Kreativitätssteigerung, Verbesserung der Interaktion und Kommunikation oder auch als Werkzeug für Konfliktlösungen eingesetzt. Die Potenziale des Spiels werden hier gezielt mit Geschäftsstrategien verknüpft.

Das Baukasten-Set **LEGO® Cusoo Minecraft, Micro-World – The Forest** (2012) von **The LEGO® Group** bezieht sich hingegen auf das Videospiel Minecraft. Es handelt sich dabei um ein „Open-World-Spiel“ ohne festgelegtes Spielziel. An die Filmästhetik

angelehnt, geht es vielmehr darum, Teile einer Welt (hier dem Wald mit Höhlen usw.) zu erkunden und zu entdecken, sie auseinanderzunehmen und wieder neu zusammenzubauen. Das Miniaturspielzeug kommt dabei mit seinen sehr kleinen Bausteinen der Pixel-Ästhetik erstaunlich nahe.

Aus Bewunderung für das Bauhaus hat **Richard Gary Garvin** 2015 mit 4000 Lego-Bausteinen (ohne Vorlage des Herstellers LEGO®) mit der **Hommage an Walter Gropius: Bauhaus Dessau** das Lehrgebäude nachgebaut (hier ein Nachbau von 2019). Das Bauhaus Dessau ist nach Plänen von Walter Gropius 1925/26 gebaut worden und gilt als „Ikone der Moderne“.

Ebenfalls von Walter Gropius stammt zu Ehren des Pädagogen Friedrich Fröbel 1925 der **Entwurf eines Friedrich-Fröbel-Hauses** – ein weitläufiger Gebäudekomplex, der als Kindergarten, Heim für Jugendliche sowie als Lehr- und Forschungsinstitut gedacht war und in seiner architektonischen Formensprache als Vorläufer des Bauhaus in Dessau gilt. An diesem Entwurf wird ersichtlich, dass sich Gropius nicht nur intensiv mit Fröbels Pädagogik beschäftigt hat, sondern auch mit dessen Erkenntnissen und Leistungen im Bereich der Mathematik, Systematik und Geometrie. Die fehlende politische und finanzielle Unterstützung für dieses Bauvorhaben ließ es jedoch scheitern.

Die Spielmaterialien **Friedrich Fröbels** (1782–1852) zielen mit ihren „körperhaften Gaben“ darauf hin, das Abstrakte und das Sinnliche zu vermitteln. Das System aufeinander aufbauender „Spielgaben“ hebt sich vor allem durch die reduzierte Form und die überschaubare Anzahl an Elementen von den damaligen Baukästen ab. Darüber hinaus verband Fröbel mit seinen Elementarbaukästen

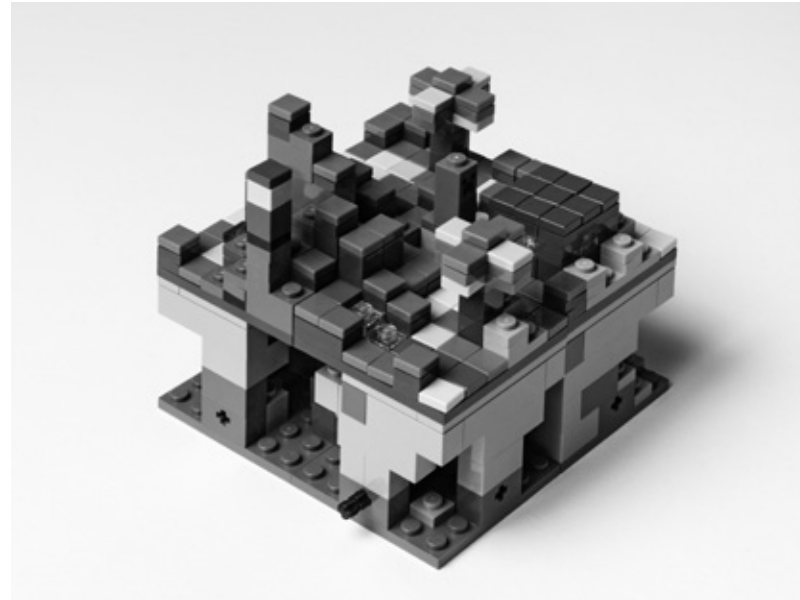


den pädagogischen Anspruch, dass die harmonische Beziehung zum Ganzen durch Teilung und Kombination gelehrt werden sollte. Mit ***Spielgabe 5*** sind im Vergleich zu den schon beschriebenen Spielgaben weitaus differenziertere Bauformen möglich. Die insgesamt 39 Bausteine (21 Würfel, sowie 6 große und 12 kleine Dreiecke) können zu abstrakten oder figürlichen Formen oder symmetrischen Mustern, sog. „Schönheitsformen“, verbaut werden. Eine besondere Herausforderung an die Kreativität der Spielenden ist hier, alle 39 Steine in eine Form zu fassen.

Originäres Spiel des digitalen Zeitalters ist das Computerspiel. Im Vergleich zu analogen Spielen, insbesondere Brettspielen, in denen die Spieler jeweils die gesamte Spielfläche vor Augen haben, erschließt sich das Computerspiel erst nach und nach, letztlich erst im Spiel selbst. Der Medienkünstler **Thomas Hawranke** analysiert in seinen Installationen die Mechanismen von Computerspielen und führt in seiner 3-Kanal-Videoinstallation ***the grid, the lib and the best of all possible worlds*** (2019) eine Art forschende Medienpraxis vor. Er zeigt, wie komplex diese modular aufgebauten Spielwelten und Regelwerke gestaltet und aufgebaut sind. Die digitalen Spielräume korrespondieren aber, trotz aller Verschiedenartigkeit, mit den an Rastern orientierten Spiel- und Erfahrungswelten Friedrich Fröbels. Strukturelle Ähnlichkeiten werden sichtbar.

Das von **Josef Hartwig** (1880–1955) entworfene ***Bauhaus-Schach*** (1924) gehört zu den bekanntesten und erfolgreichsten Bauhaus-Produkten. Die Spielfiguren sind radikal auf abstrakte Formen reduziert. Das in drei Varianten produzierte Schachspiel wurde 1924 erstmals auf der Leipziger Frühjahrsmesse der Öffentlichkeit vorgestellt und gilt seitdem als eine Ikone des Bauhaus. Bei der

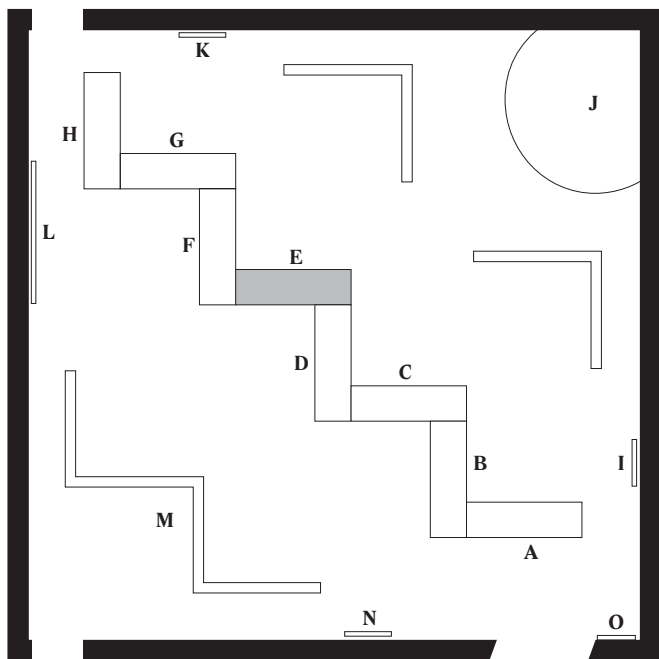
Gestaltung der Spielfiguren verzichtete Hartwig auf jedwede Figuration, Ornamentik oder sonstige Dekoration. Stattdessen verwendete er einfache geometrische Formen, die in erster Linie die Funktion der Figuren und die Struktur des Schachspiels abbilden. Im Vergleich zu den auf Interaktion zielenden, freien Spielen ist Schach ein Strategiespiel. Jeder Zug ist determiniert, es gibt keine Zufälle und das hermetische Spielmuster wird von einem hierarchischen Figurenensemble bevölkert. (CM)



The LEGO® Group, LEGO® Cusoo Minecraft, Micro-World – The Forest, 2012



# E Möbel



**E1 Johannes Itten, *Hocker für Ittenschule*, 1928, Holz**

**E2 Max Bill, Hans Gugelot und Paul Hildinger, *Ulmer Hocker*, ca. 1954, Holz**

**E3 Gustav und Otto Lilienthal, *Anker-Steinbaukasten*, 1920/30, Holz, Stein, Papier**

**E4 Gustav Hassenpflug, *Baukastenmöbel*, 1949, Buch**

**E5 Walter Gropius, Fred Forbát, *Modelle von Serienhäusern* (Ausstellungskopie aus Bauhaus-Album 4), 1922–23/2019, Digitaldruck**

**E6 Walter Gropius mit Fred Forbát, *Serienhaus und Modellsteine der standardisierten Einzelteile* (Ausstellungskopie aus Bauhaus-Album 4), 1922/2019, Digitaldruck**

**E7 Van Bo Le-Mentzel, *Hartz IV Möbel*, Berlin 2012, Buch und *Berliner Hocker* (Prototyp), 2010, Holz, Schrauben**

**E8 Sophie Bernauer, *Transfoamer*, 2018, Zellulose, schwarze Farbe, Modell 1:6 aus dem Workshop #playbauhaus (Hochschule Pforzheim) mit Van Bo Le-Mentzel auf dem Vitra Campus, 2018**

**E9 James Hennessey, Victor Papanek, *Nomadic Furniture 1*, New York 1974, Buch**

**E10 Ken Isaacs, *How to Build Your Own Living Structures*, New York 1974, Buch**

**E11 Hans Gugelot, *Kinderspielmöbel* (2 Teile des Spielmöbel-Systems für Kinder), 1954, Holz**

**E12 Donato D'Urbino, Jonathan De Pas, Paolo Lomazzi, Giorgio DeCurso, *Chica Demountable Child's Chair*, 1971, Kunststoff**

„Unter einer guten Form verstehen wir eine natürliche, aus ihren funktionellen und technischen Voraussetzungen entwickelte Form eines Produktes, das seinem Zweck ganz entspricht und das gleichzeitig schön ist.“ (Max Bill, 1949)

Der Bereich der Möbel zeichnet sich durch Aspekte der Modularität und Funktionalität aus, die als gestalterische Ideen im Bauhaus besonders in der Dessauer Zeit stark ausgeprägt waren; sie lassen sich aber auch schon an den *Modellen von Serienhäusern* beobachten, die von **Walter Gropius** und **Fred Forbát** 1922/23 in den Bauhausalben publiziert wurden. Diese Vorstellungen hatten Einfluss auf viele Gestaltungsprinzipien, auch auf solche, die den Nutzern mehr Freiraum in der Verwendung ihrer Einrichtungsgegenstände zusprechen wollten. Dieser Ausstellungsbereich wird ergänzt durch den *Transfoamer*, eine obskure Schwammkonstruktion, die an den Obelisken aus Stanley Kubricks *2001* erinnert. Er entstand 2018 in einem Design-Workshop zum Thema Spiel-Möbel mit **Van Bo Le Mentzel** auf dem Vitra Campus.

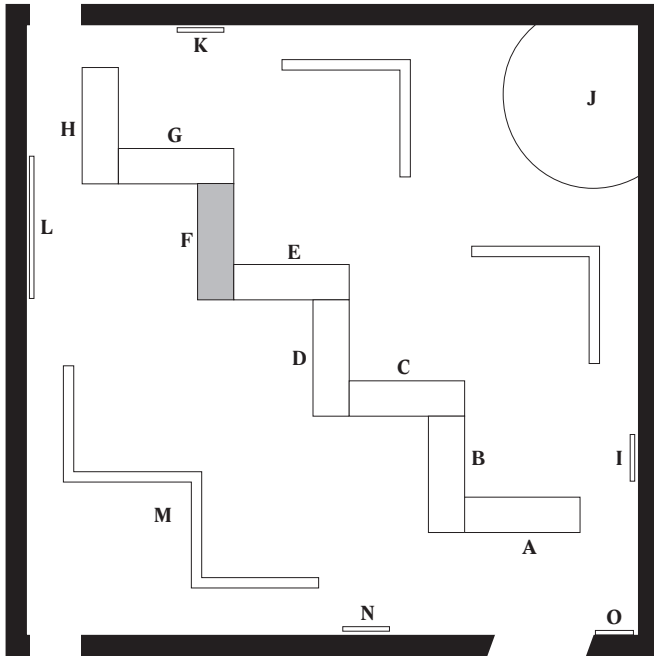
Um den *Transfoamer* einordnen zu können, hilft es, einer formalen Entwicklungslinie zu folgen, die bei den Anker-Steinbaukästen von 1920 beginnt. Das Anliegen der Brüder **Gustav** (1849–1933) und **Otto Lilienthal** (1848–1896), einen Baukasten zu entwickeln, der im Vergleich zu Fröbels Bausteinen mehr der tatsächlichen Realität von Baustoffen verpflichtet sein sollte, führte zu den Anker-Bausteinen. Die aus Sand, Schlämmkreide und Leinöl gepressten und gebackenen Steine in den Farben rot, gelb und blau entsprachen den Baumaterialien Ziegelstein, Sandstein und Schiefer. Ihre Qualitätsmerkmale sind die äußerst präzise Ausführung ohne Noppen und Verklebungen, ihre glatte Oberfläche

und der Zusammenhalt der Steine allein aufgrund ihrer Statik. Der *Anker-Baukasten* gilt als Prototyp des Systemspielzeugs.

Die Linie zieht sich weiter mit dem *Hocker für Ittenschule* von 1928: Johannes Itten, der durchaus umstrittene Bauhaus-Lehrer, betrieb nach seinem Weggang vom Weimarer Bauhaus 1923 bereits seine eigene Gestaltungsschule, auch als „kleines Bauhaus“ bekannt. Der Hocker ist ein kompakter Holzwürfel mit Trageschlitzten, wodurch er in formaler Verwandtschaft zum *Ulmer Hocker* (1954) von **Max Bill** (1908–1994) steht. Dieses berühmte Designstück aus der Hochschule für Gestaltung Ulm, einer Nachfolgeeinrichtung der Bauhaus-Schule, besteht nur aus drei Brettern und einer Stange. Der Hocker ist kompromisslos funktional und praktisch. Je nach Drehung kann er als Beistelltisch, Hocker oder Tragebox verwendet werden. In seinem Buch *Hartz IV Möbel* von 2012 nimmt der erwähnte Van Bo Le-Mentzel diese Idee des praktischen Sitzmöbels in seinem *Berliner Hocker* wieder auf, hier jetzt allerdings als Do-it-yourself-Hocker, der aus vier Brettern und ein paar Schrauben von jedem und ohne handwerkliche Vorkenntnisse hergestellt werden kann.

Diese „wilden“, Do-it-yourself-Bauweisen werden bereits 1974 in dem Buch *Nomadic Furniture* von James Hennessey und Victor Papanek beschrieben; im gleichen Jahr erscheint das Buch *How to build your own Living Structures* von Ken Isaacs. Modulares und vor allem selbstbestimmtes Bauen hat zu dieser Zeit viele Befürworter. Hier liegt auch die Verbindung zu den individuell stapelbaren Möbeln von **Hans Gugelot** von 1954 und den sowohl als Stühle als auch Leitersysteme verwendbaren Kunststoffelementen der *Chica Demountable Child's Chairs*. (MW)

## F Architekturen



**F1 Wolfgang Döring, *Kapselhäuser***, 1969, Kunststoff auf beschichteter Spanplatte

**F2 Rudolf Lutz, *Plastische Studie im Würfelcharakter*** (Ausstellungskopie), 1920–21/2019, Digitaldruck

**F3 Kisho Kurokawa, *Nakagin Capsule Tower*** (Modell M 1:180), 1972/2019, 3D-Print aus Kunststoff, Kooperation mit Prof. Yves Ebnöther, Computer Generated Object Design, Fakultät Design der TH Nürnberg

**F4 Jones, Partners: Architects, *PRO/con: Burning Man Tower*** (2003), Digitaldruck

**F5 Plaspi, *Der kleine Großblock Baumeister***, ca. 1970, verschiedene Kunststoffe, farbig und transparent

**F6 NBBJ, *Amazon Sphere: Designing an Icon***, 2017/18, Digitaldruck

„Das Endziel allen künstlerischen Schaffens ist der Bau.“  
(Walter Gropius, 1919)

Ein Bindeglied zwischen Möbeln und Architektur bilden die modularen *Chica-Chairs* von 1971: Man kann die ineinandergesteckten Kunststoffteile in ihre farbigen Elemente zerlegen oder aus ihnen leiterförmige Türme bauen, wodurch sie zu einem Zwischenobjekt werden. Einerseits sind es praktische Möbel, andererseits auch Manifestationen eines Bauprinzips.

Ein zentrales Objekt des Bereichs sind die *Kapselhäuser* von **Wolfgang Döring** (geb. 1934). Bereits 1969 plante der Architekt eine modulare Wohnsiedlung aus Würfeln mit drei Metern Kantenlänge, die je nach Raumbedarf miteinander verbunden werden sollten. Das Modell ist minimalistisch, hat keine Ausschmückungen

und erinnert dadurch stark an die abstrakten Gipsstudien, die bereits in den Bauhaus-Formkursen in Weimar entstanden. So besitzt die *Plastische Studie im Würfelcharakter* von **Rudolf Lutz** aus dem Jahr 1921 bereits die Modularität und die schlichte weiße Ästhetik von Dörings Entwurf.

Der *Nakagin Capsule Tower*, den der japanische Architekt **Kisho Kurokawa** 1972 in Tokyo errichtete, scheint diese Formgebung aufzunehmen. Kurokawa gehörte in dieser Zeit zu der weit über Japan hinauswirkenden japanischen Planergruppe der Metabolisten, die Städte wie lebende, atmende Organismen auffasst. Aus dieser Idee heraus entstand der Nakagin: Das Gebäude besteht aus zwei zentral stehenden Gebäudekernen, in denen die Treppenhäuser und die Versorgungsschächte verlaufen. An diese Kerne werden durch stählerne Klammern jeweils die einzelnen Wohnkapseln angehängt. Die Kapseln haben lediglich eine Fläche von etwa 7 qm pro Einheit, bieten jedoch eine vollwertige Wohnung mit Wohn-, Schlaf- und Arbeitsbereich, Küche und Bad. Der Idee nach sollen sich die Kapseln je nach Bedarf ergänzen und zurückbauen lassen sowie alte Kapseln durch technisch modernere ersetzt werden können.

Diese Idee des modularen Bauens findet ihren künstlerischen Ausdruck auch in dem Containerturm, den der amerikanische Architekt **Wes Jones** 2003 nach seinem *PRO/con*-Architektursystem für das jährlich stattfindende, avantgardistische Kunstfestival *Burning Man* in Nevada entwarf.

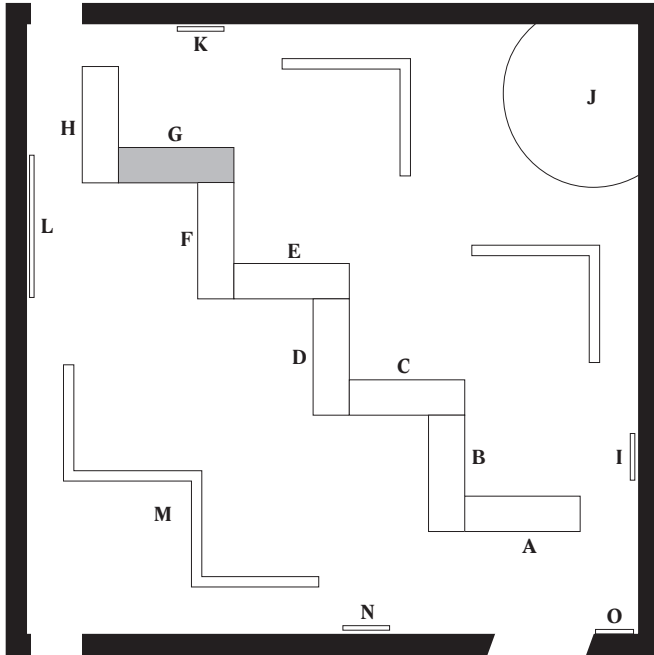
Eine pädagogische Entsprechung findet sich im *Kleinen Großblockbaumeister* von **Plaspi**. Es handelt sich dabei um ein Baukastenspiel der 1970er-Jahre aus der DDR, mit dem typisierte Plattenbauten errichtet werden konnten.

Erst im Januar 2018 wurden in Seattle die gläsernen *Amazon Spheres* des Architekturbüros **NBBJ** eingeweiht. In den als Arbeitsplätze geplanten Gewächshäusern sammelt und bewahrt der Internetkonzern exotische Pflanzen aus aller Welt. Das hochkomplexe Stahl-Exoskelett folgt dabei bionischen Traglinien und erhält dadurch organischere Züge als die rein geometrischen, geodätischen Kuppeln Buckminster Fullers. (MW)



Wolfgang Döring, *Kapselhäuser*, 1969

# G Netzwerke



**G1 Bruno Taut, *Modell des Glashauses von Bruno Taut für die Werkbundaustellung Köln 1914*** (Nachbau 1992/93), Holz, Glas, u.a.

**G2 Bertha von Marenholtz-Bülow, *Theoretisches und praktisches Handbuch der Fröbelschen Erziehungslehre***, Kassel 1887, Buch

**G3 Joseph, Myers & Co., *Kork-Modellbaukasten*** (angelehnt an das Konzept von Friedrich Fröbel), 1855, Holz, Kork

**G4 Gustav Hassenpflugs *Konstruktion aus Holzstäben und Klammern, Vorkurs Albers***, In: Herbert Beyer, Walter Gropius, Ilse Gropius: *Bauhaus 1919–1928*, New York 1959, Buch

**G5 Gustav Lilienthal, *Turmmodell und Modellbaukasten***, 1888, Holz, Metallklammern

**G6 Farkas Molnár, *Karte zum Drachenfest***, 1922, Lithografie auf Karton

**G7 Neues Museum und Kuratoren, *Marshmallow-und-Spaghetti-Challenge***, 2019, Zucker, Stärke, Hartweizen

**G8 Steve Baer, *Zometoy*** (Konfiguration von Clark Richert), 1972, Holz, Plastik, farbig gefasst

**G9 CBS & BBC, *Drop City News Outlets***, 1967, Video, 6:26 min

**G10 Clark Richert, *Cuboctahedron***, 1972, Polyethylen-Spritzguss

**G11 Clark Richert, *6,4,3 aperiodic***, 1972, Polyethylen-Spritzguss

**G12 Richard Buckminster Fuller, *Klassenzimmer mit Tensegrity-Modell***, ca. 1948, Digitaldruck

**G13 Richard Buckminster Fuller, *Modell mit Statikprobe***, ca. 1948, Digitaldruck

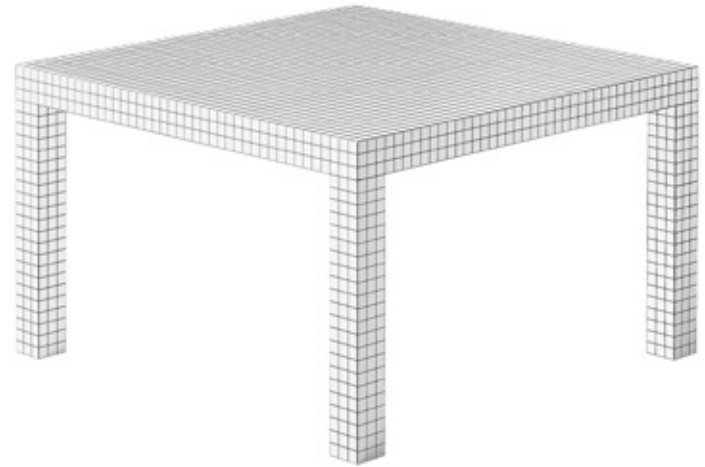
Für die Werkbundausststellung in Köln entstand 1914 das sakral anmutende und später zu internationaler Beachtung gekommene *Glashaus* des Architekten **Bruno Taut** (1880–1938). Neben seiner eigentlich zugedachten Funktion als Reklame-Pavillon der Glasindustrie steht das Bauwerk als eine Art (utopisches) Sinnbild für die am Anfang des 20. Jahrhunderts entstehenden, verschiedenen Lebensreformbewegungen. Das Glashaus verbildlicht den damals postulierten Anspruch, zu einer Einheit von Natur, Kunst und Technik zu gelangen. Die Idee des ursprünglichen Glashauses, durch die spiegelnden Facetten der Kuppel einen Erlebnisraum zu schaffen, kann anhand des *Modells des Glashauses von Bruno Taut für die Werkbundausststellung Köln 1914* (Nachbau 1992/93) nur erahnt werden.

Die Auflösung von Architektur in abstrakte Strukturen und Licht ist das übergeordnete Thema des Bereichs „Netzwerke“. Diese Strukturen können als ein starkes Sinnbild für das Bauhaus gelesen werden. Die Ideen der Schule für Gestaltung, die nur 14 Jahre wirken konnte, leben heute fort in einem weltweiten Netzwerk aus wissenschaftlichen, künstlerischen, akademischen, pädagogischen und gesellschaftlichen Mitspielern, die die Visionen der Schule diskutieren und weitertragen.

Der *Turmbaukasten* von **Gustav Lilienthal** ist einerseits ein stilisiertes Bauwerk, andererseits ein abstraktes Gerüst, was möglicherweise ein Grund für die Faszination ist, die dieses Spielzeug auf Walter Gropius ausübte. Dessen entmaterialisierte Glasfassaden, die man besonders gut am Bauhaus-Gebäude in Dessau untersuchen kann, scheinen auf ähnliche Weise wie abstrakte Linienraster im Raum zu schweben. Eine ähnliche Struktur findet sich auch in **Steve Baers** *Zometoy* von 1972, einem

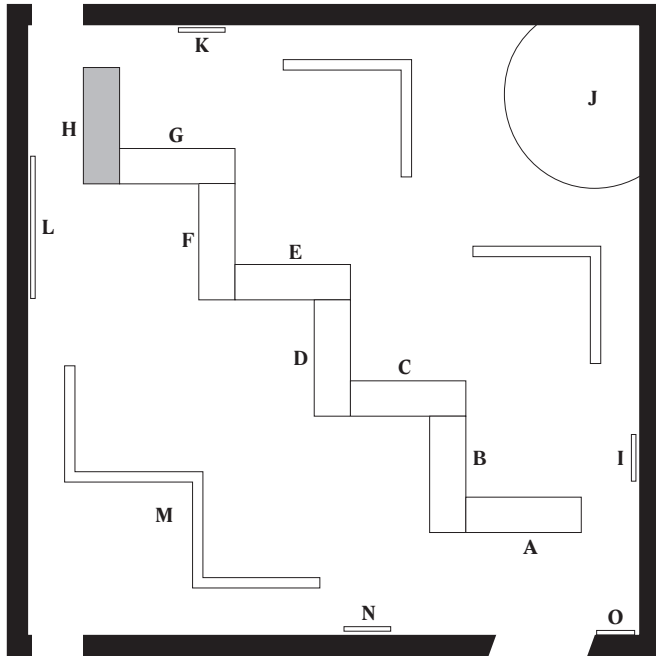
komplexen Molekül aus bunten Stäben und Knotenpunkten. Dagegen basieren die alternativen Behausungen der Künstler-Kommune *Drop City* auf dem Prinzip der am Black Mountain College entwickelten Fuller-Kuppeln, auch wenn die Bauten von außen zum Teil wie bunte, zusammengefedelte Zelte wirken. Die Geschichte der Kommune, die in den 1970er-Jahren von Kalifornien nach Alaska übersiedelte, wurde eindrucksvoll in dem gleichnamigen Buch von T. C. Boyle beschrieben.

Als Übergangsobjekt zum letzten Bereich fungiert der Tisch *Quaderna 2600* des Architekturbüros Superstudio. (MW)



Superstudio, *Quaderna 2600*, 1970

# H Tabula Rasa



**H1 Superstudio, *Quaderna 2600*, 1970, Sperrholz und Quadrat-rasterfolie**

**H2 The LEGO® Group, *LEGO® Architecture Studio*, 2014, Kunststoffklötze, weiß, Buch**

**H3 Brendan Powell Smith, *The Brick Testament: Stories from the Book of Genesis*, Philadelphia 2013, Buch**

**H4 Steiger's Kindergarten *Folding-Table*, in: *Steiger's Kindergarten Catalogue* (Nachdruck), London 1900/2015, Buch**

**H5 Richard Buckminster Fuller, *Geodätische Kuppel* (Nachbau), 1985, Metall, weiß lackiert**

**H6 Philips, *Inspirational Spaces*, 2019, Filmausschnitt, 0:15 min**

**H7 Diego de Saavedra Fajardo, *Idea Principis Christiano-Politici*, 1660, Buch**

**H8 Kursty Groves & Will Knight, *I Wish I Worked There! A Look Inside The Most Creative Spaces In Business*, Hoboken 2010, Buch**

**H9 Naef *Spielzeuge* (nach Alma Siedhoff-Buscher), *Bauhaus Bauspiel* (22 Teile), 2019, Holz, weiß lackiert**

**H10 Alma Siedhoff-Buscher, *Entwurf zum Spielschrank*, Isometrie M 1:10 (Ausstellungskopie), 1923–26/2019, Digitaldruck**

**H11 Google, *Startseite der Suchmaschine*, 2019, Screen, Größe variabel**

Der nächste Bereich „Tabula Rasa“ steht für die leere Tafel, das weiße Blatt und damit den schöpferischen Neuanfang – für die „Potentialität aller Dinge“, so der Kurator Thomas Hensel. Als erstes Exponat befindet sich dort der Tisch **Quaderna 2600** von **Superstudio**, ein weißes, makellooses Quadersegment, auf das ein umlaufendes Linienraster gedruckt ist. Das in allen Dimensionen endlose „Grid“ und steht für eine einzigartige, radikale Architekturauffassung: Die Welt ist ein unendlich großes, unbemaltes Karopapier, und alles, was wir tun, ist ein schöpferischer Akt auf diesem weißen Display. So wird der „Grid“ zu einer Idee von Freiheit, zu einer Welt, die der Mensch sich durch eigene kreative Prozesse aneignen und gestalten kann. Und diese Vorstellung gab es auch in der Bauhaus-Lehre, wenn Johannes Itten, László Moholy-Nagy oder Josef Albers im Vorkurs freie Form- und Farbexperimente durchführten oder Bühnenstücke sich an unsichtbaren Rastern orientieren, in denen die Figuren sich bewegen.

Zentral ist hier deshalb das weiße Strukturmodell einer **Geodätischen Kuppel** von **Richard Buckminster Fuller** (1895–1983). Der Universaldenker entwickelte solche Konstruktionen bereits 1948 am Black Mountain College mit Studenten und dem ehemaligen Bauhausmeister Josef Albers. Es sind Tragsysteme aus Stäben und Knotenpunkten, die vielflächige, geometrische Formen in hochstabile Kuppelsysteme übersetzen. Diese Kuppeln haben einen Durchmesser von vielen Metern Spannweite. Trotz der nur zentimeterdicken Stäbe sind sie selbsttragend und in der Lage, schwere Lasten zu halten.

In der Mitte des Bereichs liegt ein kleines Buch von 1660, die **Idea Principis Christiano Politici** von **Diego de Saavedra Fajardo**.

Der spanische Diplomat sammelt in dem Buch in vielen kleinen Aufsätzen Grundsätze zur Erziehung eines Prinzen, der Abschnitt über die musische Erziehung ist mit einer leeren Leinwand und einer Malerpalette illustriert.

Ein Buch, das hier ein Gegenstück bildet, ist gleichzeitig viel älter und viel jünger. **Brandon Paul Smith** hat die Schöpfungsgeschichte mit Legosteinen nachgebaut. Seine Lego Genesis lässt alles aus dem Nichts aus Bauklötzen entstehen, wodurch die ganze Welt zu einem großen Baukasten wird.

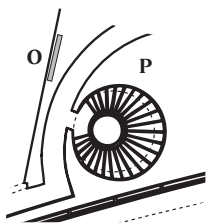
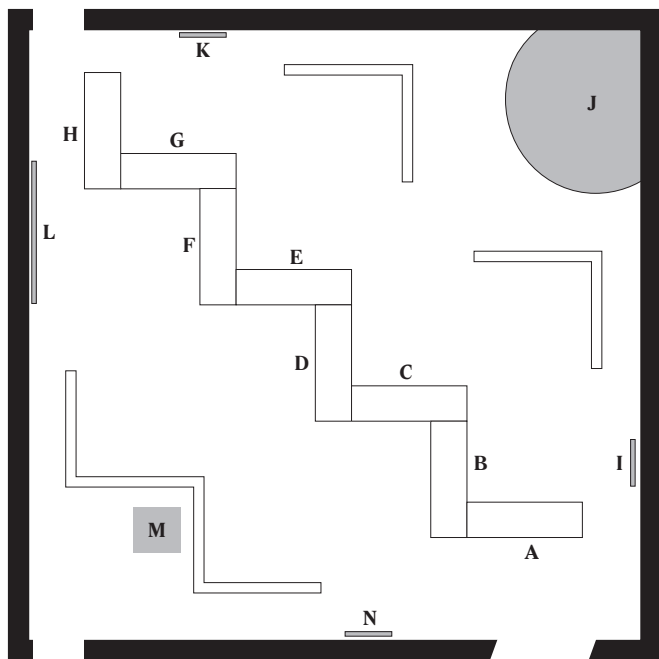
Zur vorletzten Jahrhundertwende wurde diese Idee durch **Steiger's Kindergarten Folding Table** (Fröbels Spieltisch) in die Erziehungsstätten der damaligen Zeit getragen. Die Londoner Firma bot 1900 eine gerasterte Tischaufgabe an, auf der man mit Figuren spielen konnte.

Das historische **Kleine Schiffbauspiel** (1923) von Alma Siedhoff-Buscher ist hier in einer weißen Edition des **Bauhaus Bauspiels** (2019) vertreten, wodurch nur noch die reinen Grundformen zur Geltung kommen.

Das letzte Objekt am Ende des Zick-Zack-Tisches ist die Startseite der **Google-Suchmaschine**. Steht am Anfang der Ausstellung ein vielfarbiges Kaleidoskop an Materialien und Oberflächen, ist nun jede physische Eigenschaft subtrahiert worden: Die Homepage hat kein physisches Alter, keine Abnutzungsspuren, keine festgelegte Größe und kein Gewicht, sie ist bis auf den Schriftzug weiß und besitzt keine weiteren Elemente außer einer Suchzeile, die in wenigen Millisekunden das Tor zu Milliarden Internetseiten öffnet. Der Schreibtisch ist damit tatsächlich einerseits restlos leer gefegt, andererseits ins Unendliche vergrößert worden. (MW)



# I-O Resonanzen



**I Gunta Stölzl** nach einem Entwurf von Anni Albers, *Black White Gray*, 1927/1964, Seide, Baumwolle, gewebt

**J1 Yto Barrada**, *Tree Identification for Beginners Curtain*, 2017, Baumwolle, Seide, Leinen, Naturfärbemittel

**J2 Yto Barrada**, *Tree Identification for Beginners*, 2017, 16mm-Digitalfilm, 36:00 min

**K Goshka Macuga**, *To the Son of Man Who Ate the Scroll*, 2019, Video, 10:14 min

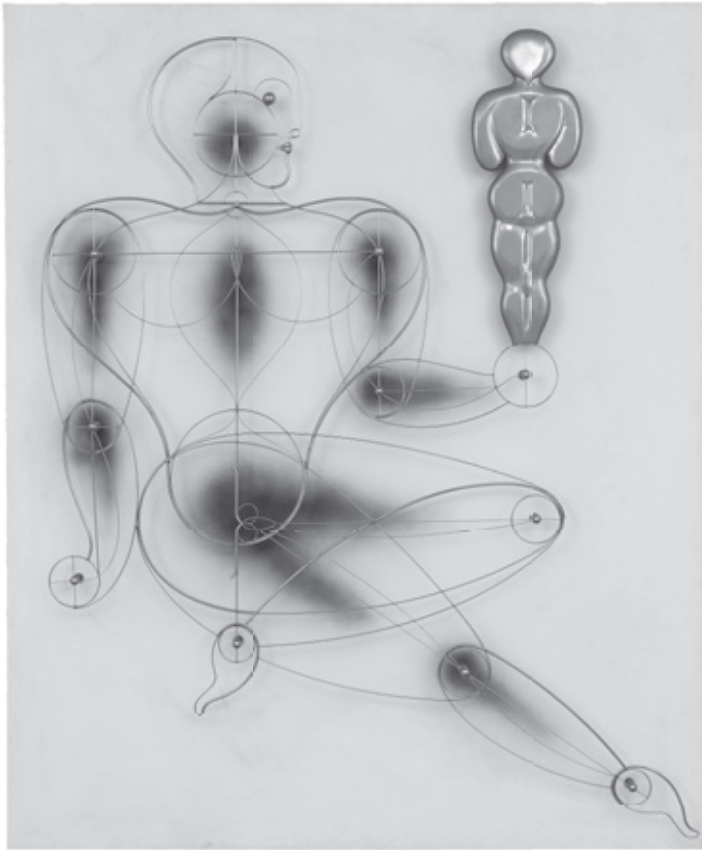
**L Eva Grubinger**, *Untitled (Problem #6)*, 2018/19, polierter Edelstahl, Flechtseil

**M Neues Museum Nürnberg**, *TI 24/Kinderspielschrank/im Gebrauch*, 2019, Video, 5:6 min, Ausführende Produzenten: Robert Eikmeyer & Eva Kraus, Neues Museum Nürnberg

**N Oskar Schlemmer**, *Homo (mit Rückenfigur)* (Replik), 1930–31/1968, Stahldraht, Nickelemente, Zinkguss auf weiß gespritzter, leinenüberzogener Holzplatte

**O Olaf Nicolai**, ... *PARTY ... GAME ... WORK ... PARTY ... GAME ... PARTY ... WORK ... GAME ...*, 2019, Plexiglas, LED-Leuchtmittel, Schrifttype: Nicolai. A New Font (2002) (Obergeschoss Galerie)

**P Alma Siedhoff-Buscher**, *Kinderspielschrank*, 1923, Nachbau (Foyer)



Oskar Schlemmer, *Homo (mit Rückenfigur)* (Replik), 1930–31/1968

**Oskar Schlemmers** (1888–1943) *Homo (mit Rückenfigur)* (1930–31/1968) verweist auf die Vorstellung eines „neuen Menschen“, die in den 1920er-Jahren virulent war und ein zentrales Thema in Schlemmers künstlerischem Schaffen darstellt. Es geht dabei um die Erschaffung einer neuen, lebenswerten und auf neuen Prinzipien basierenden Welt, die auch einen Gegenentwurf zu den gerade erfahrenen Schrecken des Ersten Weltkriegs bildet.

Der Bauhaus-Meister arbeitete in verschiedenen künstlerischen Disziplinen, wobei die Bewegung stets ein wichtiger Aspekt für ihn war – wie auch in der Drahtplastik *Homo (mit Rückenfigur)* zu erkennen ist. Innerhalb des Rahmens, den die einzelnen Gelenke der großen Figur vorgeben, sind verschiedenste (Ver-)formungen des Körpers denkbar. Allerdings ist Schlemmers Werk kein Spielzeug – die Bewegung der Figur funktioniert nur in der Vorstellung des Betrachters. Die auf Grundelemente reduzierte menschliche Figur trägt eine zweite: Der Mensch selbst ist Erzeuger und Gestalter des „neuen Menschen“, er selbst kann über sich und sein Leben bestimmen.

Speziell für *BAU[SPIEL]HAUS* entstand der Film *TI 24/Kinderspielschrank/im Gebrauch* (2019), der eine besondere Verbindung zwischen der Bauhaus-Zeit und der Ausstellung herstellt. Mit Nachbauten der von der Bauhaus-Künstlerin Alma Siedhoff-Buscher entworfenen Spielmöbel für Kinder wird ein Raum geschaffen, der von dem inzwischen über 90 Jahre alten Sohn der Künstlerin besucht und bespielt wird. Der Aufbau der Möbelemente folgt einer historischen Fotografie und das im „Kinderzimmer“ verteilte Spielzeug stammt ebenfalls aus Entwürfen von Alma Siedhoff-Buscher. Ihr Sohn Joost, der als Kind selbst in diesem Interieur gespielt hat, begibt sich auf eine Zeitreise. Er findet von seiner

Mutter entwickelte Bastelbögen, stapelt Bauklötze, mit deren Originalen er als Kind im Sandkasten saß, und wirft Puppen aus Bast. Sowohl Teile des historischen *Kleinen Schiffbauspiels* als auch zwei *Wurfpuppen*, die von Alma Siedhoff-Buschers Tochter nachgefertigt wurden, sind ebenfalls in der Ausstellung zu sehen. Im Film liest Joost Siedhoff außerdem, als Hommage an seine Mutter, einen von ihr verfassten Text über ihr Verständnis einer idealen Umgebung für das Spielen von Kindern, dem sie sich so intensiv gewidmet hat.

**Eva Grubingers** (geb. 1970) *Untitled (Problem #6)* (2018/19) ist ein zu monumentaler Größe gewachsenes Geduldspiel. Die Formen der Metallelemente erinnern an die Verwendung von Grundformen als Gestaltungselemente im Bauhaus. Wie schon in Oskar Schlemmers *Homo (mit Rückenfigur)* die Bewegung des Objektes nur in Gedanken funktioniert, verhält es sich auch bei *Untitled Problem #6*. Der Betrachter kann das „Problem“ nicht real entwirren, sondern nur im Geiste versuchen, es zu lösen. Die Fingerübung wird zur reinen Kopfsache. Das Übertragen spielerischer Elemente in einen extremen Maßstab greift ein Phänomen auf, das auch in verschiedenen architektonischen Elementen in der Ausstellung anklingt: Richard Buckminster Fullers Modell der geodätischen Kuppel etwa scheint einen extremen Maßstabsprung zu erfahren in der Architektur der Amazon Spheres. Was bei Buckminster Fuller wie ein spielerisches Experiment wirkt, ist in den Großraumbüros von Amazon zum Gestaltungselement realer, nutzbarer Architektur geworden. Dieser Prozess sowie das Spiel mit Größen und dessen Folgen finden bei Eva Grubinger eine künstlerische Interpretation, die den Betrachter zum Reflektieren einlädt.

Eine zeitgenössische Betrachtung der Thematik eines „neuen Menschen“, die auch in Oskar Schlemmers *Homo (mit Rückenfigur)* anklingt, zeigt **Goshka Macugas** (geb. 1967) Videoarbeit *To the Son of Man Who Ate the Scroll* (2019). Ein Roboter, der optisch dem Partner der Künstlerin nachempfunden ist, trägt in Form einer Litanei epochale Texte aus verschiedensten Perioden der Menschheitsgeschichte vor. Auch bei Macuga spielt das Bild eines „neuen Menschen“ eine Rolle – allerdings geht es hier nicht um Befreiung und Emanzipation, sondern um die Frage nach der Ersetzbarkeit des Menschen durch die Maschine. Täuschend echt wirken Gesicht, Gestik und Mimik des Roboters, der auf den ersten Blick wie ein lebendiges Wesen erscheint. Erst in der Gesamtansicht, die den grober ausgestalteten Körper der Figur zeigt, wird die Illusion dekonstruiert. Goshka Macuga wirft die Frage auf, welche Folgen der Einsatz solcher, dem Menschen immer mehr angleichbarer Maschinen hat. Denn es bleibt nicht allein bei der optischen Nachbildung – auch die künstliche Erzeugung von Intelligenz ist längst ein zentrales Thema in der heutigen Forschung geworden. Kann der Mensch ersetzt werden?

Auch **Yto Barradas** (geb. 1971) Installation, die aus dem *Tree Identification for Beginners Curtain* (2017) und dem zugehörigen Video besteht, bedient sich des Mediums des Films. In dem abgedunkelten Raum ist die filmische Auseinandersetzung der Künstlerin mit der Biografie ihrer Mutter zu sehen. Sie war in den 1960er-Jahren zu Zeiten von Vietnamkrieg und Postkolonialismus aus Marokko nach Amerika gekommen. Der dortige Aufenthalt, ein staatlich organisiertes Programm, konfrontierte die damalige Studentin mit komplexen Erfahrungen. Yto Barrada reflektiert in *Tree Identification for Beginners* diese Erlebnisse in einer Art Collage, die

historische Tonaufnahmen mit bewegten Bildern kombiniert. Die Künstlerin übersetzt Geschichte in filmische Sequenzen, die unter anderem mit Elementen aus der Pädagogik Maria Montessoris arbeiten. Vielschichtige Inhalte werden in einfache Bilder übersetzt und einfache Formen als kommunikatives Element genutzt. Dieser Einsatz von Grundformen als Gestaltungselemente spielt auch in der Gestaltung des Vorhangs eine Rolle, der mit Anklängen an Dreieck, Kreis und Quadrat an die typische Formensprache der Bauhaus-Vorkurse erinnert.

**Anni Albers'** (1899–1994) Teppichentwurf *Black White Gray* (1927), der von der Künstlerin **Gunta Stölzl** 1964 nachgewebt wurde, bildet ein farbliches Gegengewicht zu Yto Barradas Installation. Anni Albers lehrte an der Weberei der Bauhaus-Schule und arbeitete als Textilkünstlerin. *Black White Gray* stellt mit seiner klaren Struktur in rechteckigen Formen und der farblichen Gestaltung in Schwarz, Weiß und Grau eine Verbindung zur Gestaltungstheorie des Bauhaus her. Klare kubische Formen und monochrome Farbflächen finden sich sowohl in Möbeln als auch in architektonischen Entwürfen des Bauhaus wieder, wie beispielsweise an Johannes Ittens Hocker oder am Bauhaus-Gebäude in Dessau (in der Ausstellung als Modell aus LEGO®-Steinen zu sehen) abzulesen ist. Eine entfernte optische Verbindung geht der Teppich auch mit der Computerspiel-Installation *the grid, the lib and the best of all possible worlds* ein, die auf einer Untergrundplatte mit quadratischem Rastermuster steht. Das *Bauhaus-Schach* korrespondiert von Weitem mit dem Teppichentwurf – für das Spielset, dessen originales Brett nicht erhalten ist, bildet der Teppich eine assoziative Kulisse.

Die von **Olaf Nicolai** (geb. 1962) für *BAU[SPIEL]HAUS* entworfene Arbeit ... **PARTY ... GAME ... WORK ... PARTY ... GAME ... PARTY ... WORK ... GAME** (2019) stellt eine vielschichtige Verbindung zwischen der Ära des Bauhaus und heute her. Den Leitgedanken, den Bauhaus-Meister Johannes Itten 1919 seiner Antrittsvorlesung zugrunde legte – Die Arbeit wird zum Spiel, das Spiel zum Fest –, unterzieht Olaf Nicolai einer zeitgenössischen Reflexion. In seiner Installation mit ihren sich ständig verändernden Formationen von leuchtenden Farbflächen werden die Worte Spiel, Arbeit und Fest aufgegriffen, sprachlich abgewandelt und das Schriftbild wird abstrahiert – dennoch kann die Beschäftigung mit Typografie als Reminiszenz an das Bauhaus gelesen werden.

Der von Nicolai verwendete Zeichensatz *Nicolai. A New Font* (2002) wurde erstmals für die Neuausgabe eines Textes des Dichters Paul Scheerbart (1863-1915) verwendet. Dessen Schriften zur Bedeutung von Glas und Licht in der Architektur wurden schon von Bruno Taut durch umlaufende Zitate auf seinem Glashaus (als Modell im Bereich „Netzwerke“ zu sehen) reflektiert. Nicolais Zeichensatz entstand anlässlich eines Ausstellungsprojekts zum Thema Utopie, in dessen Rahmen der Künstler mit einem Schriftdesigner zusammenarbeitete. Dadurch tritt einmal mehr die arbeitsteilige Prozesshaftigkeit in Nicolais künstlerischem Schaffen zutage. In ... **PARTY... GAME... WORK... PARTY... GAME... PARTY... WORK... GAME** werden Nicolais typografische, in Plexiglasboxen gefasste Elemente mit speziell programmierten LEDs verknüpft. Die Arbeit schlägt nach 100 Jahren den Bogen zu Ittens Antrittsvorlesung *Unser Spiel, unser Fest, unsere Arbeit* am Bauhaus im Jahr 1919. (SR)

## Anmerkungen



Lyonel Feininger, *Die Stadt am Ende der Welt* (Häuser und Eisenbahn, 12 Teile), ca. 1929

1. Bruno Taut in einem Brief vom 5. Oktober 1920, in: *Whyte/Schneider* 1986, S. 172, zitiert nach: Matthias Noell, „Des Architekten liebstes Spiel: Baukunst aus dem Baukasten“, in: *figurationen* No 1/04
2. László Moholy-Nagy, zit. nach Joost Siedhoff / Michael Siebenbrodt: „Aus Tagebüchern, Dokumenten und Briefen 1922 bis 1944“, in: *Alma Siedhoff-Buscher. Eine neue Welt für Kinder*, Ausstellungskatalog, Stiftung Weimarer Klassik und Kunstsammlungen/Bauhaus Museum, Weimar 2004, S. 55

# Begleitprogramm

## KALEIDOSKOP – BEITRÄGE ZU BAUHAUS UND SPIEL

**Donnerstag, 11. April 2019, ab 15 Uhr**

**15 Uhr Kuratorenführung** mit Prof. Dr. Thomas Hensel und Dr. Robert Eikmeyer, Lehrstuhl für Kunst- und Designtheorie, Hochschule Pforzheim

**16 Uhr Vortrag** *Gutes Spielzeug braucht das Kind – Spielzeugdesign im Spiegel der Moderne* von Dr. Urs Latus, Spielzeugmuseum Nürnberg

**17 Uhr Vortrag** *Was können wir aus Spielen für die Arbeit der Zukunft lernen?* von Prof. Dr. Thomas Voit, Technische Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm

**18 Uhr Vortrag** *Bauhaus und Spiel – Eine Einführung* von Prof. Dr. Thomas Hensel und Dr. Robert Eikmeyer, Lehrstuhl für Kunst- und Designtheorie, Hochschule Pforzheim

**18.30 Uhr Vortrag** *Alma Siedhoff-Buscher. Die Bauhaus-Künstlerin in Briefen und Texten* von Joost Siedhoff

**ab 19.30 Uhr Book Launch** mit Olaf Nicolai

Der Eintritt ist frei.

## PLAY THE GRID

Ein offenes Experiment, das alle Besucher einlädt, mitzugestalten: Mit einfachen Materialien wird im Unteren Foyer des Neuen Museums ein gigantisches Architekturgebilde entstehen – eine endlose Konstruktion...

**Freitag, 22. März bis Sonntag, 5. Mai 2019**

## VORTRÄGE

**Denken an Schnittstellen. Gastvorträge am Bauhaus**

von Prof. Dr. Peter Bernhard, wiss. Mitarbeiter der Stiftung Bauhaus Dessau

**Wie das Bauhaus den Designer erfand. Eine Beispielsammlung moderner Gestaltung** von Dr. Marian Wild

**Freitag, 10. Mai 2019, 19 Uhr**

**Das Bauhaus in Weimar. Die erste Hochschule des Erfindens**

von Michael Siebenbrodt, ehemaliger Leiter des Bauhaus-Museums Weimar und Bauhaus-Experte

**Donnerstag, 16. Mai 2019, 19 Uhr**

**Das Endziel allen Schaffens. Bauhaus-Architektur damals und heute** von Dr. Marian Wild

**Mittwoch, 5. Juni 2019, 19 Uhr**

Kosten: jeweils 4 Euro, ermäßigt 2 Euro

## BAUHAUSLEKTÜREN

**Eine Collage aus Künstlerbriefen** mit Adeline Schebesch, Staatstheater Nürnberg, und Prof. Dr. Friedhelm Kröll

**Sonntag, 31. März 2019, 11 Uhr**

Eine Kooperation mit der Werkbund Werkstatt Nürnberg.  
Der Eintritt ist frei.

## FORTBILDUNG FÜR LEHRER/-INNEN

**Einführung in die Ausstellung**

mit Claudia Marquardt

**Mittwoch, 27. März 2019, 15 Uhr**

## FÜHRUNGEN DURCH DIE AUSSTELLUNG

*Samstags, 15 Uhr*

*Sonntags, 11 Uhr*

## ZUSÄTZLICHE FÜHRUNGEN

*Montag, 22. April 2019 (Ostermontag), 15 Uhr*

*Montag, 10. Juni 2019 (Pfingstmontag), 15 Uhr*

## DIREKTORENFÜHRUNG

mit Dr. Eva Kraus

*Donnerstag, 28. März 2019, 18 Uhr*

## KURATORENFÜHRUNGEN

mit Prof. Dr. Thomas Hensel und Dr. Robert Eikmeyer

*Donnerstag, 11. April 2019, 15 Uhr*

*Sonntag, 26. Mai 2019, 16 Uhr*

## THEMENFÜHRUNG

*100 Jahre später – Zeitgenössische Positionen* mit Sophia Rösch

*Donnerstag, 13. Juni 2019, 18 Uhr*

Kosten: jeweils 3 Euro zusätzlich zum Eintrittspreis

## KOMBIFÜHRUNGEN

*100 Jahre Bauhaus – Wir feiern in Nürnberg*

Führung im Neuen Museum und der Kunstvilla (Start im Neuen Museum) mit Günter Braunsberg

*Mittwoch, 3. April 2019, 17 bis 19 Uhr*

*Mittwoch, 8. Mai 2019, 17 bis 19 Uhr*

Kosten: 10 Euro, ermäßigt 9 Euro (inkl. KPZ Gebühr)

## KINDERWOCHE

***Bau mit!***

Für Kinder ab 6 Jahren

***Dienstag, 11. Juni 2019 bis Freitag, 14. Juni 2019***

2-stündige Veranstaltungen um ***10 Uhr, 11 Uhr, 14 Uhr, 15 Uhr***

Die Teilnahme ist kostenlos.

## WORKSHOPS

***Textile Experimente***

***Samstag, 6. April 2019***

***11 bis 13 Uhr*** für Kinder ab 8 Jahren,

***15 bis 17 Uhr*** für Erwachsene

***Stop Motion: Rund um Dreieck und Quadrat***

***Samstag, 11. Mai 2019***

***11 bis 13 Uhr*** für Kinder ab 8 Jahren,

***15 bis 17 Uhr*** für Erwachsene

***Idee und Spiel***

***Samstag, 1. Juni 2019***

***11 bis 13 Uhr*** für Kinder ab 8 Jahren,

***15 bis 17 Uhr*** für Erwachsene

Kosten Workshops: jeweils 10 Euro

Begrenzte Teilnehmerzahl bei allen Workshops

Anmeldung unter Tel. 0911 240 20 36

oder [museumspaedagogik@nmn.de](mailto:museumspaedagogik@nmn.de)

Bauhaus Archiv Museum für Gestaltung, Berlin; BBC; Buckminster Fuller Institute; Clive Wilkinson Architects; Deutsches Architekturmuseum, Frankfurt am Main; fluid archives, Karlsruhe; Friedrich-Fröbel-Museum, Bad Blankenburg; Germanisches Nationalmuseum, Nürnberg; Gildar Gallery, Denver; Hamburger Bahnhof Museum für Gegenwart Berlin; HfG-Archiv/Museum Ulm; Hochschule Pforzheim, Institute for Human Engineering & Empathic Design (HEED); Klassikstiftung Weimar; NBC & MoMA; New York Public Library; Norman Brosterman Collection, Courtesy of Elyse & Lawrence B. Benenson; Pace Gallery; Sfeir-Semler Gallery, Hamburg, Beirut; Galerie Polaris, Paris; Philips; Renate Müller Spielzeug + Design, Sonneberg; Sammlung Hahn, Kranichfeld; Sammlung Joost Siedhoff, Potsdam; SAP; Sophie Bernauer; Spielzeugmuseum Nürnberg; Staatsgalerie Stuttgart, 1974 Schenkung durch die Erben Finsterlins; TH Nürnberg; The Josef and Anni Albers Foundation; Thomas Hawranke; Thomas Müller, VS Möbel; Van Bo Le-Mentzel; Werkbundarchiv – Museum der Dinge, Berlin; Zanotta S.p.a., Nova Milanese

**Herausgeber:** Neues Museum, Staatliches Museum für Kunst und Design Nürnberg

**Texte:** Claudia Marquardt (CM), Sophia Rösch (SR) und Marian Wild (MW)

**Redaktion:** Claudia Marquardt

**Grafische Gestaltung:** Yvonne Zmarsly, Csilla Wenzel

**Gesamtherstellung:** Frischmann Druck und Medien GmbH & Co. KG, Amberg

Diese Publikation erscheint zu der Ausstellung

**BAU [ SPIEL ] HAUS**

22. März bis 16. Juni 2019

**Kuratoren der Ausstellung:** Prof. Dr. Thomas Hensel und Dr. Robert Eikmeyer

**Präsentation:** Liam Gillick

**Kuratorische Assistenz:** Marian Wild und Sophia Rösch

Zur Ausstellung erscheint ein Katalog im Verlag für moderne Kunst

Gefördert im Fonds Bauhaus heute der



Eine Co-Organisation mit der Hochschule Pforzheim



**Fotos:** Annette Kradisch, Roman März





## **NEUES MUSEUM**

**Klarissenplatz**

**Postanschrift: Luitpoldstraße 5, 90402 Nürnberg**

**Kasse: Tel. 0911 240 20 69, Fax 0911 240 20 29**

**Kunstvermittlung:**

**Tel. 0911 240 20 36**

**[museumspaedagogik@nmn.de](mailto:museumspaedagogik@nmn.de)**

**Website und Newsletter:**

**[www.nmn.de](http://www.nmn.de)  **

**Öffnungszeiten:**

**Dienstag bis Sonntag 10 bis 18 Uhr**

**Donnerstag 10 bis 20 Uhr**

**Montag geschlossen**

**Feiertage: 21., 22. April, 1. Mai, 9. und 10. Juni geöffnet 10 bis 18 Uhr,**

**19. April geschlossen**