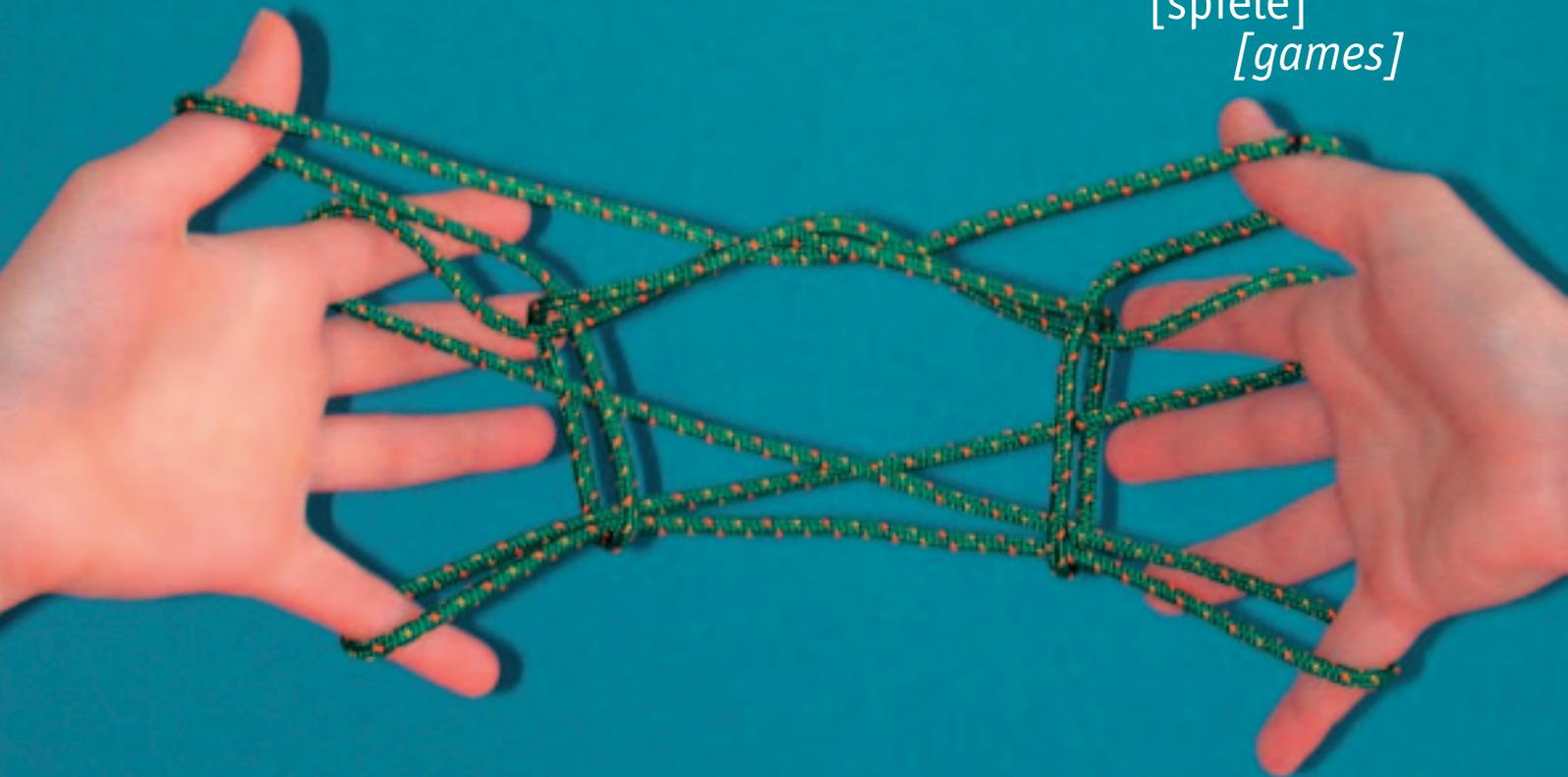


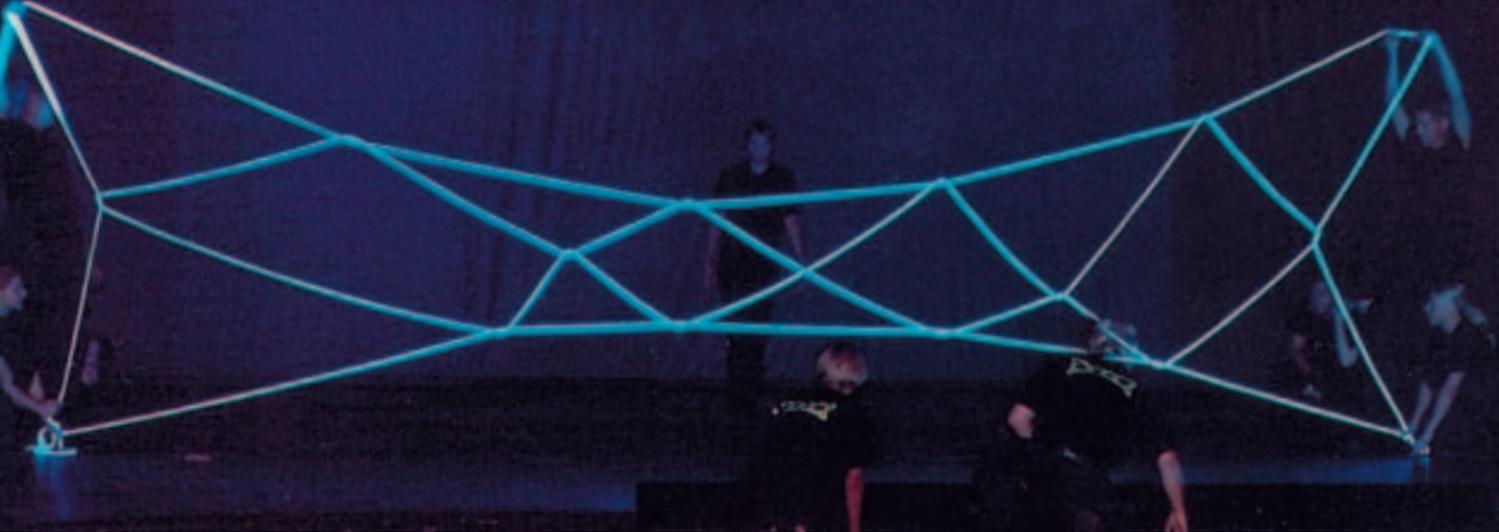
**Berührungspunkte**  
*POINTS of contact*

[spiele]  
[games]



Die Großseilfigur »Diadem« auf der Bühne eines Theaters im Schwarzlicht. Die Uraufführung dieser Performance wurde anlässlich des Weltfestival der traditionellen Sportarten während der EXPO 2000 in Hannover gezeigt.

The »Diadem« large rope figure on a theatre stage under black light. The premiere of this performance was staged on the occasion of the world festival for traditional types of sport during EXPO 2000 in Hannover.



Aboinudi-Fadenspiele haben ihren Ursprung in der indianischen Kultur der Aborigines und der Inuit. An der Universität Bremen hat Lothar Walschik einen Lehrauftrag »Fadenspiele« im Bereich »Ästhetik« inne. Wir schenken Ihnen einen Aboinudi-Faden – versuchen Sie doch mal das »Haus«.

*Cat's cradle has its origins in the aboriginal and Inuit cultures. Lothar Walschik holds a »string games« teaching post at the University of Bremen in the field of aesthetics. We're giving you a free gift of a cat's cradle string - try it with the »house«!*



#### Das Haus

1. Die beiden Daumen von unten in die Schlaufe stecken, danach die beiden kleinen Finger.
2. Der rechte Zeigefinger holt von unten die linke Innenhandschnur.
3. Der linke Zeigefinger holt – vor dem rechten Zeigefinger – von unten die rechte Innenhandschnur.
4. Die vordere Daumenschnur über beide Hände nach hinten werfen und als untere hintere kleine Fingerschnur platzieren. Die Figur spannen.
5. Vor den Zeigefingern ist eine Kreuzung entstanden. In diese Kreuzung von vorne die beiden Daumen stecken.
6. Mit den Daumen von unten die untere hintere kleine Fingerschnur aufnehmen, und diese auf den Daumen durch die Kreuzung zurückführen.
7. Die Handrückschnüre auf der linken und rechten Hand über die Finger der jeweiligen Hand heben (nicht über den Daumen) und loslassen, so entsteht das Haus.

#### The house

1. Stick both thumbs from below into the loop, followed by both little fingers.
2. With the right index finger, grasp the left inner string from below.
3. With the left index finger – in front of the right index finger – grasp the right inner string from below.
4. Pull the front thumb string across both hands and place it as the lower rear little finger string. Pull the strings taut.
5. There should now be an intersection in front of the index finger. Place both thumbs in this intersection from the front.
6. Take up the lower rear little finger string with the thumbs and pull it back through the intersection with the thumbs.
7. Lift the string at the back of the hand over the fingers of each hand (not over the thumbs) and let go.  
*You should now have made the house.*

Gibt es nichts Wichtigeres als Spielen? Vertane Zeit, nutzlos, weil nichts erschaffen? Umstellt sind wir von Warnungen, womit wir keinesfalls spielen sollten: Gesundheit, Freiheit, Feuer...

Kinder beherrschen zwei wichtige Lebensregeln perfekt: 1. Sei authentisch! 2. Sei ganz bei einer Sache und tue nicht zwei Dinge gleichzeitig.

Kinder folgen ihrer Energie spontan und augenblicklich. Wenn sie schreien, schreien sie total. Wenn sie sehen, sehen sie total. Sie beherrschen die Kunst, einen erfüllten Augenblick an den anderen zu reißen. Die Arbeit der Erwachsenen spielen Kinder mit Freude, Neugier und Aufmerksamkeit nach. Versuchen wir doch einmal, das Spiel der Kinder nachzuarbeiten – mit Freude, Neugier und Aufmerksamkeit.

Nimmt man sich viel vor und schafft es nicht, folgt das Gefühl der Belastung und Enttäuschung. Nehmen wir uns weniger vor, schaffen wir es »spielend«, harmonisch und ansteckend froh.

Deshalb, gerade, um gewappnet zu sein für die Zukunft: Lehnen wir uns zurück, denken darüber nach, ob das, was sonst die erste Geige spielt, dies auch weiterhin tun soll, lassen wir uns anstecken von Verspieltheit, wo wir sie treffen, öffnen wir die Sinne für den Geruch des Ganzen...

Um es mit Arthur Schnitzler zu sagen: »Wir spielen alle. Wer es weiß, ist klug.«

Die Herausgeber

*Is there nothing more important than play? Wasted time, useless, because nothing is achieved? We are surrounded by warnings of what we shouldn't play with – health, freedom, fire...*

*Children understand two important rules for living perfectly: 1. Be genuine! 2. Concentrate completely on just one thing and don't try and do two things simultaneously.*

*Children go where their energy takes them – spontaneously and in the moment. When they cry, they cry completely. When they see, they see completely. They are masters of the art of enjoying one full moment after another. Children imitate the work of adults with pleasure, curiosity and attention. Let us try and imitate children's games for once – with pleasure, curiosity and attention.*

*If high targets are set and not achieved, the result is a feeling of stress and disappointment. If we set out to do less, we achieve it »like child's play«, harmoniously and with an infectious joy.*

*And therefore, in order to be armed for the future, let's lean back, take a little time to think about whether we really should keep dancing to the same old tune, allow ourselves to be infected by playfulness wherever we find it and be open to the whiff of the whole...*

*For as Arthur Schnitzler says, »We are all players. Those who realise it are smart.«*

The publishers



| FSB | GIRA | KEUCO |

# Berührungs PUNKTE

Die Kommunikationsinitiative für Architekten



# [spiele]



[ 6 ] **Zwischen Spiel und Regel**  
Der Architekt ist nur da Mensch, wo er ganz spielt – meint Astrid Bornheim, Dozentin für Experimentelles Entwerfen an der Universität Braunschweig.  
[Entwurfsstrategien im architektonischen Raum](#)

**Between play and rules**  
*The architect is only fully a man when he plays, according to Astrid Bornheim, lecturer in experimental design at the University of Braunschweig.*  
[Design strategies in the architectural sphere](#)

[ 11 ] **Der Drang heraus aus den Sicherheiten**  
Spielen schult Fertigkeiten und fördert die Bereitschaft, neue Wege auszuprobieren. Wir brauchen mehr Spiel-Räume.  
[Von Prof. Jürgen Mansel](#)

**The urge to escape certainties**  
*Play trains skills and promotes readiness to try new directions. We need more spaces to play.*  
[By Prof. Jürgen Mansel](#)

[ 16 ] **Magische Welten**  
Imaginäre Welten aus Wurstscheiben, Kerzenwachs und Stangenspargel. Räume für Entdeckungsreisen.  
[Lochbildfotografien von Bethany de Forest](#)

**Magical worlds**  
*Imaginary worlds of sausage slices, candle wax and asparagus. Space for voyages of discovery.*  
[Bethany de Forest's pinhole photographs](#)

[ 22 ] **Das Q! Hotel schlägt Wellen**  
Das bezauberndste und verspielte Design-Hotel steht in Berlin. Hier machen die Räume, was die Gäste wollen.  
[KEUCO PLAN](#)

**The Q! hotel is making waves**  
*The most enchanting and playful designer hotel is in Berlin. The rooms do whatever the guests want.*  
[KEUCO PLAN](#)

[ 24 ] **Vom Detail zum Ganzen**  
Eine Badarmatur muss viel leisten können: funktional, intelligent, langlebig und ästhetisch soll sie sein.  
[KEUCO PLAN Armaturen](#)

**From the details to the whole**  
*A basin mixer must achieve a great deal – it has to be functional, intelligent, durable and aesthetic.*  
[KEUCO PLAN basin mixers](#)

[ 26 ] **Die Löwen führen Aufzug**  
Ein Architekt als Bauforscher: Dr. Heinz-Jürgen Beste erforschte das bauliche Mysterium des römischen Kolosseums.  
[Brot und Spiele](#)

**Lions took the lift**  
*An architect as construction researcher – Dr. Heinz-Jürgen Beste is researching into the mysteries of the construction of the Colosseum in Rome.*  
[Bread and games](#)

[ 28 ] **Flexibles Multi-Talent Gira ITS 30**  
Für die intelligente Installation in Trennwandsystemen  
[GIRA](#)

**The flexible multi-talented Gira ITS 30**  
*For intelligent installation in partition systems*  
[GIRA](#)

[ 30 ] **Technikpalast**  
Intelligente Gebäudetechnik für das private Wohnhaus  
[GIRA](#)

**Palace of technology**  
*Intelligent building technology for private residences*  
[GIRA](#)

[ 32 ] **Blick zurück auf die Gemütlichkeit**  
Über den verpassten Einzug der Moderne in die Modellwelt und die Formen des Fortschritts entlang der Miniatur-Bahnstrecken.  
[Architektur für Modelleisenbahnen](#)

**Look back in contentment**  
*On the failure of modernity to enter into the model world and the shape of progress along the miniature railway tracks.*  
[Architecture for model railways](#)

[ 36 ] **Griffprogramm Jahn/Lykouria**  
Die Gestalter lassen sich durch die Wirklichkeit einer sich wandelnden Welt anregen und gehen vorurteilslos an jedes Projekt.  
[FSB](#)

**Handle range Jahn/Lykouria**  
*The designers take their stimuli from the reality of a changing world and approach every project free from prejudices.*  
[FSB](#)

[ 38 ] **Den Maßstab der Kinder entdecken**  
Wie kann man für Kinder bauen? Ein Beispiel führen die Architekten Chestnutt und Niess vor.  
[FSB: Kita in Berlin-Reinickendorf](#)

**Getting the measure of children**  
*How do you build for children? Architects Chestnutt und Niess present a model example.*  
[FSB: Nursery in Berlin-Reinickendorf](#)

[ 40 ] **Was hat Sie zuletzt berührt,**  
[Rudi Gutendorf?](#)

**What last moved you emotionally...**  
[Rudi Gutendorf](#)

[ 44 ] **Kurz notiert**  
[FSB, GIRA, KEUCO](#)

**Short notes**  
[FSB, GIRA, KEUCO](#)

[ 46 ] **Impressum**

**Imprint**

[ 47 ] **Klassiker**  
Das Leitsystem der Olympiade 1972  
[Otl Aicher](#)

**Classics**  
The 1972 Olympics guide.  
[Otl Aicher](#)

Entwurfsstrategien im architektonischen Raum

## Zwischen Spiel und Regel

*Design strategies in the architectural sphere*

*Between play and rules*

»Der Architekt ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.« (frei nach Schiller\*)

Das Spiel wird gemeinhin als zweckfreie Betätigung oder als unterhaltsame Aktivität nach bestimmten Regeln definiert. Dies sind Kriterien, die man der Architektur zunächst nicht unterstellt. Gelten für sie doch eher Aspekte der Ernsthaftigkeit, der Zweckgebundenheit und der Nachhaltigkeit. Themen also, die Begriffe wie Zufall, Unterhaltung, Humor und Fehler von vornherein ausschließen. Am Beginn des architektonischen Schaffensprozesses steht allerdings das Entwerfen, bei dem die Besten ihrer Zunft sich ganz bewusst in den Zustand des Spielenden begeben.

Bei diesem magischen Moment des Entwerfens gilt es, Gefundenes neu zu interpretieren, Regeln zu erfinden und im selben Augenblick wieder zu verwerfen, um die oft selbst gestellte Aufgabe bis an ihre Grenzen auszuloten. Und nur da, wo die

»The architect is only fully a man when he plays.« (as Schiller almost said\*)

*A game is generally defined as an activity without a purpose or as an entertaining pastime following particular rules. These are criteria to which one at first thought does not subject architecture. Facets such as seriousness, purposefulness and sustainability are more likely to be seen as applicable. Topics which at the outset preclude terms such as chance, entertainment, humour and error. At the beginning of the architectural creative process lies, however, design, whereby the best of breed very consciously enter into the state of the game-player.*

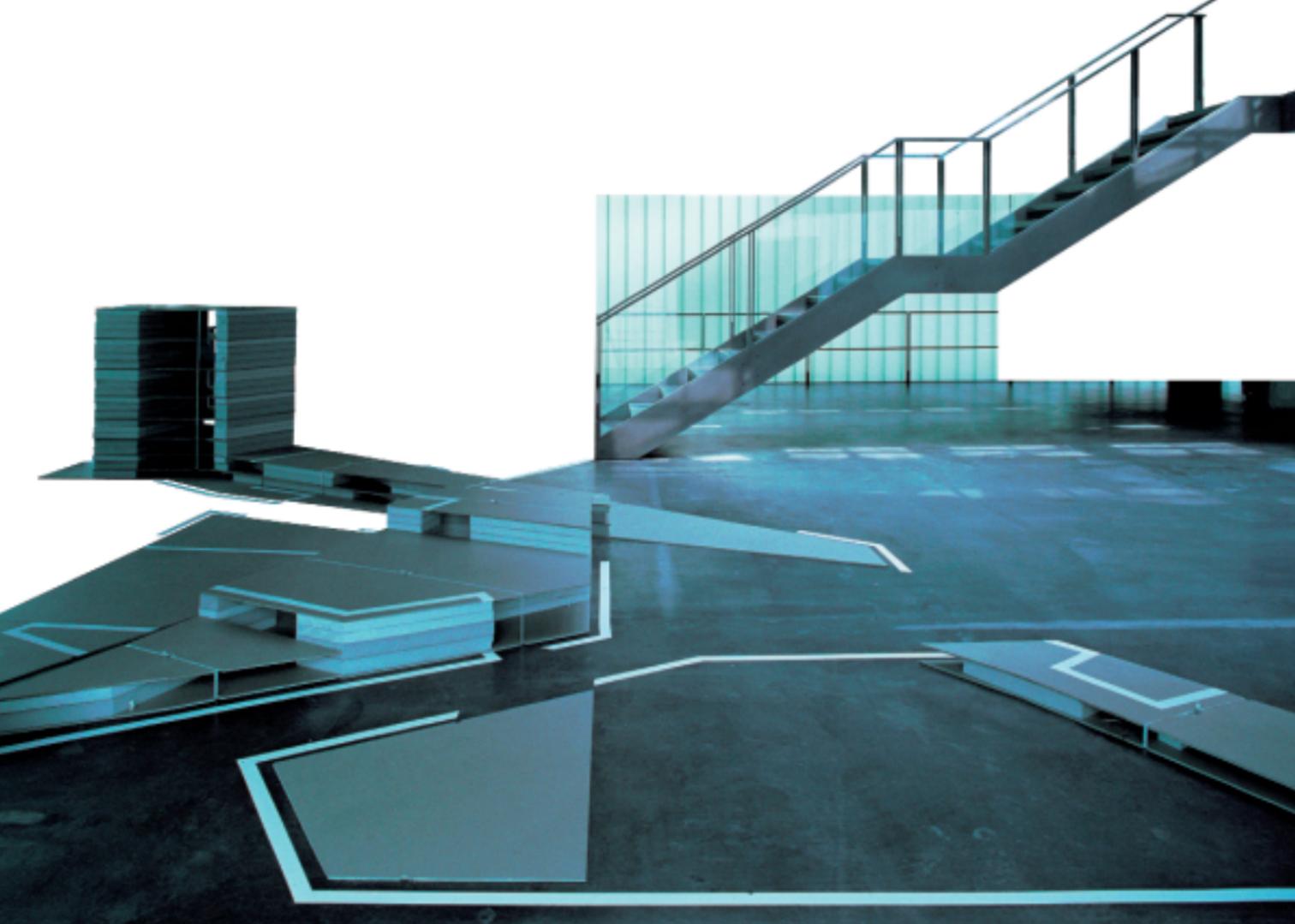
*During this magical moment of design, it's all about reinterpreting what has been found, inventing and in the same moment discarding rules, in order to explore the very limits of the, often self-set, task. And only where the architect's task, a self-set task, becomes a personal, an open game, where*

Als dreidimensionales Tattoo nimmt die Bar-Installation Bezug zum Braunschweiger Architekturpavillon, überlagert den vorgefundenen Raum mit neuen Spielregeln, erzeugt ungesehene Fluchten und spannt ungeahnte Räume auf.

*As a 3-dimensional tattoo, the bar installation makes reference to Braunschweig's architecture pavilion, it overlays the available space with new game rules, creates unseen flights and opens up undreamt-of room.*

an den Architekten gestellte Aufgabe, eine selbst gestellte Aufgabe, ein eigenes, ein freies Spiel wird, wo der Architekt als homo sapiens auch homo ludens ist, wird Bauen zur Architektur und das architektonische Entwerfen eine Kulturtechnik. Einige Protagonisten haben das Spiel zu ihrer Methode erhoben und erzeugen damit eine einzigartige Sensibilisierung für Raum und Qualität. Sie provozieren neue Lesarten von Orten und den überraschenden Umgang mit Aufgabenstellungen.

*the architect as homo sapiens is also homo ludens, does construction become architecture and architectural design a cultural technique. Some protagonists have raised play to a method and thereby produce a unique sensitisation for space and quality. They provoke new ways of interpreting places and a surprising way of dealing with task setting.*



Spielerisch ist nicht nur die Komposition, sondern auch die Interpretation des Maßstabs: Stadtmodell, abstrakte Installation oder real benutzbare Bar? Der Betrachter ist eingeladen, sich eigene Spielregeln für die Nutzung zu erfinden.

*It is not only the composition that is playful, but also the interpretation of scale: City model, abstract installation or real, functioning bar? Observers are invited to invent their own game rules for its use.*

#### Verwirrspiele – Ornament und Croissant

Die Münchner Architekten Hild und K erlauben sich bei der Sanierung eines Mietshauses in Berlin ein Spiel mit historischem Dekor und aktueller Zeichenhaftigkeit. Indem sie die Originalzeichnung einer ornamentalen Fassade aus den Bauakten des 19. Jahrhunderts einscannen, auf den Maßstab 1:1 vergrößern und auf eine Putzfassade applizieren, gestalten sie ein Verwirrspiel der besonderen Art. Hier stellt sich die Frage, wie modern ist historische Architektur, oder wie historisierend darf ein moderner Entwerfer sich äußern. Einen ebenso überraschenden, jedoch ganz anderen Ansatz verfolgte der im Jahr 2000 verstorbene Spanier Enric Miralles: Er ließ aus der spielerischen Analyse eines Croissants ganze Raumsequenzen eines Hochbaus entstehen, ohne dass das Spielergebnis peinlich direkt an die symbolträchtige Spielvorlage erinnerte. Das Abzeichnen der Oberfläche einer Backware wird plötzlich zu einer seriösen Fassadenstudie mit faszinierenden Krümmungsradien. Die Faltungen des Blätterteigs sind Anlass für das Modell einer realen Raumfolge mit einer komplexen Geometrie. In diesem Entwurfs-spiel – selbstverständlich ernsthaft und akribisch betrieben – wird Gefundenes zur Erfindung, der Wurf ein Entwurf, der Spielraum ein Raum für das Außerordentliche. An dem Beispiel von Miralles wird sichtbar, dass entwerfende Architekten in der Lage sind, die ganze Welt, auch abwegige Objekte als Inspirationsquelle zu nutzen.

#### Spielregel – Manifest als Methode

Um sich nicht in der Beliebigkeit der Anregungen zu verlieren, wählten einige Protagonisten der Architekturszene im 20. Jahrhundert die Methode des Manifests als Festlegung eigener Spielregeln, wie zum Beispiel Coop Himmelb(l)au mit ihrer Forderung »Architektur muss brennen« von 1980. Dass diese bereits wieder die regelhafte Verfassung von Regelverletzung ist, kann man der Sprengkraft des subversiven Titels entnehmen. Dass die Verfasser solcher Spielregeln immer dann, wenn dieses Spiel zu viele Nachahmer findet und zu viele Mitspieler zu formalistischen Handlungen verführt, die ersten sind, die Regelverschiebungen provozieren, gehört wohl zu den elementaren Aspekten des kreativen Entwerfens.

#### Spielfeld – Spuren im Raum

Der architektonische Entwurf ist in seinen besten Momenten immer experimentell, das heißt er lehnt althergebrachte Spielregeln ab, hinterfragt tradierte Codes – ja sogar das Spiel an sich. Das bedeutet nicht, dass es keine Regeln gibt. Sie beziehen sich aber auf die eigene Lesart des Raumes, des Ortes und des Programms. In diesem Sinne entstand die Rauminstallation »3D-Tattoo« für die Vernissage der Ausstellung »Hautlabor« im von Gerkanschen Architekturpavillon der TU Braunschweig. Aus Zementplatten werden freie Körper geschichtet, die teils Tresen einer Bar, teils eine Sitzlandschaft der Lounge entstehen lassen. Diese Körper zeichnen Spuren im Raum nach oder umspielen diese frei, oder werden von Raums Spuren selber überschrieben.

#### A confusion of ornamentation and croissants

*The Munich architects Hild and K have allowed themselves to play with historical decoration and modern symbolism in the renovation of a block of flats in Berlin. By scanning in an original drawing of an ornamental façade from the 19th century files, enlarging it to full size and applying it to a plaster façade, they create a particular type of confusion. This raises the question of how modern historical architecture is, or of how much historicity a modern designer can express. An equally surprising, if completely different, approach was taken by Spanish architect Enric Miralles, who died in 2004. He generated whole sequences of spaces in a construction through the playful analysis of a croissant, without the results of this game offering an embarrassingly direct reminder of the heavily symbolic starting point for the game. The depiction of the surface of a pastry suddenly becomes a serious study of a façade with fascinating radii of curvature. The folds of the puff pastry are the inspiration for the model of a real sequence of spaces with a complex geometry. In this design game – obviously carried out seriously and meticulously – the found becomes invention, the throw of the dice design, the playing area a space for the unusual. The example of Miralles shows that, during the design process, it is possible for architects to use the whole world, including absurd objects, as sources of inspiration.*

#### The rules of the game – Manifesto as method

*So as not to lose themselves in the arbitrariness of the stimuli, some protagonists on the architectural scene in the 20th century adopted the method of the manifesto as the identification of certain rules of the game, such as Coop Himmelb(l)au, with their 1980 demand that »Architecture must burn«. Since this is again a rule-like formulation of breaches of the rules, you can imagine the explosive power of this subversive slogan. That the elucidators of such rules of the games are always the first to provoke a change in the rules when the game has too many imitators and the presence of too many players has led to formalistic behaviour is one of the elementary aspects of creative design.*

#### The playing field – Traces in space

*In its best moments, architectural design is always experimental, meaning that it rejects long-established rules of the game, questions traditional codices, even the game itself. That doesn't mean that there are no rules. They are derived, however, from the way of interpreting the space, the place and the programme. This was the concept behind the installation »3D-Tattoo« for the preview of the »Hautlabor« exhibition in the Gerkanschen architecture pavilion at the Technical University in Braunschweig. From cement plates, free bodies are stacked to form the counter of a bar or a seating area in the lounge. These bodies follow tracks within the space or play liberally upon them or are overwritten by tracks in the space, almost tattooed. These counters and seats and the lines on the walls, floor and ceiling generate the playing field for a ceremony, an ornamental skin in the exhibition space.*

#### Spiel paradox: Das (Er)Finden der Form

Der Prozess des Entwerfens gilt trotz Baukrise noch immer als ein besonderes, ein geheimnisvolles Abenteuer. Der entwerfende Architekt muss sich dazu am Beginn auf ein Paradox einlassen: Zum einen lässt das Spiel zum Erfinden des Raumes Aspekte wie Neugier, Risiko, Überraschung, Zufall, Neuinterpretation und Grenzverletzung zu. Zum anderen beinhaltet das Spiel auch das Trainieren und Praktizieren von Fertigkeiten, das Aushandeln von Regeln und zielgerichtetes Forschen. In Modellen und Zeichnungen, in Materialfragmenten und Skizzen wird Imaginationsfähigkeit, assoziatives und symbolisches Denken geübt. Dieser oszillierende Prozess zwischen Finden und Erfinden, zwischen Herausbilden und Interpretieren wird von vielen als berauschend empfunden. Und für einen kurzen Augenblick erkennen auch Architekten in der Identitätskrise des Jahres 2004, weshalb ihr Beruf (oder besser: ihre Berufung) weltweit immer noch heiß begehrt ist.

#### Freispiel – Humor und Fehler

Alle Versuche, das komplexe Gewebe des Entwerfens mit mathematischen Modellen vorauszusagen, oder den Mitspieler »Mensch« per Computer zu ersetzen, sind bisher fehlgeschlagen. Der Rechner schätzt sprunghafte Spontanitäten, Humor und Fehler noch nicht und ist bei diesem kreativen Prozess eher Spielzeug als Spieler. Doch wann ist dieses Spiel vorbei? Wann müssen Regeln aufgestellt und Kriterien definiert werden, um Qualitäten beurteilen zu können? Schwer zu sagen (und schwer zu lehren!), wann das zu viel gegen das zu wenig ausbalanciert werden muss.

#### The paradox of play – the invention of form

*The process of design is still considered, despite the crisis in the construction sector, as a mysterious adventure. During the design process, the architect initially has to deal with a paradox. On the one hand, play permits aspects such as curiosity, risk, surprise, accident, reinterpretation and overstepping of boundaries in the invention of space. On the other, play also includes the training and practice of skills, the negotiation of rules and directed searching. In models and drawings, in material fragments and sketches, imagination, associative and symbolic thought is practiced. Many find this oscillating process between discovery and invention, between development and interpretation intoxicating. And for one short moment, in the midst of the identity crisis of 2004, architects are once more able to see why their profession (or rather their vocation) is still highly desirable all over the world.*

#### Unstructured play. Humour and error.

*All attempts to predict the complex tissue of design with mathematical models or to replace the human player with a computer have so far failed. Computers do not yet value leaps of spontaneity, humour and error and are more of a toy than a player within this creative process. But when does the game finish? When do rules have to be set out and criteria defined, in order to be able to evaluate quality. Hard to say (and hard to teach!), when too much must be balanced against too little.*

ben, geradezu tätowiert. Diese Tresen und Sitzelemente und die Linien auf Wänden, Boden und Decken generieren das Spielfeld eines Festaktes, eine ornamentierte Haut im Raum.

#### Vexierspiel – Entwerfen als Raumkalligraphie

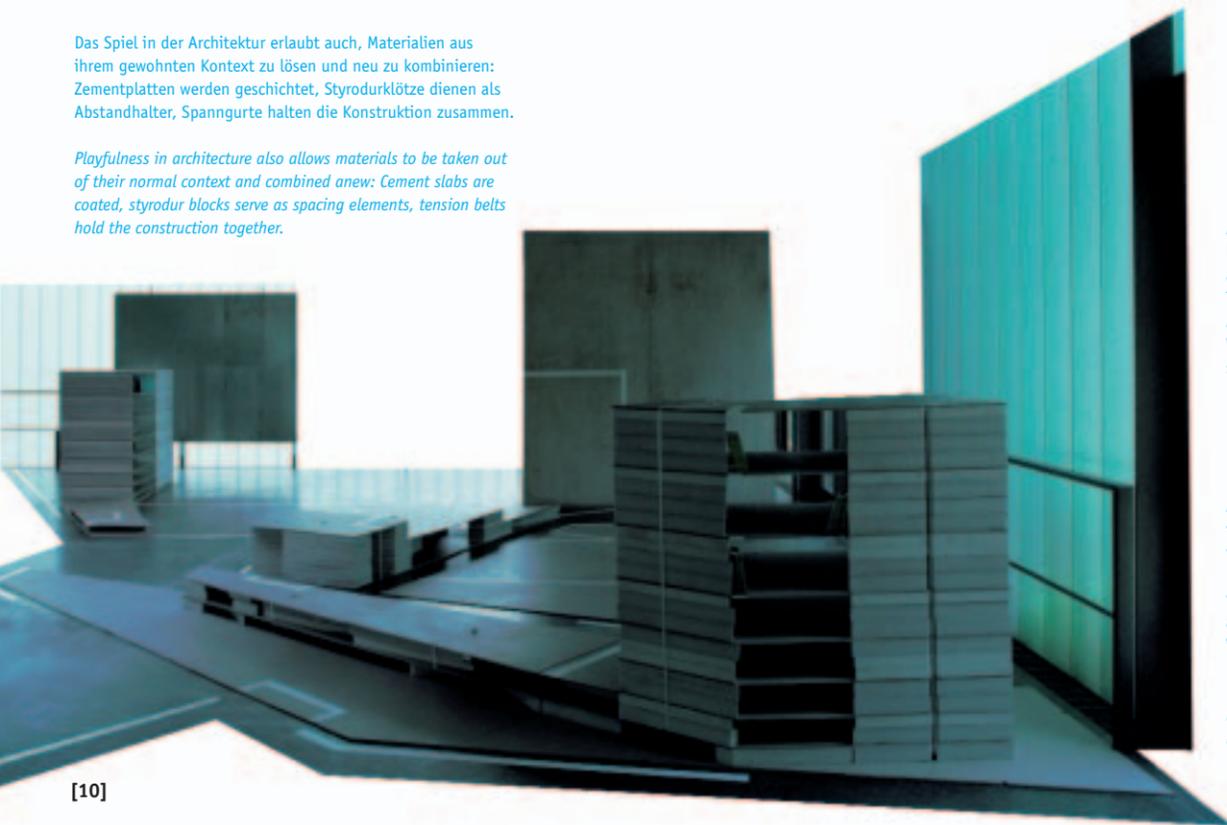
Es entsteht ein Vexierspiel, wobei die architektonische Intervention sowohl als 2D-Zeichnung oder 3D-Raum gelesen werden kann. Und das Objekt ist beides: topologische Raumsulptur oder benutzbare Architektur mit dem konkreten Programm einer Bar. Der Entwurfsprozess des Schreibens und Überschreibens zwischen Oberflächengraffiti und Raumkalligraphie hinterlässt auch Spuren im Maßstab 1:1. Entstehung und Realisierung, Finden und Erfinden, Werfen und Entwerfen bilden sich gleichzeitig in diesem Innenraum ab. Es entsteht ein Spielfeld für den Ausstellungsbesucher und ein Raum als transitorisches Objekt. Architektur wird dann aufregend, wenn sie Geheimnisse und Spannungen erzeugt, wenn sie Spielräume einräumt und Einblicke in den Prozess des Entwerfens eröffnet. Architekturen, die nur Antworten geben, statt Fragen zu stellen, und Architekten, die selbstgefällig nur gefunden haben, statt Suchen noch zuzulassen, vermögen nicht mehr zu Denkspielen anzuleiten. Eine poetische Anregung dazu gibt der Architekturkritiker Sanford Kwinter in seinem Essay »Playtime«: »Wir sagen, dass wir Musik spielen, aber nie, dass wir Architektur spielen. Architektur – wenigstens die nicht klassischen Arten – wird nie durch ihr Image, sondern, wie Musik, in den Synkopierungen ihres Flusses, zum Vorschein gebracht.«

Astrid Bornheim

\*Friedrich von Schiller (1759-1805) über die ästhetische Erziehung des Menschen: »Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.«

Das Spiel in der Architektur erlaubt auch, Materialien aus ihrem gewohnten Kontext zu lösen und neu zu kombinieren: Zementplatten werden geschichtet, Styrodurklötze dienen als Abstandhalter, Spanngurte halten die Konstruktion zusammen.

Playfulness in architecture also allows materials to be taken out of their normal context and combined anew: Cement slabs are coated, styrodur blocks serve as spacing elements, tension belts hold the construction together.



#### A confusing game – Design as spatial calligraphy

*A confusing game arises, in which architectural intervention can be interpreted as both a 2D drawing or a 3D space. The object is both – topological spatial sculpture or utile architecture with the concrete form of a bar. The design process of writing and overwriting between surface graffiti and spatial calligraphy leaves traces on the full scale model. Arising and implementing, discovering and inventing, throwing and design are simultaneously depicted in this interior space. A playing area for the visitor to the exhibition and a space as a transitory object comes into being. Architecture becomes stimulating if it creates mystery and tension, if it arranges room to manoeuvre and opens up perspectives into the process of design. Architects who offer only answers, rather than posing questions, and architects who smugly have only found, rather than giving way to seeking, can no longer be taught thought games. The architectural critic Sanford Kwinter offers a poetic stimulus in his essay »Playtime«, »We say that we play music, but never (yet!) that we play architecture. Architecture (at least the non classical types) is never revealed to its image but like music in the syncopations of its flow.«*

Astrid Bornheim

*\*Friedrich von Schiller (1759-1805) on the aesthetic education of man: »Man only plays when he is in the fullest sense of the word a man, and he is only fully a man when he plays.«*

Astrid Bornheim lehrt "Experimentelles Entwerfen" am Institut für Baugestaltung der TU Braunschweig, sie studierte Architektur in Braunschweig und Wien, lebt und arbeitet in Braunschweig und Berlin.

Fotos: Sebastian Hoyer, TU Braunschweig

Astrid Bornheim teaches "experimental design" at the Institute for Construction Design at the Technical University, Braunschweig. She studied architecture in Braunschweig and Vienna and lives and works in Braunschweig and Berlin.

Photos: Sebastian Hoyer, TU Braunschweig



Prof. Jürgen Mansel über den Sinn des Spielens

## Der Drang heraus aus den Sicherheiten

Prof. Jürgen Mansel on the meaning of play

### The urge to escape certainties

Spielen schult Fertigkeiten, fördert die Bereitschaft, neue Wege auszuprobieren, lehrt Mitgefühl und Kooperation. Spielen funktioniert nur freiwillig und hat damit anderen Formen des Lernens einiges voraus. Die Plätze zum Spielen allerdings sind immer mehr eingeschränkt. Neue eröffnen sich (ausgerechnet) in der zweidimensionalen Realität der Computer. Nicht nur die Kinder, wir alle brauchen mehr Spiel-Räume.

Im Kinderwagen liegt ein Baby und bewegt - mal schlagend, mal tastend die Figuren an der vor ihm hängenden Rasselkette. Dabei verändert es ständig seinen Gesichtsausdruck, es lächelt, staunt, blickt verärgert und hebt das Fäustchen zu einem Schlag. Auch die vor dem Kinderwagen sitzenden Eltern freuen sich, dass sich das Kind beschäftigt, dass es spielt, sich durch seine eigene Tätigkeit die Langeweile vertreibt und daran Freude findet. Für das Kind ist seine Tätigkeit jedoch mehr als Zeitvertreib. Es beobachtet die Bewegungen der Figuren und lauscht den Geräuschen. Es bemerkt, dass sein eigenes Tun die Vorgänge einleitet, denn wenn es sich selbst nicht bewegt,

*Play trains skills, promotes readiness to try new directions and teaches sympathy and cooperation. Games only work voluntarily and are therefore a step ahead of other forms of learning. Spaces for play are, however, increasingly restricted. New ones are opening up in the two-dimensional reality of the computer. It's not just children, but all of us who need more spaces to play.*

*A baby lies in its pram and moves the figures on the rattle chain hanging in front of it, sometimes striking them, sometimes touching them. Its facial expression is constantly changing, it laughs, makes wide, astonished eyes, stares angrily and raises its tiny fists to strike. The baby's parents sitting in front of the pram are also happy that the child is busy, that it's playing, that it avoids boredom under its own steam and enjoys doing so. For the child, however, this action is more than just passing the time. It is observing the movement of the figures and listening to the noises made. It is noticing that its own actions bring about these events, because when it doesn't move, nothing happens to*

verändert sich auch die Kette nicht, unterbleiben die Geräusche. Fasziniert entdeckt es, dass es auf die Beschaffenheit der Umwelt Einfluss zu nehmen vermag. Es kann die Welt durch sein Handeln verändern.

#### **Spielen hat den Zweck, keinem Zweck zu folgen**

Das Spiel scheint den Zweck zu haben, keinem Zweck zu folgen. Es unterliegt auch keinem Zwang. Spielen ist eine vom Individuum auf der Basis freier Entscheidung ausgeübte (also selbstmotivierte), selbstgesteuerte und lustvolle Betätigung, die auch von Erwachsenen zur Kompensation und Erholung von Belastungen gesucht wird. Aber auch bei Kindern und Jugendlichen fungiert das Spiel angesichts von Schul-, Familien- und Freizeitstress aus subjektiver Sicht primär oft als Spannungsbalance. Misserfolge sollen ausgeglichen, Enttäuschungen vergessen werden. Aus der Sicht neuerer sozialisationstheoretischer Ansätze und dem Modell des produktiv realitätsverarbeitenden Subjekts vermag spielerische Betätigung sehr viel mehr zu leisten. Das Spielen erfüllt wichtige Funktionen der Vorbereitung und Unterstützung bei der Deutung von Situationen, dem Erwerb von Kompetenzen, der Reflexion von Möglichkeiten zur Gestaltung von Umwelt sowie der Selbstorganisation, dient damit auch der Integration und der Individuation der Subjekte und ist somit eine wichtige Basis zur Herstellung von Handlungsfähigkeit.

#### **Mehr Freiheit. Aber auch mehr Unübersichtlichkeit.**

In einer komplexen Welt, in der es schwieriger wird, sich zu orientieren und zu bewähren, kann Spielen helfen, sich den Aufgaben zu stellen, den wachsenden Herausforderungen bei der Lebensgestaltung gerecht zu werden, bei mehr Freiheiten auf der einen Seite und den unüberschaubarer werdenden Abhängigkeiten auf der anderen Seite. Spiele haben ihre eigene Zeit und ihren eigenen Raum. Sie reduzieren die Regeln und die Ziele auf einen überschaubaren Satz. So wird es leichter, die Strategien der Mitstreiter und Gegenspieler zu erkennen und in die Planung der eigenen Aktivitäten einzu beziehen. Die entwickelten Handlungsstrategien können, da das Spiel keinen Ernst-Charakter besitzt, getestet werden, um zu überprüfen, ob sie in der »gerahmten« Situation zu dem gewünschten Erfolg führen. Da am Ende das Spiel neu gestartet werden kann, können in der nächsten »Runde« die erfolglosen Strategien durch neue (spontane) Aktivitäten und innovative Handlungspläne ersetzt werden. Da das mögliche Scheitern keine weitreichenden Folgen für die »wirkliche« Lebenswelt besitzt, begünstigt somit das Spiel auch das Experimentieren mit riskanten und unkonventionellen, aber möglicherweise erfolgreichen Verhaltensakten.

#### **Spielen drängt aus den Sicherheiten heraus**

Spielen drängt aus den Sicherheiten heraus. Aus den eigenen, aber auch aus den Sicherheiten über die Spielregeln. Es hilft also, die (im Realleben durch Strukturen) gesetzten Grenzen auszutesten. Das Spiel sucht immer wieder die Ungewissheit und das Risiko. Neues kann so im Sinne einer absichtslosen, aber auch unerzwungenen Selbstausbildung entdeckt und erforscht werden. Spiel unterstützt die Vorbereitung von unvorhersehbaren Situationen. Es dient dazu, sich spätere Aufgaben zu vergegenwärtigen und optimiert die Chancen, diese kompetent bewältigen zu können. Weil im Spiel auch körperliche Fertigkeiten gefordert werden, hilft das Spiel auch, sich der Körperlichkeit bewusst zu werden, die physische Leistungsfähigkeit zu testen, sich aber auch der körperlichen Grenzen bewusst zu werden.



*the chain, the noises stop. Fascinated, it discovers that it can have an effect on the constitution of its surroundings. It can change the world through its actions.*

#### **The purpose of play, is not to have a purpose**

*Play seems to have the purpose of not having any purpose. It is not subject to any compulsion. Play is a self-directed and pleasurable activity, exercised by the individual of his own volition (i.e. self-motivated), which is also sought out by adults as a counterbalance to and relaxation from stress. But for children and young people too, from a subjective point of view play often functions primarily as a counterbalance to school, family and social stress. Failures are balanced up, disappointments forgotten.*

*From the point of view of the newer theoretical approaches to socialisation and the model of the productive subject working through reality, play-like activities are able to achieve a great deal more. Play fulfils important processing and support functions in the interpretation of situations, the acquisition of skills, reflection on possibilities for the fashioning of one's surroundings and self-organisation and thereby also serves to integrate and individualise the subject and is thereby an important basis for the production of the capacity to act.*

#### **More freedom. But also more ambiguity.**

*In a complex world, in which it is becoming harder to orientate and prove oneself, play can help to formulate the coming to terms with the growing challenges in organising your life at a time of, on the one hand, increasing freedom, on the other, interdependencies which are becoming ever more ambiguous. Games have their own time and their own space. They reduce rules and time to a clearly perceptible unit. It becomes easier to recognise the strategies of your comrades and opponents and to include them in the planning of your own actions. The strategies for acting developed can, since the game is not serious, be tested, to see whether they lead to the desired success within the delineated situation. Since you can start again at the end of the game, unsuccessful strategies can be replaced with new (spontaneous) activities and innovative plans in the next round. Because potential failure does not have any far-reaching consequences for real life, play also provides a framework for experimenting with risky and unconventional, but possible successful, behaviours.*

#### **Spielen funktioniert nur freiwillig**

Vor mehr als 150 Jahren wurden Schulen eingerichtet. Die Lernziele werden über administrativ erarbeitete Programme curricular festgelegt. Insofern in den Schulen versäumt wird, einen Alltagsbezug zum Leben von Kindern und Jugendlichen herzustellen, hat das in den Schulen vermittelte Wissen nur wenig mit dem tatsächlichen Leben zu tun. So gesehen erfolgt hier Lernen unter einem äußeren Zwang. Demgegenüber erfolgt der Erwerb von neuen Kompetenzen im Spiel auf freiwilliger Basis. Während sich in der Schule bei vielen Kindern und Jugendlichen der Eindruck verfestigt, bei dieser oder jener Lehrkraft kann ich doch keine guten Noten erzielen, der Erfolg der Wissensaneignung also mehr oder minder subjektiv erscheint, ist der Ausgang des Spiels offen. Die prinzipielle Offenheit und die Ungewissheit über den Ausgang des Spiels motivieren Kinder und Jugendliche, immer neue Kompetenzen und Handlungspläne zu entwickeln.

#### **Spannend: Wie das Spiel ausgeht, ist immer offen**

Gerade für Heranwachsende scheint die oft nur schwer auszuhaltende Ungewissheit und das damit verbundene Risiko des Scheiterns eine durchaus entwicklungsfördernde Dimension des Spielerlebens zu sein. Die emotionale Spannung und die Erregung, das Genießen riskanter Situationen ist ein idealer Grundstock für die Motivation von Akteuren, in Eigenregie neue Fertigkeiten und Strategien zu entwickeln und Kompetenzen innovativ zu kombinieren. In der Auseinandersetzung mit der im Spiel eingenommenen oder zugewiesenen Rolle wird auch eine Verarbeitung sowohl von intra wie interpersonellen Konflikten ermöglicht. Spielende werden sich der Widersprüche ihrer eigenen Ansprüche und der in der Rolle angelegten Erwartungen bewusst und können damit die Fähigkeit zur Rollendistanz entwickeln. Das im Spiel geforderte Zusammenspiel von Regulation und Kontrolle der Emotionen, von Kompetenzerwerb und Selbstreflexion kann die Persönlichkeitsentwicklung wesentlich vorantreiben. Im Spiel ist es möglich, den Mit- oder Gegenspieler(innen) in relativ unkomplizierter Art die eigenen Sorgen und Ängste, die Hoffnungen und Wünsche mitzuteilen. Man lernt auch mitzufühlen.

#### **Das Abenteuer auf der Straße suchen**

In den 50-er und 60-er Jahren war das Spiel von Kindern und Jugendlichen weitgehend geprägt durch das Treffen mit Gleichaltrigen auf der Straße, bzw.



#### **Play provides the urge to escape from certainties**

*From your own, but also from certainties regarding the rules of the game. It therefore helps to probe boundaries (set in real life by structures). Play seeks out uncertainty and risk. The new can be discovered and explored in an unintentional, but also non-compulsive, self-education process. Play helps to prepare for unpredictable situations. It serves to visualise later roles and increases the chances of being able to master these. Because physical skills are also promoted by play, it also helps develop awareness of the physical, test physical capabilities and develop awareness of physical limits.*

#### **Play only works when it is voluntary**

*Schools were set up more than 150 years ago. The aims of teaching were set out in a curriculum determined administratively. To the extent to which schools neglected to create a connection with the everyday life of children and young people, the knowledge imparted in schools has little to do with real life. Looked at in this way, learning takes place under an external compulsion. In contrast, the acquisition of new skills through play takes place voluntarily. While in school, many children and young people become convinced that they will never achieve good marks with such and such a teacher and the results of knowledge acquisition appear more or less subjective, the outcome of a game is undetermined. The undetermined nature and the uncertainty of the outcome of a game motivates children and young people to develop new skills and plans of action.*

#### **It's exciting that the outcome of a game is always unknown**

*For adolescents in particular, the often almost unbearable uncertainty and the risk of failure associated with this seems to be a thoroughly developmentally beneficial dimension of the play experience. The emotional tension and the excitement, the enjoyment of risky situations is an ideal basis for the motivation for the develop of new skills and strategies autonomously and for the combination of capabilities in an innovative way. The confrontation with the roles taken on or assigned within the game allows intra and interpersonal conflicts to be worked through. Players become aware of the contradictions within their own needs and within the expectations implicit in the role and can thereby develop the capacity to abstract themselves from the role.*

#### **Take on and test roles, understand others**

*The interplay between regulation and control of the emotions, between acquisition of skills and self-contemplation required during play can be a substantial drive for personal development. During play it is possible to impart your worries and fears, hopes and desires to your fellow players or opponents in a relatively uncomplicated fashion. You also learn sympathy. This latter is in particular possible if the players are dissatisfied with the way the game has gone, for instance, if the way that the other players interpret the rules seems inopportune. The players remove themselves from the game in order to come to an agreement over the procedures. This makes possible a meta-communication and the modification and renegotiation of the rules in order to clarify any possible conflicts at the interpersonal level. It raises the question of whether play can still perform these functions in the altered circumstances of our environment.*

im Umfeld der Häuser. Die beengten räumlichen Wohnverhältnisse trieben die Heranwachsenden aus den Häusern. Allein schon die hohe Zahl der Kinder gewährleistete, dass im häuslichen Umfeld Gleichaltrige angetroffen wurden, die ebenso das Abenteuer suchten. Im freien Spiel konnte Körperlichkeit erfahren, Geschicklichkeit erprobt, das Mit- und Gegeneinander ausgehandelt werden. Auch wenn die eigene Jugendzeit in der Regel romantisiert wird (auch die heutigen Urgroßväter und -mütter, die in der Kriegszeit ihre Kindheit und Jugend erlebten, hört man von einer schweren, aber schönen Zeit berichten), so fand das Spiel doch unter ganz anderen Bedingungen als heute statt. Die Straßenführung und das Verkehrsaufkommen lassen ein eigenbestimmtes Erschließen des Wohnumfeldes immer weniger zu. Kinder werden damit von vielen Orten ausgeschlossen. Mit der modernen Städteplanung geht zwangsläufig eine Einschränkung der Bewegungsmöglichkeiten von Kindern einher, so dass die Erfahrungs- und Entfaltungsmöglichkeiten reduziert und die natürlichen Bewegungsbedürfnisse nur noch bedingt ausgelebt werden können. Kinder werden hierzu auf Spielplätze verwiesen, »deren Angebote an Geräten jedoch eher die Ärmlichkeit der pädagogischen Erwachsenenphantasien dokumentieren, als dass sie ein adäquater Raum für Kinder wären« (Geulen 1989, S. 16).

#### Verinselte Treffpunkte zur Freizeitverbringung

Zur Freizeitverbringung werden Kinder häufig in speziell für sie eingerichtete, funktionalisierte Spezialräume gebracht, in denen professionelle Erzieher für kindgerechte Beschäftigung und Betreuung sorgen sollen. Doch die (kommerziellen) Angebote im Bereich der Kinderkultur sind in der Regel sowohl zeit- als auch ortsgebunden. Zum einen sind die Einrichtungen nicht immer wohnortnah angesiedelt, so dass sie von den Kindern häufig nicht eigenständig erreicht werden können. Sie sind damit auf den Transport durch die Eltern angewiesen. Kinder werden also von den Eltern zu verinselten Treffpunkten gebracht, die für die Kinder keinen räumlichen Zusammenhang mehr aufweisen. Zum anderen finden die sich bietenden Chancen, an bestimmten Wochentagen und/oder zu spezifischen Tageszeiten statt, so dass die Kinder häufig aktuelle Beschäftigungen unterbrechen müssen. Außerhalb dieser verplanten Zeiten in pädagogisierten Einrichtungen treibt die Unwirtlichkeit des öffentlichen Raumes die Kinder in das häusliche Milieu zurück. Dies gilt vor allem für Mädchen. Das eigene Kinderzimmer kann nur teilweise Abhilfe verschaffen, denn die Räumlichkeiten sind begrenzt und lautstarkes Verhalten verbietet die Rücksicht auf die Nachbarn. Ein unkontrolliertes Spielen ist meist durch die stete Präsenz der Erwachsenen nahezu unmöglich.

#### Ist Mediennutzung eine zwangsläufige Reaktion?

Die vielbeklagte Intensität der Mediennutzung ist von daher möglicherweise eine zwangsläufige Reaktion auf die Veränderung der Lebensbedingungen von Kindern und Jugendlichen. Jedoch ist es keineswegs so, dass die Heranwachsenden z.B. beim Fernsehkonsum nur passive Rezipienten der Medienbotschaften und Objekte der medialen Einflüsse sind. Zwar durch-



#### Looking for adventure on the streets

*In the 50s and 60s, the way children and young people played was broadly characterised by meeting with others of their own age on the street or around the houses. The spatially-restricted living arrangements drove adolescents out of the house. The large number of children ensured that they would meet others of the same age, also in search of adventure, within the vicinity of their house. During unstructured play, physicality could be experienced and skills tried out, cooperation and competition negotiated. Even if we do have a tendency to romanticise our own childhood (even today's great*

*grandparents, who grew up during the war, talk about a hard, but wonderful time), it is still true that play in those days took place in very different circumstances to today. The road layout and the advent of large volumes of traffic increasingly prevent the autonomous exploration of the local surroundings. Children are thereby excluded from many locations. With modern town planning necessarily goes a restriction of children's mobility, so that the opportunities for gaining experience and unfolding potential can be reduced and the natural need for mobility can only partially be realised. Children are also pointed in the direction of play areas »in which the range of equipment documents more the poverty of pedagogic adult imagination than that they are adequate spaces for children.« (Geulen, 1989, p 16.)*

#### Isolated meeting places for spending leisure time

*During their free time, children are often taken to special functionalised spaces erected especially for them, in which child care professionals are meant to provide appropriate activities and care. But the (commercial) range on offer in the field of children's culture is usually bound to a specific time and place. On the one hand, these facilities are not always located near to the home, so that children can not get to them under their own steam. They are therefore dependent on being taken by their parents. Children are taken to isolated meeting places, which offer them no spatial interconnection. On the other hand, the activities on offer take place on particular days or at particular times of day, so that the children often have to interrupt what they are doing. Outside of these planned times in pedagogic institutes, the inhospitable nature of the public space drives children back into the house. This applies especially to girls. The child's own bedroom can only partly offer remedial support, because space is limited and loud behaviour causes problems with the neighbours. Uncontrolled play is often almost impossible because of the presence of adults.*

#### Is use of media a forced reaction?

*The often-attacked high level of media use is therefore a forced reaction to the changes to the way that children and young people live. Nevertheless, it is in no way the case that adolescents are passive recipients of media messages and the objects of media influence when, for example, watching television. Media messages do penetrate the entire child and youth culture in many different ways (e.g. in emblems on cloths, school satchels and bags), but at the same time they also offer them multi-faceted opportunities for identification and help them to understand the world. Children as young as primary school age*

dringen Medienbotschaften in vielfältiger Art und Weise (z.B. in Emblemen auf Kleidung, Schulranzen und Taschen) die gesamte Kinder- und Jugendkultur, sie bieten ihnen aber zugleich auch facettenreiche Identifikationsmöglichkeiten und helfen ihnen, die Welt zu verstehen. Kinder formen bereits im Grundschulalter mediale Inhalte und Vorbilder so um, dass sie den eigenen Interessenlagen und Bedürfnissen besser entsprechen. Medieninhalte werden also für die eigenständige Erkundung und Aneignung der Umwelt genutzt und geben den Heranwachsenden die Möglichkeit, die Welt mit den für sie angemessenen Bedeutungen zu versehen. Auch wenn verschiedene Kinder hierbei unterschiedlich kreativ und eigenständig vorgehen, zeigt sich doch, dass Handlungsmuster der medialen Helden nicht einfach kopiert, sondern sie modifiziert, neu entworfen und weiterentwickelt werden. Die auf diese Art erzeugte Kinderkultur ist relativ unabhängig von dem, was die Erwachsenen in diese Welt einbringen. Ganz anders offenbaren sich die Möglichkeiten der aktiven Einflussnahme auf das Geschehen in der Welt der interaktiven Medien, und dabei insbesondere die neuere Generation der Computerspiele, deren Stellenwert – nicht zuletzt weil das Geschehen auf dem Bildschirm aktiv beeinflusst werden kann – gegenüber dem Fernsehen als Freizeitmedium zunehmend Bedeutung gewinnt. Bei allen Gefahren, die in Computerspielen verortet werden, eröffnet sich hier ein Bereich, der, im Unterschied zum Alltag, Partizipation nicht nur zulässt, sondern auch fordert. Kinder und Jugendliche nutzen ganz offensichtlich diese Möglichkeiten. Sie eignen sich nicht nur die vorgegebenen Regeln an, sondern wandeln diese auch ab, verändern den Spielraum, um neue Freiräume zu schaffen.

#### Mehr Alternativen zu pädagogisierten Räumen

Um das schöpferische Potenzial der jüngsten Mitglieder der Gesellschaft zur Entfaltung kommen zu lassen, scheint es sinnvoll, dass Räume geschaffen werden, die den Heranwachsenden Möglichkeiten bieten, sich wohnortnah mit Gleichaltrigen zu treffen. Innerhalb dieser Räume sollten die Spiel- und Beschäftigungsmöglichkeiten möglichst wenig vorstrukturiert werden, wie etwa durch vorhandenes Material oder pädagogische Vorgaben (welcher Art auch immer, denn pädagogisierte Räume sind in hinreichender Zahl vorhanden). Die Gestaltung sollte dabei immer als eine vorläufige verstanden werden, damit für nachwachsende Kinder- und Jugendgruppen die Chance erhalten bleibt, Veränderungen vorzunehmen, um ihre Vorstellungen für die Nutzung der Räume einbringen und realisieren zu können. Damit sind die Voraussetzungen dafür gelegt, dass diese von Kindern und Jugendlichen selbstbestimmt in kreativem und entwicklungsförderndem Spiel genutzt werden können, sie sich mit diesen Räumen zu identifizieren vermögen, sie diese pflegen und nach Vollendung spezifischer Lebensabschnitte in einem akzeptablen Zustand an folgende Generationen übergeben.



Prof. Dr. Dipl. soz. Jürgen Mansel arbeitet an der Universität Bielefeld am Institut für interdisziplinäre Konflikt- und Gewaltforschung. Er ist Sprecher der Sektion Jugendsoziologie der Deutschen Gesellschaft für Soziologie und des Zentrums für Kindheits- und Jugendforschung, Universität Bielefeld. Veröffentlichungen z.B.: Mansel, Jürgen / Griese, Hartmut M. / Scherr, Albert (2003; Hrsg.): Theoriedefizite der Jugendforschung. Standortbestimmung und Perspektiven. Weinheim / München: Juventa. Mansel, Jürgen (2001): Angst vor Gewalt. Eine Untersuchung zu Hintergründen und Folgen von Kriminalität im Jugendalter. Weinheim / München: Juventa.

Jürgen Mansel, professor of sociology, works at the University of Bielefeld in the Institute for Interdisciplinary Research into Conflict and Violence. He is the spokesman for the youth sociology section of the German Association for Sociology and the Centre for Childhood and Youth Research at the University of Bielefeld. Publications include Mansel, Jürgen / Griese, Hartmut M. / Scherr, Albert (2003): Deficits in theory in youth research. Determination of the current situation and prospects. Weinheim / Munich: Juventa. Mansel, Jürgen (2001): Fear of violence. An investigation of backgrounds and consequences of youth criminality. Weinheim / Munich: Juventa.

*reshape media content and role models so that they better correspond with their own interests and needs. Media content is used to autonomously explore and learn about their surroundings and give adolescents the opportunity to give the world a meaning appropriate for them. Even if children do go about this with different degrees of creativity and autonomy, behavioural models of media figures are not simply copied, but modified, redrawn and further developed. The child culture produced in this way is relatively independent from that which adults bring into this world. It's a different story when it comes to the possibilities for actively influencing the events in the world of interactive media and in particular the new generation of computer games, which are increasingly gaining in importance as a leisure medium in comparison to television, not least because the events on the screen can be actively influenced. For all the dangers which are ascribed to computer games, this is an area which, in contrast to real life, does not just permit, but actually encourages, participation. Children and young people clearly utilise these opportunities. They do not just adapt themselves to the prescribed rules, but also modify them and change the playing field in order to create new room to manoeuvre.*

#### More alternatives to pedagogic spaces

*In order to allow the creative potential of society's youngest members to unfold, it seems sensible to create spaces that offer adolescents the opportunity to meet people of the same age locally. Within these spaces, the opportunities for play and activities should be pre-structured as little as possible, for instance through the available material or pedagogic instructions (of whatever sort, because there are enough pedagogic spaces available). The organisational process should always be seen as provisional, so that future groups of children and young people retain the opportunity to change things in order to be able to bring in and realise their own ideas for the use of these spaces. This provides the conditions for these spaces to be used by children and young people for creative play which promotes development and is self-defined, for them to be able to identify with these spaces, to care for and maintain them and to pass them on to the next generation in an acceptable condition at the end of this period of their life.*



For more information, response or comments:  
E-mail: [Bethany@Pinhole.nl](mailto:Bethany@Pinhole.nl)

Die Lochbildfotografien von Bethany de Forest

## Magische Welten

*Bethany de Forest's pinhole photographs*

### Magical worlds

Bethany de Forests Ziel ist es, »realistische« imaginäre Welten zu erschaffen, in denen man glaubt, herum wandern zu können. Die wirkliche Größe der Modelle macht dies zu einer Unmöglichkeit. Sie schafft es dennoch, diesen Eindruck zu erzeugen – mit Hilfe der Lochbildkamera, bei der das Licht den Film nicht durch eine Linse, sondern durch ein winziges Nadelloch erreicht.

Eine Lochbildfotografin zu sein, hat Bethanys Blick auf die Welt ziemlich verformt. Sie betrachtet ihre tägliche Umgebung durch ein Lochbildauge. Zuckerwürfel werden zu Ziegelsteinen und Schinkenscheiben zu Marmorplatten. Ihre unüblichen Nahaufnahmen verschieben den Blickwinkel auf die Realität: Lebloses wird plötzlich lebendig, während das Lebendige aus seinem normalen Kontext herausgelöst in ein beinahe feststehendes Stilleben transformiert wird.

De Forest arbeitet hauptsächlich mit alltäglichen Materialien: Kerzenwachs zum Bauen eines Eis-Palastes, Süßigkeiten für ein farbenfrohes Puppenhaus. Tausende Zuckerwürfel formen das Schloß des Froschkönigs. Baumwollknäule, Stangenspargel und Himbeeren, Blätter und Zweige sind schwer wiederzuerkennen in diesen seltsamen Welten.

Dennoch fühlen sich die Bewohner wie zu Hause. Der Froschkönig, die Ente, die Hummel und der Fisch, Seepferdchen und Seesterne – alle erzählen ihre eigenen Geschichten. Passend zu ihrer märchenhaften Umgebung.

Einen Katalog von Bethany de Forest kann man bei [www.pinhole.nl](http://www.pinhole.nl) bestellen.

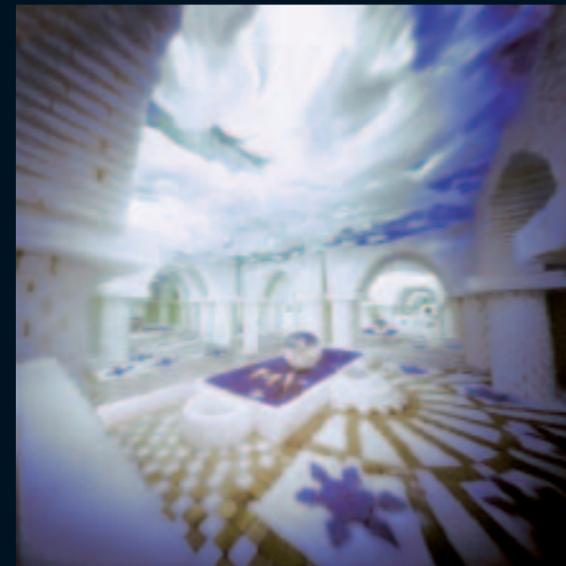
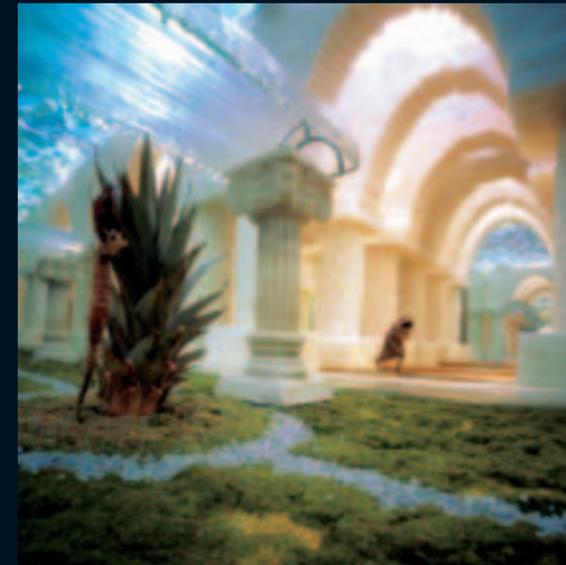
*Bethany de Forest's aim is to create »realistic« magical worlds, which feel as if you could actually walk around in them. The actual size of the models makes this an impossibility. Despite this, she manages to generate this impression – with the help of a pinhole camera, where the light reaches the film not through a lens, but through a tiny pinhole.*

*Being a pinhole photographer has given Bethany a somewhat deformed view of the world. She observes her everyday surroundings through a pinhole. Sugar lumps turn into bricks and slices of ham into marble panels. Her unusual close-ups skew our view of reality – the inanimate suddenly becomes animate, whilst the animate, removed from its normal context, is transformed into an almost static still life.*

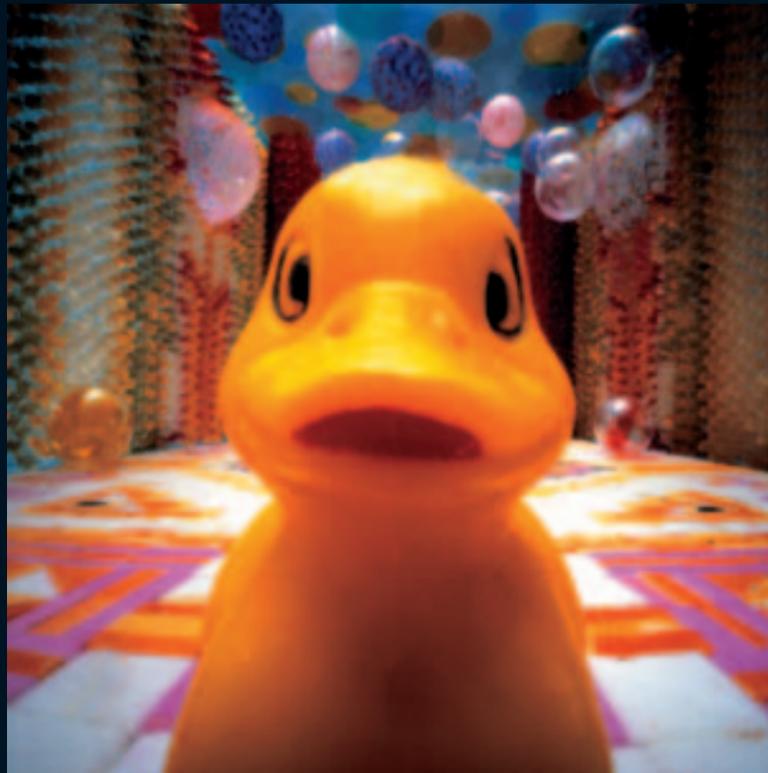
*De Forest works mainly with everyday materials – candle wax to construct an ice rink, sweets for a colourful dolls house. Thousands of sugar lumps form the frog king's castle. Cotton wool balls, asparagus and raspberries, leaves and twigs become almost unrecognisable in these strange worlds.*

*Despite this, the inhabitants feel at home. The frog king, the duck, the bumble bee and the fish, sea horses and starfish, they all have their stories to tell, in keeping with their fairytale surroundings.*

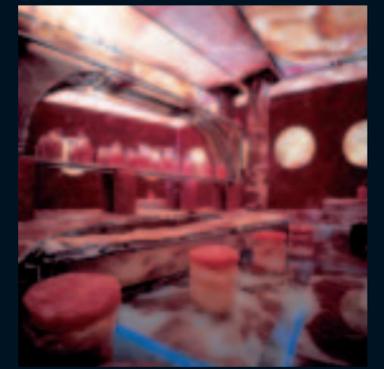
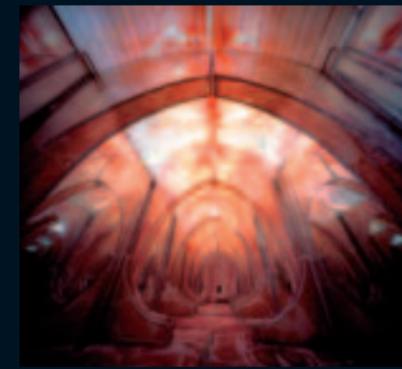
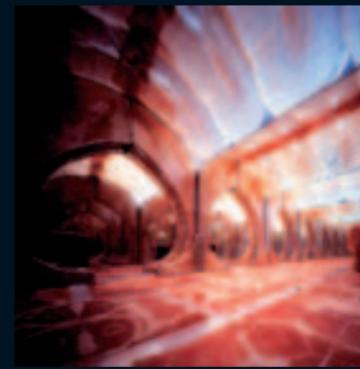
*You can order a Bethany de Forest catalogue at [www.pinhole.nl](http://www.pinhole.nl).*



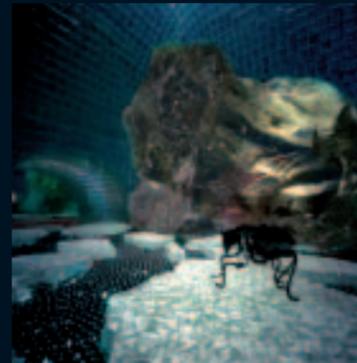
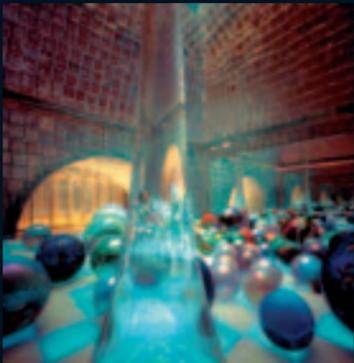
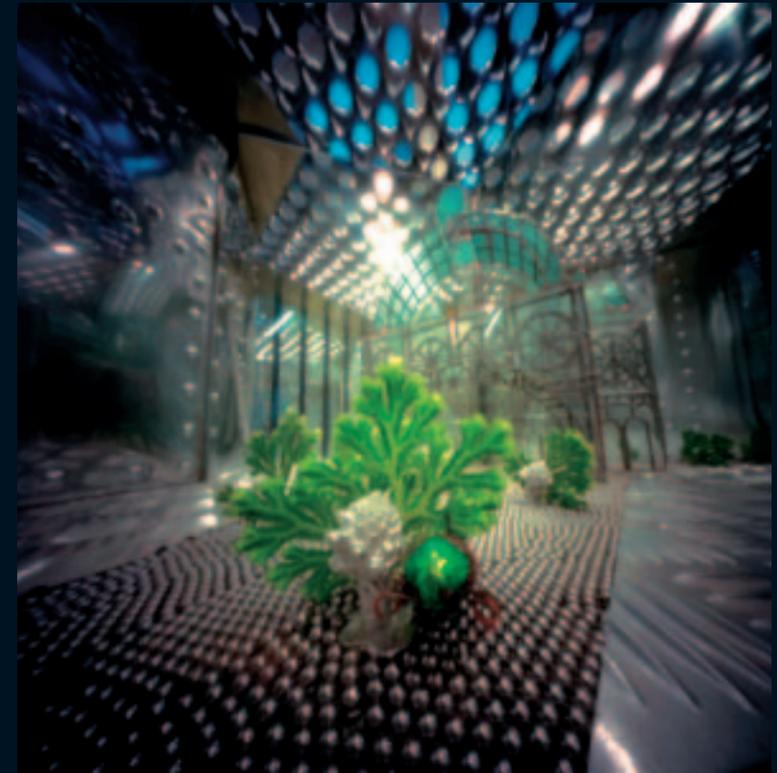
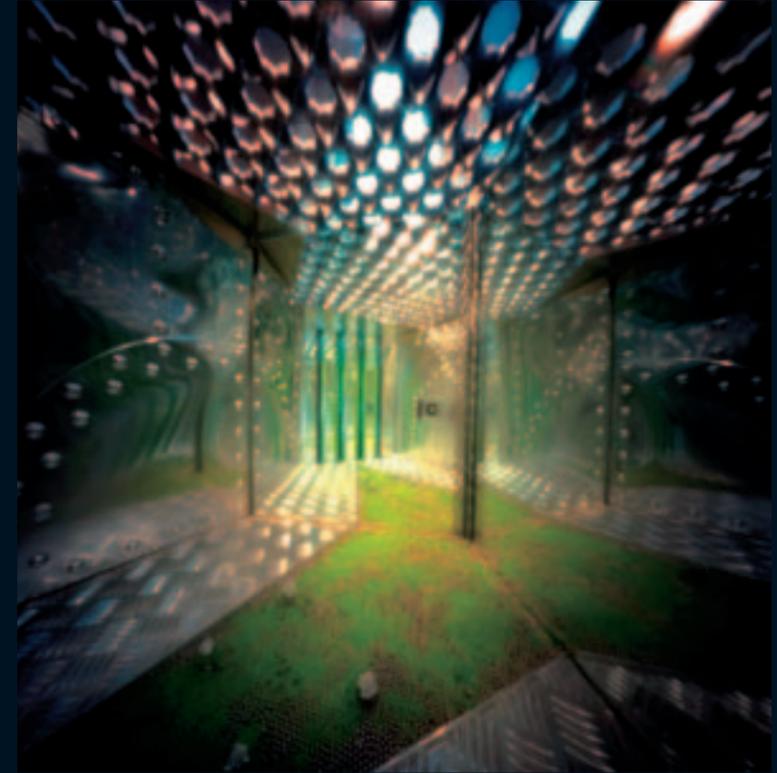
Sugarpalace



Candyroom



Meat



Igloo

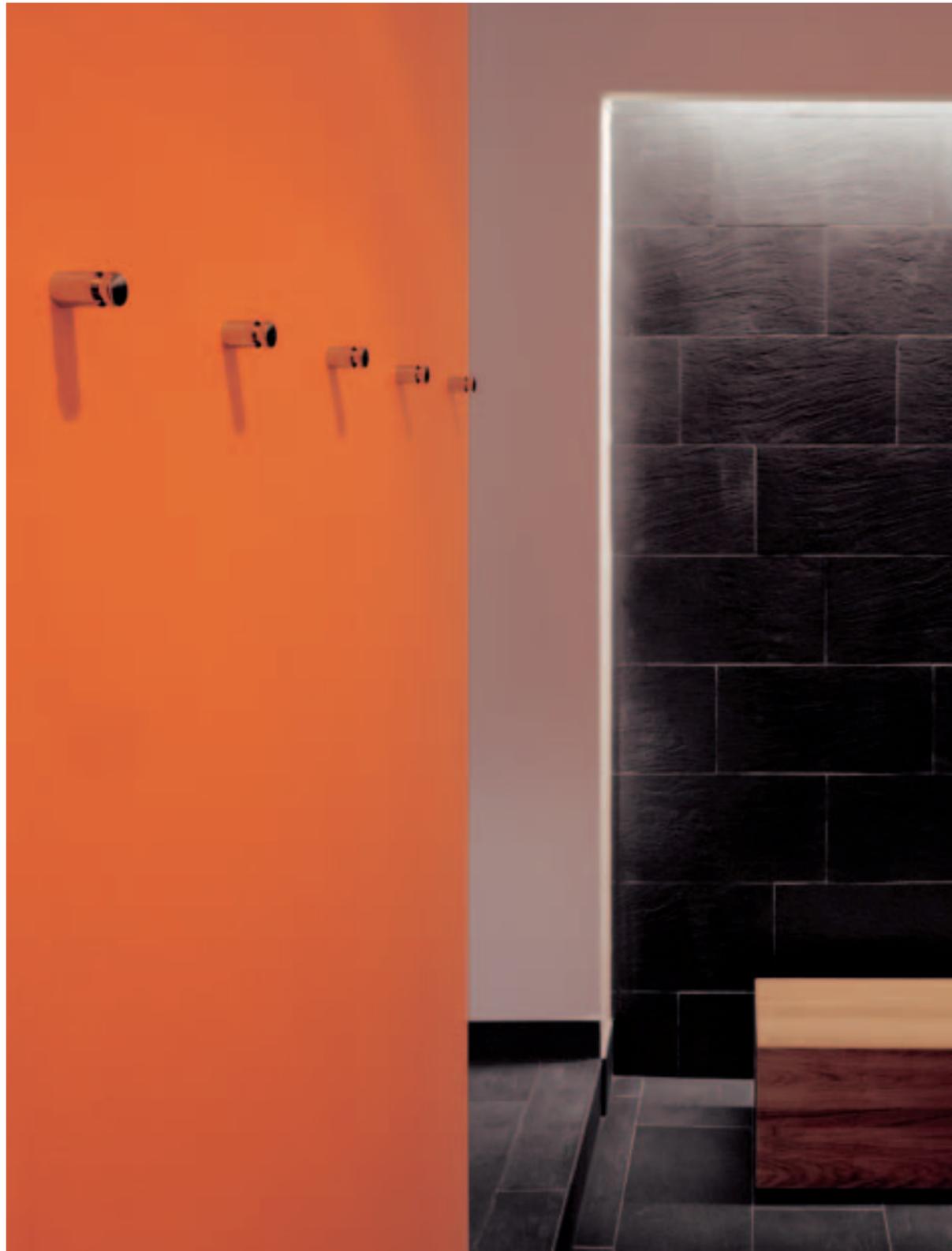
Iron

KEUCO PLAN

# Das Q! Hotel schlägt Wellen

KEUCO PLAN

*The Q! hotel is making waves*



Selten jubelte die Architekturpresse so einmütig euphorisch wie bei der Eröffnung des Q!-Hotels in Berlin. Das Designhotel, gestaltet von dem jungen und wilden Büro »Graft«, hat sein Ausrufezeichen verdient. Eine offene, fast organisch wirkende Struktur umhüllt den Gast, macht ihn zum Akteur in einer futuristischen Landschaft. Mit dabei: Passende Elemente aus der Collection KEUCO Plan.

Das junge Team »Graft« kennen inzwischen alle, genauso wie die Story: Brad Pitts Hollywood-Villa stylten die jungen Männer aus Braunschweig, ebenso wie Videoclip-Filmsets. Ihr Meisterstück: Aus einem durchschnittlichen Berliner Plattenbau machten Sie das außergewöhnlichste Design-Hotel in Berlin. Der Grundgedanke war eine »Welle«, aus der eine architektonische Landschaft wird, in der Boden, Wand und Decke fließend ineinander übergehen. Podeste drücken sich aus der Wand heraus und werden zu Sitzgelegenheiten; Nischen übernehmen die Funktion von Regalen. Der Fußboden geht fließend in das Bett über und dieses quasi in eine Badewanne.

#### Extravaganter Mix von Oberflächen

Möbel und Architektur sind hier nicht unterscheidbar, wie sich auch an den Mobiliar-Oberflächen an Decken und Wänden zeigt: z.B. Hölzer, Polsterungen und Leder. Für alle Bereiche bestimmend sind die optischen und haptischen Oberflächenkontraste. Dunkle Schieferfliesen der Serie Nero BF von Atala beispielsweise geben viel optische Tiefe und stehen mit ihrer warmen und natürlich-rauen Oberfläche in Kontrast zu den weißen Sanitärkeramiken der Serie Duravit Vero und den glänzenden, glatten Chromoberflächen der Accessoires von Keuco. Minimalistisches Design und höchste Funktionalität kennzeichnen die ausgewählten Produkte. Handtuchstange, Haken, WC-Accessoires sowie Papiertuchspender und großvolumiger Abfallsammler fügen sich ästhetisch in das abgestimmte Gesamtbild reduzierter Innenarchitektur ein. Die klare und sachlich-nüchterne Formensprache der Accessoires aus der Collection Plan erhöht zusätzlich den Spannungsbogen zur sinnlich-wohligen Grundstimmung des Raumes.

#### Hier machen die Räume, was die Gäste wollen

Die Architektur dieses Design-Hotels erzeugt eindruckliche Raumerlebnisse, die nicht rational erklärbar, sondern emotional erfahrbar sind. Räume können sich verwandeln – ganz nach den Bedürfnissen der Bewohner. Durch verstellbare Wände und Vorhänge wird aus der Suite ein Konferenzraum, aus dem Foyer eine Bar. Hybride Innenräume entfalten vielfache Funktionen. Die Trennung in klassische Wohnkategorien löst sich auf: Bad und Schlafraum verschmelzen zu einer Einheit. Das ist ungewohnt, aber von unerklärlichem Reiz.

*It's rare for the architectural press to rejoice with such unanimous euphoria as they did at the opening of the Q! hotel in Berlin. The hotel, designed by young and wild architects »Graft« , has earned its exclamation mark. An open, almost organic structure cocoons the guests, turning them into protagonists in a futuristic landscape. The hotel also features suitable elements from the KEUCO Plan collection.*

*Everyone knows Graft's young team and their story by now, the young men from Braunschweig have decorated Brad Pitt's Hollywood villa and pop video sets alike. Their master stroke - to transform a normal Berlin high rise into the most unusual hotel in Berlin. The basic idea was that of a wave, from which an architectural landscape would arise in which floor, wall and ceiling blend smoothly into each other. Platforms loom out of the walls and become seating, niches perform the function of shelving. The floor flows into the bed and the bed into a bathtub.*

#### An extravagant mixture of surfaces

*Furniture and architecture are indistinguishable, as is seen in the furnishing-like surfaces, such as woods, upholstery and leather, of the floor and walls. The optical and tactile surface contrasts are of critical significance throughout. Dark Nero BF slate tiles by Atala give visual depth, for example, and stand in stark contrast, with their warm and naturally raw surface, to the white Duravit Vero bathroom ceramics and the shiny, smooth chrome surfaces of the KEUCO accessories. Minimalist design and the highest degree of functionality mark out the products selected. Towel rails, hooks, WC accessories, paper towel dispensers and large waste receptacles fit aesthetically into the finely-tuned overall picture of stripped down interior design. The clear and soberly neutral forms of the accessories from the Plan collection further adds to the depth of the space's sensual-cosy prevailing mood.*

#### Rooms which do what the guests want

*The architecture of the hotel creates impressive spatial experiences, which defy rational explanation, but need to be emotionally experienced. Spaces can transform themselves according to the needs of the guest. Moveable walls and drapes turn a suite into a conference room, the foyer into a bar. Hybrid interior spaces reveal many functions. The separation into classical living categories dissolves. The bathroom and bedroom melt into one. It's strange, but inexplicable exciting.*

KEUCO PLAN-Armaturen: Was macht ein Bad perfekt?

## Vom Detail zum Ganzen

*KEUCO PLAN basin mixers - what makes a bathroom perfect?*

### *From the details to the whole*

Eine Badarmatur muss viel leisten können: funktional, intelligent, langlebig und ästhetisch soll sie sein. KEUCO PLAN-Armaturen zeigen, wie dieser Anspruch konsequent erfüllt werden kann: Unaufdringlich machen sie aus einem Bad ein perfektes Ganzes.

Armaturen sind wahrscheinlich der am häufigsten benutzte Gegenstand in einem Badezimmer. Durchdachtes Design und Funktion machen aus einer einfachen Armatur, die tagtäglich ihre Qualitäten beweisen muss, einen sinnlichen Gebrauchsgegenstand. Deswegen hat KEUCO die Funktionalität und Form der PLAN-Armaturen perfektioniert: Denn erst sinnvolle und ästhetische Details machen aus der Architektur eines Bades ein stimmiges Ganzes. Das klare, unaufdringliche Design der KEUCO PLAN-Armaturen fügt sich mit Leichtigkeit in die Badgestaltung ein. Die zeitlose Form der Armaturen ergibt sich aus ihrer Funktionalität, schnelllebige Trends bleiben außen vor. Diese Grundsätze machen Armaturen von KEUCO im Objekt- wie im Privatbereich zu klassisch schönen Details.

#### **Konzentration auf das Wesentliche**

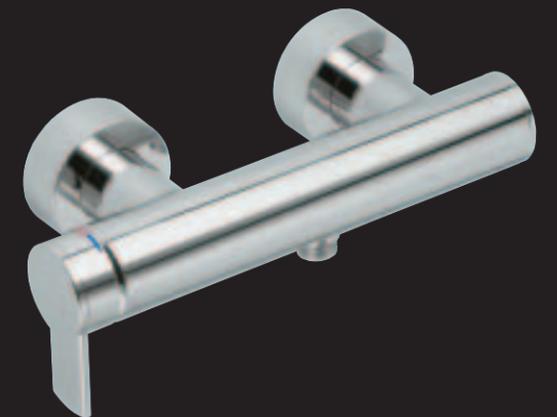
Intelligente Technik ermöglicht bei der Formgebung die Reduktion auf das Wesentliche: Sensortechnik macht den Mischhebel bei der IR-Sensor Waschtischarmatur überflüssig und der Thermostat verschwindet beim Brause- oder Wannenmischer einfach unter dem Putz. Die klare Formgebung und hochwertige Oberflächenbehandlung machen aus den PLAN-Elementen in jeder Hinsicht beständige Produkte: Sowohl Design als auch Material büßen nach jahrelangem Gebrauch nichts von ihrer Qualität ein. Was macht ein Bad perfekt? Die Details.

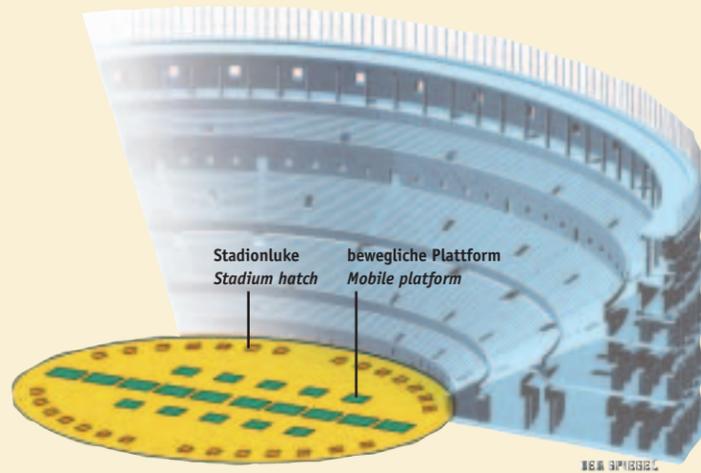
*A bathroom basin mixer has to achieve a great deal - it should be functional, intelligent, durable and aesthetic. KEUCO PLAN basin mixers show how this requirement can be fulfilled consistently – they discreetly turn a bathroom into a harmonious whole.*

*Basin mixers are probably the most used objects in the bathroom. Well thought out design and function turn a simple basin mixer, which has to demonstrate its quality every day, into a sensual utile object. That's why KEUCO has perfected the function and form of PLAN basin mixers – because it is practical, aesthetic design that turns a bathroom design into a coherent whole. KEUCO PLAN basin mixers' clear, discreet design fits smoothly into the particular bathroom ambience. This basin mixer's timeless form arises from its functionality, short-lived trends are left to one side. It is these principles which make KEUCO basin mixers in commercial and private bathrooms classic, beautiful details.*

#### **Concentrating on the essentials**

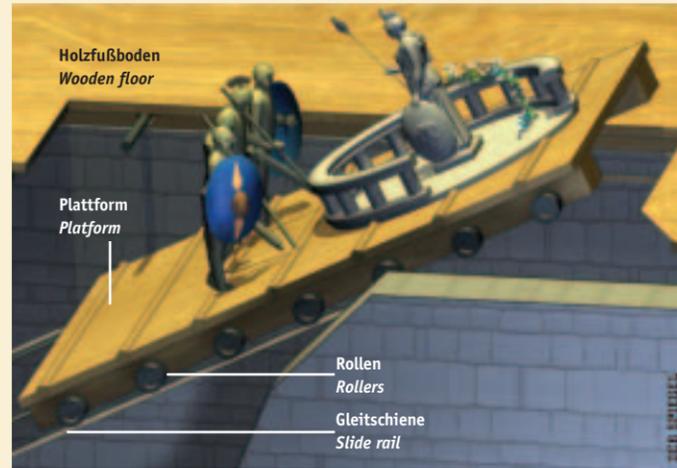
*Intelligent technology makes it possible to reduce the design to the essentials – sensor technology makes the mixer lever redundant for IR sensor washbasin mixers, whilst for the shower or bath mixer, the thermostat simply disappears under the plaster. The clear design and quality surface treatments make PLAN elements lasting products in every sense – both design and materials lose none of their quality, even after years of use. What makes a bathroom perfect? The details.*





In seiner ersten (»flavischen«) Bauphase besaß das Kolosseum ein ausgefeiltes System aus 48 Liften, die Menschen, Tiere und Bühnenbilder in die Arena beförderten. Die Fahrstühle kamen ohne störende Aufbauten aus.

*In its first (»Flavian«) phase of construction, the Colosseum was equipped with a sophisticated system of 48 lifts which were used to transport people, animals and stage props into the arena. The elevators functioned without disruptive structures.*

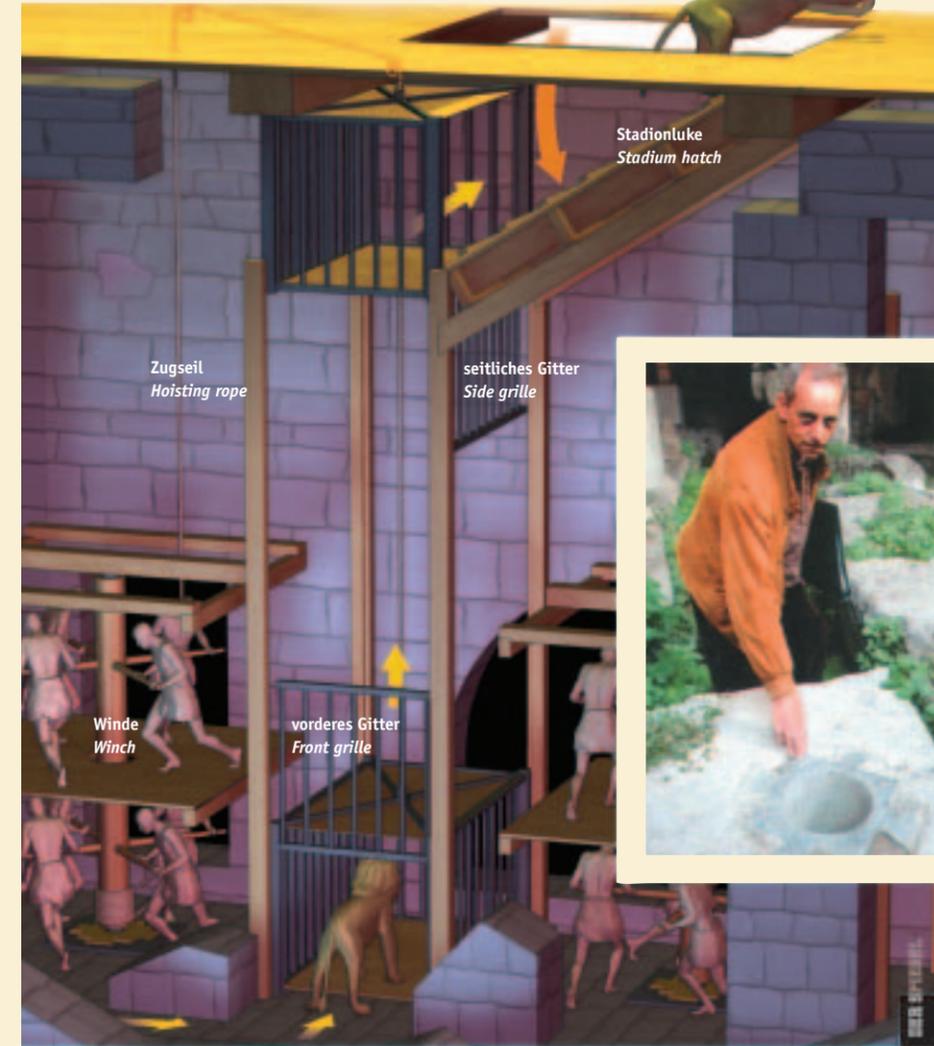


**Lastenaufzüge für Bühnendekoration**  
In der Mitte des Kampffeldes befanden sich 20 bewegliche Plattformen (Größe 4 mal 5 Meter), die über Gleitschienen schräg ins Untergeschoss gezogen werden konnten. Sie hievten sperrige Kulissen sowie die Gladiatoren und das Hilfspersonal empor.

*Heavy-duty lifts for stage decorations*  
*There were 20 mobile platforms (4 by 5 metres in size) in the middle of the combat field which could be pulled into the cellar at an angle on slide rails. They were deployed to hoist up bulky scenery, gladiators and the auxiliary personnel.*

**Käfigaufzüge für wilde Tiere**  
Beim Transport von Raubkatzen, Bären oder Wölfen kamen 28 kleine Aufzüge zum Einsatz, die ringförmig am Rand der Arena angeordnet waren. Nachdem man die Tiere eingepfercht hatte, zogen Arbeiter die käfigartigen Kabinen über ein Zugseil mit Walzen bis zur Kellerdecke hoch. Auf ein Signal hin öffneten sich die Verschlüsse an den Seiten und die Tiere konnten bei geöffneten Fallluken mit einem Satz ins Stadion springen.

*Cage lifts for wild animals*  
*28 small lifts arranged in ring form around the edge of the arena were deployed to transport big cats, bears and wolves. Once the animals had been penned in, workers hoisted the cage-like cabins up to the roof of the cellar by means of a rope and roller system. After the signal had been given, the sides of the cages opened and the animals were able to jump into the stadium with one spring through hatches which dropped open.*



Bauforscher Dr. Heinz-Jürgen Beste, fünf Jahre lang erforschte er im Auftrag des Deutschen Archäologischen Instituts (DAI) die Keller des Kolosseums.

photo: Chris Warde-Jones

*Architecture researcher Dr. Heinz-Jürgen Beste, he studied the underground vaults of the Colosseum for five years on behalf of the German Archaeological Institute (DAI).*

## Brot und Spiele Die Löwen fuhren Aufzug

### Bread and games Lions took the lift

Ein Architekt als Bauforscher des Altertums: Dr. Heinz-Jürgen Beste vom Deutschen Archäologischen Institut (DAI) hat im römischen Kolosseum fünf Jahre lang Stein um Stein analysiert und dabei entdeckt, wie Löwen und Nilpferde in die Arena des Kolosseums gelangten.

Die blutigen Kraftproben in der römischen Kampfbahn kosteten unzählige Tiere und Menschen das Leben. Im Hintergrund der rohen Gewalt der Spiele stand eine ausgeklügelte Technik: Die gefährlichen Tiere, gegen die Gladiatoren antreten mussten, wurden über Aufzüge aus dem Untergeschoss direkt in die Arena gehievt. Heinz-Jürgen Beste hat fünf Jahre lang das Untergeschoss des Kolosseums erkundet. Dabei fand er Spuren, die auf ehemals vorhandene Aufzüge und bewegliche Plattformen im Boden der Kampffläche hinweisen. Von diesen Einbauten ist heute nichts mehr erhalten, denn sie waren aus Holz. Doch sie haben Spuren hinterlassen: Rillen, Aussparungen und Löcher im Stein setzten sich für Beste nach und nach zu einem Gesamtbild zusammen. Große Steinblöcke mit runder Aushöhlung markieren beispielsweise ziemlich sicher den Standort der Winden. Und so entwickelte Beste seine Vorstellung von hölzernen Aufzügen, die wilde Tiere aus dem Labyrinth des Untergeschosses direkt in die Arena transportierten, um dort vor den Augen der nach Blut schreienden Menge zu erscheinen.

*An architect as researcher into ancient construction. Dr. Heinz-Jürgen Beste of the German archaeological institute (DAI) spent five years analysing the Roman Colosseum stone by stone and discovered how lions and hippos were brought into the arena.*

*The bloody trials of strength in the Roman arena cost innumerable animals and people their lives. Behind the raw violence stood a cunning piece of technology – the dangerous animals against whom the gladiators were forced to fight were hoisted directly into the arena from the lower level via a lift. Heinz-Jürgen Beste spent five years investigating the lower level of the Colosseum. He discovered signs which indicated the presence of lifts and mobile platforms in the floor of the arena. Because they were made of wood, nothing remains of these constructions. But traces of their presence remain. Grooves, gaps and holes in the stone gradually came together to form for Beste an overall picture. Large blocks of stone with rounded hollows, for example, almost certainly mark the location of winches. From clues like this, Beste developed his idea of wooden lifts, which transported wild animals from the labyrinth of the lower levels directly into the arena and into the gaze of the bloodthirsty crowd.*

Bereits während seines Architekturstudiums besuchte Beste nebenbei Archäologievorlesungen und hatte sich schnell entschlossen, lieber historische Bauten zu ergründen, statt neue zu begründen. Bei seinen bisherigen Projekten, wie etwa der Erforschung des Apollo-Tempels in Syrakus, hatte er sich ausschließlich mit der historischen Bausubstanz und Architektur beschäftigt. In Rom stand er vor einer ganz anderen Aufgabe. Denn im Kolosseum ging es nicht so sehr um den baulichen Bestand, sondern darum, die antike Mechanik zu begreifen. In diesen Stoff musste sich Beste erst einarbeiten: Welche Rollen und Räder wurden z.B. im Transportwesen benutzt? Welche mechanischen Techniken waren überhaupt bekannt? Da Beste kein Mechaniker, sondern Bauforscher ist, holte er sich einen Experten ins Boot: ein Aufzugsingenieur von Thyssen Krupp half ihm bei der kniffligen Rekonstruktion der antiken Aufzüge. »Dieser lieferte mir wichtige Informationen, z.B. wie lang ein Naturseil sein kann oder um wieviel es bei einer bestimmten Belastung durchhängt.« Um die Aufzug-Theorie auf ihre Funktionsfähigkeit hin zu überprüfen, baute Beste die Käfigaufzüge in einem Modell nach, Maßstab 1:25. Jetzt steht für ihn fest: Nur so kann es gewesen sein.

Katharina Kunze

*Whilst studying for his architecture degree, Beste also attended archaeology lectures and quickly decided to explore historical buildings, rather than creating new ones.*

*In his previous projects, such as investigating the Temple of Apollo in Syracus, he was involved exclusively with the substance of the historical constructions and architecture. In Rome, he faced a very different task. In the Colosseum, it was less about the existing constructions, than about understanding the ancient mechanics. Beste initially needed to familiarise himself with this subject area. What sort of pulleys and wheels were used in transportation, for example? What mechanical techniques were known?*

*Because Beste was a construction researcher and not a mechanical engineer, he brought in some expert help. A lift engineer from Thyssen-Krupp helped him with the ticklish problem of reconstructing the ancient lifts. »He gave me some important information, such as how long a natural rope can be and how much it would stretch for a particular load.« In order to test the feasibility of the lift theory, Beste built a 1:25 scale model of the cage lift. He is now sure, that that's how it must have been.*

Katharina Kunze

www.dainst.org

Für die intelligente Installation in Trennwandsystemen

## Flexibles Multi-Talent Gira ITS 30

*For intelligent installation in partition systems*

### *The flexible multi-talented Gira ITS 30*

Der kreative Umgang mit Tageslicht und dessen optimale Nutzung werden verstärkt zum Architektenthema. Glas ist mittlerweile zum elementaren Bestandteil der Fassade geworden und steht als Symbol für transparente und kommunikative Unternehmenskulturen. Weil Glas aber auch im Innenraum eine lichtdurchflutete Atmosphäre schafft und den Teamgedanken stärkt, spielen transparente Trennwandsysteme bei der Gestaltung moderner Raumkonzepte eine immer größere Rolle im Objektbau.

Bei gläsernen Trennwänden setzt die Architektur vermehrt auf flexible Lösungen, die sich den fortlaufenden Veränderungen der Unternehmensstruktur anpassen. Die geforderte Anpassungsfähigkeit stellte die Elektroinstallation bislang jedoch vor Probleme. Gira hat die Herausforderung angenommen und ein Installationssystem für Glastrennwände mit größtmöglicher Funktionalität und Flexibilität vorgestellt, das die Designansprüche im hochwertigen Objekt-Innenausbau erfüllt.

Mit modernen Trennwandsystemen können unterschiedliche Raumkonzepte kurzfristig realisiert und später wieder verändert werden. Von der Elektrotechnik verlangt dies natürlich eine enorme Anpassungsfähigkeit. Gerade hier setzt das für die intelligente Installation in Trennwandsystemen ent-

*Creative and optimal use of daylight is an increasingly important issue for architects. Glass has become an elemental component of facades and is a symbol of transparent and communicative company culture. Because glass also creates a light flooded atmosphere in the interior and strengthens team orientated thinking, transparent partition systems are playing an ever increasing role in the design of modern spaces in commercial property construction.*

*When it comes to glazed partitions, architects are increasingly turning to flexible solutions, which adapt to ongoing changes to business structure. The adaptability that this requires has, however, until now caused problems for the installation of electrical systems. Gira has taken up the challenge and presents a glass partition system with maximal functionality and flexibility, which fulfils the design requirements of high quality commercial property construction.*

*With modern partition systems, different room designs can be implemented quickly and changed at a later date. This of course requires a huge degree of adaptability from the electrical systems. This is where the Gira ITS 30, developed for intelligent installation in partition systems, sets new standards. As an "in front of the wall installation system" it has been specially designed for use on glass partition units. Special installation housings are mounted on a rail between the door reveal and partition, which carry electrical and Instabus devices and applications. Electrical sockets, switches, floor lighting, automatic switches, venetian blind control keypads and touch sensors can be mounted easily in front of glass partitions and next to doors.*

*The rails are set in a 30 mm wide gap between the door and the glass partition. The narrow frame makes redundant the wide custom solutions which were previously required. The advantages of Gira ITS 30 quickly become apparent*

*Für die intelligente Installation in Trennwandsystemen hat Gira ITS 30 entwickelt. Darin einbinden lässt sich auch der Gira SmartSensor, die bereits auf dem Markt eingeführte Kontroll- und Bedieneinheit für sämtliche Instabus-Funktionen in einem Raum.*

*Gira has developed the ITS 30 for intelligent installation in partition systems. The Gira SmartSensor control and operating unit for all Instabus functions in a single room, already on the market, can also be integrated into this system.*

*Bei Gira ITS 30 werden spezielle Installationsgehäuse auf einer schmalen Basisschiene angebracht, die dann die Geräte und Funktionen von Elektroinstallation und Bustechnologie aufnehmen. Nun lassen sich Steckdosen, Schalter, Orientierungslichter, Automatikschalter, Jalousiesteuerter und Tastsensoren vor der Glaswand anordnen.*

*In the Gira ITS 30, special installation housings, which take electrical and bus technology devices and applications, are mounted on a narrow rail. Electrical sockets, switches, floor lighting, automatic switches, venetian blind control keypads and touch sensors can be mounted in front of glass partitions.*

wickelte Gira ITS 30 neue Standards. Als ein "Vor-Wand-Montagesystem" ist es speziell für den Einsatz an Glastrennwand-Elementen gedacht: Auf einer Basisschiene zwischen Türleibung und Trennwand werden spezielle Installationsgehäuse angebracht, die Geräte und Funktionen von Elektroinstallation und Instabus-Technologie aufnehmen. Nun lassen sich Steckdosen, Schalter, Orientierungslichter, Automatikschalter, Jalousiesteuerter und Tastsensoren problemlos vor der Glaswand und in Nähe der Raamtür anordnen.

Die Basisschiene wird in eine nur 30 mm breite Fuge zwischen Tür und Trennwand eingesetzt. Das schlanke Profil macht die bislang an dieser Stelle notwendigen, meist breiten Sonderlösungen überflüssig. Bei Glaswänden wird der Vorteil von Gira ITS 30 augenfällig: Aufgrund der schmalen Fuge erhöht sich der Glasanteil in der Trennwand, Transparenz und Helligkeit im Raum nehmen deutlich zu. Der hinter der Basisschiene verbleibende Hohlraum dient zugleich als Installationsschacht für Strom- und Steuerleitungen, die aus der Decke oder dem Boden zugeführt werden können. Nach der Installation wird die Schiene mit einer Aluminiumabdeckung elegant verschlossen.

Die auf der Basisschiene befestigten Gehäuse fügen sich über spezielle Abdeckrahmen optisch zu einer durchgängigen Designlinie. Darin einbinden lassen sich alle Module aus fünf Gira Schalterprogrammen mit über 180 Funktionen der modernen Elektrotechnik sowie das Raumsteuerungsgerät Gira SmartSensor. Das Installationssystem bietet damit eine einzigartige Funktionstiefe für die ganze Bandbreite der Elektroinstallation im modernen Objekt- und Investorenbau. Da die Einsätze aber auch Unterputz gesetzt werden können, lässt sich die Elektroausstattung von gläsernen und konventionellen Wänden aufeinander abstimmen.

Entwickelt wurde ITS 30 nicht allein von Gira, sondern in Zusammenarbeit mit dem Unternehmen Mabeg, dem Spezialisten für Leit- und Orientierungssysteme. Und so können auch Tür- und Namensschilder aus dem Mabeg-Programm COM.form in das Installationssystem integriert werden. Auf der Light & Building 2004 erhielt Gira für das Installationssystem ITS 30 den Innovationspreis »Architektur und Technik« in der Kategorie »Gebäudetechnik«.

*Entwickelt wurde die Installationsform in Zusammenarbeit mit dem Unternehmen Mabeg – so können auch Tür- und Namensschilder in Gira ITS 30 integriert werden.*

*The installation form was developed in collaboration with the Mabeg company, so that door and name plates can also be integrated in Gira ITS 30.*



*where glass partitions are in use - the narrow gap means a larger proportion of glass in the partition, increasing transparency and brightness. The hollow space left behind the basis rail simultaneously serves as an installation shaft for electricity and control ducts which can be fed from the floor or ceiling. The rails are elegantly closed over after installation with an aluminium cover.*

*The housings fixed to the rails visually follow an overall design line through special covers. Five modules from the Gira switch range with over 180 modern electrical applications and the Gira SmartSensor control device can be integrated into the system. The installation system offers a unique depth of functionality for the complete spectrum of electrical systems in modern commercial property. Because they can also be mounted under plasterwork, electrical equipment for glass and conventional walls can be matched.*

*ITS 30 was not developed solely by Gira, but in collaboration with Mabeg, a company which specialises in guidance and orientation systems. And this also enables door and name plates from Mabeg's COM.form range to be integrated in the installation system. Gira received the »Architecture and technology« prize for innovation in the »building technology« category at »Light and Building 2004« for the ITS 30 installation system.*





## Intelligente Gebäudetechnik für das private Wohnhaus Technikpalast

### *Intelligent building technology for private residences Palace of technology*

Für einen Gebäudesystemtechniker mit innovativen Ideen war es eine überaus reizvolle Aufgabe: Matthias Schmidt hat in seinem privaten Wohnhaus zahlreiche Einzelkomponenten der Elektrotechnik und Teilnetzwerke miteinander verknüpft und zu einer durchdachten Gesamtlösung verbunden. Das Architekturbüro Archi Viva hat für dieses »smarthouse213« eine geradlinige, kubistisch anmutende Formensprache entwickelt, die die intelligente Gebäudetechnik widerspiegelt.

Die Integration der modernen Haustechnik war deshalb von vornherein zentraler Planungsbestandteil. Das Ziel dabei: die einheitliche Bedienung sämtlicher Gebäudefunktionen über eine einzige Oberfläche. Neben den klassischen Funktionen, wie Beleuchtung, Jalousiesteuerung, Einzelraumregelung für die Heizung und Lüftung sowie schaltbaren Steckdosen, wurde auch eine Gastherme mit Warmwasserbereitung und eine Wohnraumlüftungsanlage in

**For a building system technician with innovative ideas, it was a thoroughly stimulating task – in his private residence, Matthias Schmidt has joined together numerous individual electrical components and part networks into a single complete solution. The very linear architecture of »smarthouse213«, designed by the Archi Viva architectural team reflects the highly developed building automation.**

*The integration of modern building technology was therefore a central part of the design right from the off. The aim - uniform operation of all building functions over a single interface. As well as classical functions such as lighting, control of blinds, control of heating and ventilation on the individual room level and switchable electric sockets, a gas boiler with hot water production and a ventilation system have been integrated into the automation system. Using an appropriate interface, various surveillance cameras, a meteorological sta-*

Trutzig wie eine Burg erhebt sich das Wohnhaus von Matthias Schmidt auf den Hügeln vor Coburg. Nach dem Willen des Bauherren ist es mit seiner geradlinigen Architektur ein Spiegelbild der hochentwickelten Gebäudeautomation.

*»smarthouse213« looms up like a fortress on the hills above Coburg. With its very linear architecture it is a reflection of highly developed building automation.*

*Foto: Archi Viva, Coburg*



Mit dem Gira SmartTerminal, der neuen Steuer-, Melde- und Kontrolleinheit zur Bedienung der Instabus-Installation, hat sich Matthias Schmidt einen zweiten Zugang zum EIB geschaffen.

*Matthias Schmidt has created a second access to the EIB with the Gira SmartTerminal, the new control, signalling and monitoring unit used to operate the Instabus installation.*

*Foto: Gira*



Besonderes Gewicht legten Hausherr und Architekten auf die Beleuchtung im Gebäude, darunter auch auf innovative Lichtlösungen mit LED-Leuchten. Über Farbmischungen können gewünschte Lichtfarben erzeugt und somit Räume und Möbel »eingefärbt« werden.

*The owner and architect placed particular emphasis on the building's lighting, including innovative lighting solutions using LED lights. Desired light colours can be produced using colour mixtures thus allowing rooms and furniture to take on a new colour.*

*Foto: Matthias Schmidt*

das Automatisierungskonzept integriert. Über geeignete Schnittstellen wurden zudem diverse Überwachungskameras, eine Wetterstation, die Telefonanlage, ein Rauchmeldernetz, ein lokales PC-Netzwerk, der Briefkasten und die Klingelanlage sowie ein Zufahrts- und das Garagentor darin eingebunden. In einen Wandschrank im Erdgeschoss ist ein 18"-TFT-Display eingelassen, das mit einem PC im Keller des Hauses verbunden ist. Per Maus und Tastatur können in der Zentrale E-Mail- und andere Internetdienste abgerufen werden. Analog zur IT-Technik kam der Gira HomeServer 2 als zentrales Gateway für die Steuerung der Gebäudetechnik zum Einsatz. Über den Bildschirm im Erdgeschoss kann Matthias Schmidt Zustände des Gebäudes abfragen, beobachten oder verändern.

Besonderes Gewicht legten der Hausherr und die Architekten auf die Beleuchtung im Gebäude. Über den EIB Instabus können Lichtszenen automatisch abgerufen werden, im »smarthouse213« wurden darüber hinaus einige pfiffige Details programmiert. Im Wohnzimmer aktiviert das Einschalten des Fernsehers beispielsweise eine vorher festgelegte Lichtszene. Die Lichtszene »Frühstück« schaltet sich um 6:30 Uhr im Erdgeschoss ein – aber nur, wenn der Bewegungsmelder auch Bewohner registriert. Zusätzlich wurden innovative Lichtlösungen mit LED-Leuchten realisiert: Über Farbmischungen können gewünschte Lichtfarben erzeugt und somit Räume und Möbel »eingefärbt« werden. Als weitere Kontroll- und Bedieneinheiten fungieren Infodisplays an der Haustür, im Wohnzimmer und im Bad. Im Arbeitszimmer befindet sich zusätzlich ein Gira SmartTerminal, mit dem sich der Hausherr einen zweiten Zugang zur Instabus-Installation geschaffen hat.

Matthias Schmidt hat in seinem Wohnhaus exemplarisch aufgezeigt, welches Potenzial in einer EIB Instabus-Installation steckt – vom Komfort durch regelbasierte Automatikfunktionen über die Optimierung des Energieverbrauchs und eine höchstmögliche Sicherheit vor Brandschäden und Einbruch bis zur Möglichkeit des Zugriffs auf die Gebäudesteuerung von außen. Das Resultat macht sein »smarthouse213« zu einem herausragenden Beispiel für eine hochentwickelte Gebäudeautomation im intelligenten Privathaus.

*tion, the telephone system, a smoke alarm, a local PC network, the letter box, doorbell system and entry and garage gates were integrated into the system. On the ground floor, the living and dining areas and the kitchen are grouped around the heart of the whole system the information centre. An 18" TFT monitor in a wall-mounted cupboard is connected to a PC in the cellar. E-mail and other internet services can be called up using a mouse and keyboard, appointments for the whole family can be coordinated and viewed and controlled remotely via a mobile phone or browser. The Gira HomeServer 2 is used as the central gateway to the other networks installed in the building. It serves to control the building systems. Matthias Schmidt can check, observe or change the building status using the monitor in the ground floor.*

*The owner and architect has placed particular emphasis on the building's lighting. Lighting schemes can be called up automatically using the EIB Instabus. In »smarthouse213« some additional smart little details have been programmed in. In the living room, for example, turning on the television activates a pre-programmed lighting scheme. The »breakfast« lighting scheme comes on at 6:30 on the ground floor – but only if the motion sensors register motion on weekdays. In addition innovative lighting solutions have been realised using LED lights – desired lighting colours can be produced using colour mixtures thus allowing rooms and furniture to take on a new colour. Information displays by the front door, in the living room and in the bathroom function as additional control and operational units. In the study, there is a Gira SmartTerminal, with which the owner has created a second access point to the Instabus system.*

*Matthias Schmidt has demonstrated the potential of an EIB Instabus system in a model fashion – the reduction of the operating devices to a minimum and maximum comfort through rule-based automatic functions. To this is added optimisation of energy use and maximum fire safety and protection from break-ins plus the ability to access the building's control system externally. The result has made his »smarthouse213« into an outstanding example of highly developed building automation in a private house.*



## Architektur für Modelleisenbahnen

# Blick zurück auf die Gemütlichkeit

### Architecture for model railways

## Look back in contentment

In den Landschaften der Miniatureisenbahn lebt es sich gemütlich, dörflich, in den meisten Fällen unmodern. Modellbauer wollen Fachwerk, möglichst aus Süddeutschland, das in eine Berglandschaft passt. Denn die Eisenbahn muss durch einen Tunnel fahren.

Die Eisenbahn schiebt sich auf Berge, um durch mindestens einen Tunnel zu fahren. Ein absolutes Muss. Warum das so ist, kann sich Michael Lang von der Firma Faller auch nach 30 Jahren Miniaturen-Marketing nicht erklären: »Das muss ein Instinkt aus der Steinzeit sein, ich weiß aber nicht, welcher.« Ein Zug fährt in einen Tunnel hinein und wieder heraus – da bekommen Sieben- wie Siebzijährige gleichermaßen glänzende Augen.

Die Firma Faller ist ein Traditionsunternehmen aus dem Schwarzwald. Sie steht seit über 55 Jahren als Synonym für Modellbau-Bedarf. Hier wird nicht an den Eisenbahnen, sondern an der Architektur der Miniaturwelt gebastelt. Wie wird gebaut in den Welten im Maßstab 1:45? Auf den Anlagen der Wirtschaftswunderzeit der 50-er und 60-er Jahre wurde noch fleißig an »modernen Städten« geklebt und gebastelt. Heute hat sich der Trend verkehrt. Schwarzwaldhof und Schindeldach sind in, Holzbalkone und Kaminholzstapel prägen das Bild.

*When it comes to model railway landscapes, life is cosy, rural, generally unmodern. Model makers want half-timbering, where possible from South Germany, which fits into a mountain landscape. Because, after all, a railway has to go through a tunnel.*

*The railway chugs through mountains just to go through at least one tunnel. It's an absolute must. Why that should be so is a mystery to Michael Lang of Faller, even after 30 years of marketing miniatures.*

*»It must be an instinct from the stone age, but I can't imagine what sort of an instinct.« A train goes into a tunnel and then comes out again - and the same thrill runs down the spine of seven and seventy year olds.*

*Faller is a traditional company from the Black Forest. Their name has stood for modelling supplies for more than 55 years. At Faller, it's not about the railway, but rather the architecture of the miniature world around it. And how is the world on a scale of 1:45 constructed? On the train sets of the economic miracle years of the 50s and 60s, enthusiasts were hard at work gluing together and creating »modern towns«. Today, the trend has turned right around. Black Forest farm houses and shingle roofs are in, wooden balconies and woodpiles set the tone.*



Nachtclub »Lila Eule« für das Rottlicht-Milieu der Altstadt. Inklusive effektvollem rotem Blinklicht und fünf "Gewerbetreibenden" im und außerhalb des Gebäudes.

*The »Lila Eule« nightclub for that city centre red light atmosphere. Including realistic flashing red light and five "working girls" inside and outside the building.*

### Schöne heile Welt in HO

Die Welten der Miniatureisenbahn sind heile. Man sieht keine Industriebäude, keinen Dreck, keine sterilen Glaspaläste, keine Verkehrsstaus, keine Junkies am Bahnhof. Vielleicht mal eine Reifenpanne am Wegesrand, aber keinen Demonstrationszug gegen Atomkraftwerke. Wer sollte auch gegen Atomkraftwerke demonstrieren, wenn es sie hier sowieso niemals geben wird? Die Welten der Miniatur-Eisenbahn sind übersichtlich, meist dörflich. Das hat auch praktische Gründe. Denn was braucht eine Eisenbahn als erstes? Einen Bahnhof. Darum herum stehen dann ein paar Häuser. Wollte man eine Stadt wie Frankfurt nachbilden, würde der Platz schlicht nicht reichen. Und die Bahn muss ja, wie gesagt, auch unbedingt einmal auf einen Berg und durch einen Tunnel fahren.

### Tradition ist Trumpf

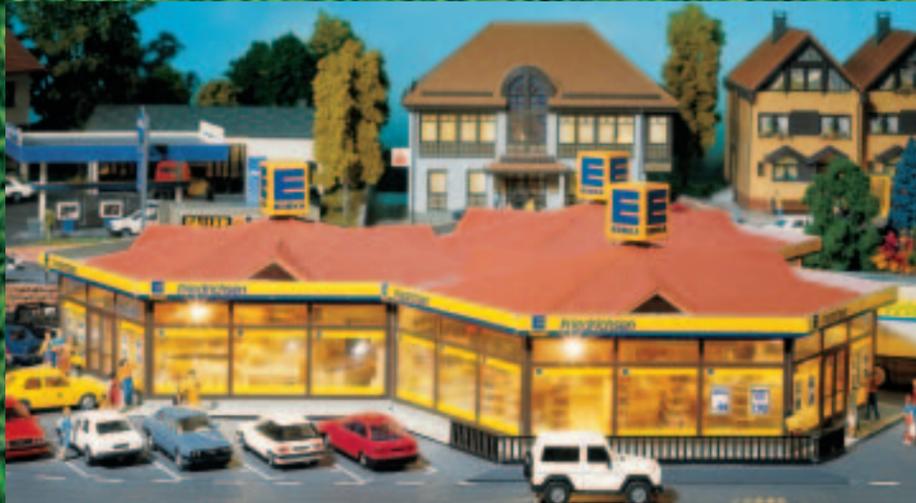
Die Welten der Miniatur-Eisenbahn sind altmodisch. Neue Architektur wird so gut wie gar nicht nachgebildet. »Selbst die bekannten neuen Gebäude aus Berlin würden in den Regalen stehen bleiben, die will kein Modelleisenbahner«, weiß Lang. Er selbst hat nie eine Modelleisenbahn besessen, kennt die Wünsche seiner Kunden nach 30 Jahren bei Faller aber haargenau.

### Lovely little worlds in HO

The world of the miniature railway is a lovely place. There is no sign of industrial developments, no dirt, no sterile palatial glass edifices, no traffic jams and no junkies hanging around the station. Maybe someone with a puncture by the side of the road now and again, but no anti nuclear power demos. Why would anyone demonstrate against nuclear power anyway, when there's never going to be any here? The worlds of the miniature railway are open, mostly rural. There are also practical reasons for this. Because what's the first thing a railway needs? A station. Then there are a few houses roundabout. But if you wanted to reproduce a city like Frankfurt, there just wouldn't be enough space. And, of course, as we've already said, the railway does need to go up a mountain and through a tunnel.

### Tradition is the trump card

The worlds of miniature railways are old fashioned. Modern architecture is reproduced as good as never. »Even the well-known new buildings from Berlin would gather dust on the shelves. Model railway enthusiasts don't want them,« explains Lang. He himself has never owned a model railway, but after 30 years at Faller he knows exactly what his customers want.



EDEKA-Markt Friedrichsen mit breiter Glasfront und kompletter Inneneinrichtung, inklusive Tiefkühlinsel für Tiefkühlkost und Eiscreme

*Friedrichsen EDEKA supermarket, with a wide glass front and complete interior, including deep freezers for frozen foods and ice cream.*



Der Wunsch nach heiler Welt wird wach, nach scheinbar paradiesischen Zuständen freundlich erlebter Kindertage. Übersichtlichkeit gibt Schutz. Moderne Städte werden dagegen als unwirtlich und problembeladen erlebt. »Mal ehrlich,« schmunzelt Lang, »wer würde sich denn so einen modernen Glaspalast selbst bauen?« »Und schließlich«, meint der Marketingmann, »würden ja Architekten auch nicht nur hochmodern planen, sondern eben auch die vielen Einfamilienhäuser bauen und ausbauen, die uns überall umgeben.« Bauhaus-Ambiente, Ziegel und Glaspaläste werden von den Kunden nicht nachgefragt. Da wünschen sie sich schon häufiger ein Modell des Kölner Doms. Das wird es allerdings nie geben, denn als naturgetreue Nachbildung würde es 3,20 Meter hoch in die Eisenbahnlandschaft ragen.

*The desire for a better world is awoken, for the seemingly paradisiacal circumstances of happy childhood days. Clarity offers safety. Modern cities, in contrast, are experienced as inhospitable and full of problems. »Honestly,« grins Lang, »who would want to build himself a modern palatial glass edifice?« »And at the end of the day«, reckons the marketing man, »architects don't just plan hypermodern buildings, they also build and develop the many detached houses which surround us all the time.«*

*There is no demand for Bauhaus atmosphere or brick and glass edifices from the customer. They are far more likely to ask for a model of Cologne cathedral. Something that isn't going to be produced, since, if it were built to scale, it would tower a full 3.20 metres over the railway landscape.*

#### **The five ages of Faller architecture**

*The miniature world lags behind the real one by at least twenty years, estimates Lang. Mostly even more. The Faller catalogue is divided into ages. Age I starts around 1880 and ends after the first world war. Then there's the twenties and thirties. Age III covers the period from 1945 to the end of the steam era. The range even includes the odd television tower. Up to this point, they sell well.*

*The fourth category is architecture from 1977 to the mid 80s. The best-selling building from this period is the »Friedrichsen Edeka supermarket«, a modern low-rise building with a wide glass front and complete interior, including deep freezers and a meat counter. The model can be illuminated and the advertising*



Früher ein Bürokomplex – jetzt das »Hotel Prag«.

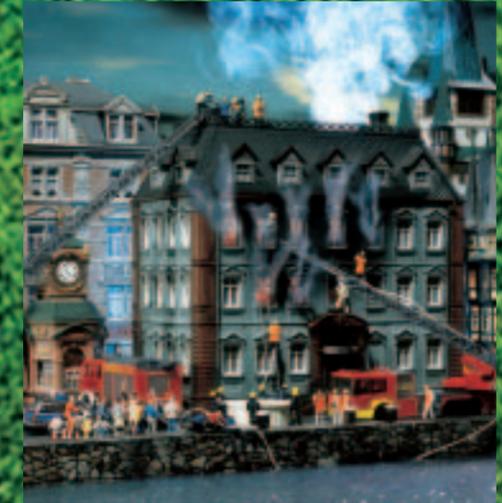
*Formerly an office block, now the »Hotel Prague«.*



beleuchtet und das Werbe-Emblem auf dem Dach mit einem Mini-Motor angetrieben werden. Für die Schweiz wird das Modell in »Migros« oder »ADEG« (Österreich) umbenannt. Die jüngste Epoche V wird vertreten durch Windkraftanlagen und einen praktischen, quadratischen Bauhof mit beweglichen Rolltoren. Verkauft wird davon allerdings wenig.

#### **Immer aktuell: Die Autos**

Inmitten der niedlichen Kulisse mit Gauben, Giebeln und Erkern orientieren sich die Einfamilienhäuser noch am deutlichsten an zeitgenössischer Architektur. Man sieht Fertighäuser der Marken WeberHaus und Hanse-Haus, Car-Ports oder auch ein Zweifamilienhaus im Bau mit Zementsilo. Interessanterweise gilt die stoische Rückwärtsgewandtheit vor allem der Landschaft und Architektur. Das Auto wird stets auf dem Stand der Zeit präsentiert, sei es im Mercedes-Benz-Autocenter oder in der Autowaschanlage mit Durchfahrmöglichkeit. Besonders in Ostdeutschland gilt die Spurweite 12 Millimeter weiterhin als das Maß aller Dinge. Auch die Architektur orientiert sich hier an heimatisch Bekanntem, was insbesondere den Siedlungshäusern anzusehen ist. Seine Neubauten plant das Faller-Unternehmen ohne Architekten, in einem vierköpfigen Team. Praktisch, wenn man bei Neuentwicklungen auf Bewährtes zurückgreifen kann. So feierte der Bürokomplex der 60-er Jahre als »Hotel Prag« mit Ost-Ambiente für die Spurweite 12 Millimeter Wiederauferstehung.



Brennendes Finanzamt mit verwitterter, rauchgeschwärzter Fassade. Mit Rauchgenerator 16 V, der dichten Qualm aus den Fensteröffnungen erzeugt. Plus Flash-Lampenset, rot, 16 V, für effektvollen Feuerschein und Rauchöl zum Nachfüllen des Rauchgenerators.

*Burning tax office with weathered, smoke-blackened façade. With 16 V smoke machine, which pumps thick smoke out of the windows. Plus flash lamp set, red, 16 V, for realistic fire appearance and oil for refilling the smoke machine.*

*emblem on top can be operated using a small motor. For the Swiss market, the model is renamed »Migros« or »ADEG« for Austria. The most recent age, age V is represented by wind turbines and a practical, rectangular station with movable rolling gates. Sales, however, are unspectacular.*

#### **Always bang up to date - the cars**

*In the middle of the cute little backdrop, the detached houses, with their dormer windows, eaves and bays, are based most clearly on modern architecture. You will see WeberHaus and Hansa-Haus prefabs, garages or a semi-detached under construction with cement silo. Interestingly, the stoic look toward the past applies primarily to the landscape and the architecture. The cars are always right up to date, whether in a Mercedes-Benz dealership or in the drive-through car wash. In East Germany in particular, the 12 mm gauge remains the measure of all things. The architecture is also orientated around the familiar, which is seen especially on the housing estates. Faller plans its new buildings without the aid of architects, with a four man team. It's practical being able to go back to the tried and tested for new developments. Thus, the 60s office block has found new life as the »Hotel Prague« with Eastern bloc ambience for the 12 mm gauge.*

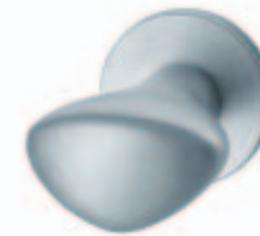
# Griffprogramm Jahn/Lykouria

## Handle programme Jahn/Lykouria



Angetrieben von dem Wunsch, das FSB-Griffprogramm noch internationaler zu machen, begaben wir uns erneut auf die Suche. Dabei stießen wir auf Helmut Jahn, dessen Architektur sich durch klare Formen in enger Verbindung mit Ästhetik und Technik ausdrückt. Über München, Berlin und Chicago erreichten wir schließlich in London das Büro Jahn/Lykouria Design. Hier arbeiten Helmut Jahn und der Designer Yorgo Lykouria an interdisziplinären Designprojekten. Jahn und Lykouria lassen sich durch die Wirklichkeit einer sich schnell wandelnden Welt anregen. Vorurteilsfrei gehen sie jedes Projekt an, als sähen sie eine Sache zum ersten Mal. So gelingt es ihnen immer wieder, neue Formen zu entdecken – und vielleicht sogar so etwas wie eine neue Poesie für die banalen Gebrauchsgegenstände unseres Alltags. Nach ihrem Verständnis hatte der klassische Türdrücker aus gebogenem Rundrohr den eigentlichen Zweck, Herstellungspotentiale gemäß den Gestaltungsgrundsätzen der Moderne auszuschöpfen. Für Jahn/Lykouria entspricht dieses Prinzip jedoch keineswegs der heutigen Zeit, hat man sich doch inzwischen mit der Idee vertraut gemacht, dass Maschinen eher dazu da sind, dem Menschen zu dienen. Mit dieser Sicht war schnell entschieden, auf Basis der FSB-Material-Innovation AluGrau eine neue Formensprache zu entwickeln. Herausgekommen ist eine intelligente und originelle neue Produktfamilie, die sich nun in der Praxis bewähren will.

*Driven by the desire to give FSB handles an even more international feel, we recently did another spot of scouting around. In the process, we bumped into Helmut Jahn, whose architecture is a cleanlined fusion of aesthetics and technology. Via Munich, Berlin and Chicago, we finally located the offices of Jahn/Lykouria Design in London. Here, Helmut Jahn runs interdisciplinary design projects together with Yorgo Lykouria. Jahn and Lykouria are inspired by the reality of a quickly changing world. They approach each project without preconceptions – with the sense of seeing something for the first time. In this way they manage over and over again to discover new forms – and perhaps even something akin to a new poetry for the common artefacts in our lives. In their thinking, the classic bent tube door handle was designed to take advantage of manufacturing capabilities in accordance with modernist design principles. For Jahn/Lykouria this is not an appropriate principle for our times, since we have now become accustomed to the idea that machines are here to serve us. With this outlook it was not long before a new formal language evolved, executed in the new FSB material AluGrey. The upshot is a smart and very original product family that is now set to prove its worth in practice.*



Helmut Jahn und Yorgo Lykouria wollten, dass man eine Türklinke wie eine in Freundschaft hingestreckte Hand erlebt. Es ging ihnen darum, einen banalen, viel benutzten Gegenstand zu entwerfen, in dem sehr viel Vergangenes und Erlebtes mitschwingt. O-Ton aus der Londoner Designer-Werkstatt: »Die Entwicklung begann mit einem Klumpen Modellierten, dem wir die Form einer unserer eigenen greifenden Hände verliehen. Mittels zahlloser Modelle, die alle von Hand gestaltet wurden, ohne dass eine einzige Zeichnung angefertigt wurde, entwickelte sich dieses Tasterlebnis immer weiter. Die sinnlichen Gesten der Hand werden durch die Maschinen treu abgebildet, bis eine vollendete Wiedergabe der handwerklich hergestellten Teile in Aluminium entstand.«

*Jahn/Lykouria wanted the experience of the door handle to be like a good handshake. They saw the problem as being to design a common and wellused object that is laden with history and experience. To put it in the London designers' own words: »The first sketch was a piece of modelling clay formed by one of our own gripping hands. This experience of touch evolved through countless models all formed by hand without a single drawing being produced. The sensuous gestures of the hand were read faithfully by machines to return a perfect aluminium echo of the hand-crafted pieces.«*

Erweiterung einer Kindertagesstätte in Berlin-Reinickendorf

## Den Maßstab der Kinder entdecken

Expansion of a day nursery in Berlin-Reinickendorf

### Getting the measure of children

Wie kann man für Kinder bauen? Wie kann es gelingen, die Proportionen eines Gebäudes wieder mit den Augen eines Kindes zu erleben? In Berlin-Reinickendorf ist ein ausgefallenes Beispiel eines solchen Kindermaßstabs zu sehen.

Der 1998 fertiggestellte Erweiterungsbau der Kindertagesstätte Letteallee komplettiert den bestehenden Altbau zum städtebaulichen Ensemble. Hochwertige Außenräume geben dem funktionalen Bau Qualität. Auch bei den Details wurde Wert auf Qualität gelegt: FSB-Drückergarnituren entsprechen sowohl dem ästhetischen als auch dem praktischen Anspruch der Architekten.

#### Wie erleben Kinder die Umgebung?

»Bei unserem Entwurf sind wir sehr stark vom Städtebau ausgegangen«, meint Architektin Rebecca Chestnutt vom Büro Chestnutt und Niess, Berlin. Die Architekten überlegten sich, wie die städtebauliche Situation der Kita wohl aus Kindersicht empfunden wird. Aus diesem Ansatz heraus entstand vor dem Gebäude ein städtischer Platz, der von dem denkmalgeschützten Pfarrhaus und dem Neubau an drei Seiten umschlossen wird. Mit den Proportionen dieses Außenraums hofft Architektin Chestnutt, den »Kinder-

*How do you build for children? How do you experience the proportions of a building from the eyes of a child? In Berlin-Reinickendorf lies a striking example of such a building constructed on a child's scale.*

*The extension to the Letteallee day nursery, completed in 1998, turned the old existing building into an urban ensemble. High quality external spaces add to the functional construction quality. The emphasis was also on quality with regard to the small details, FSB handle-sets meet both the aesthetic and practical requirements of the architects.*

#### How do children experience their surroundings?

*»In our sketches, we started from the urban construction point of view,« says architect Rebecca Chestnutt of Chestnutt und Niess, Berlin. The architects considered how the nursery's urban constructive situation would be perceived by the children. This approach gave rise to an urban square in front of the building, enclosed on three sides by the rectory, a listed building and another modern building. The architect, Rebecca Chestnutt, was aiming for the right scale for children with the proportions of this exterior space. For her, the building is more a functional practical design which places a high value on*



maßstab« getroffen zu haben. Das Gebäude ist für sie ein eher funktional-praktischer Entwurf, der großen Wert auf die Integration des Außenraums legt: An der rückwärtigen Sonnenseite liegt ein Garten, an dem die Gruppenräume orientiert sind. Kleine »Häuser im Haus« entstehen durch die Anordnung der Gruppenräume, in denen die Kinder die meiste Zeit des Tages verbringen. Positive Rückmeldung zum Raumangebot gibt es auch von den Erzieherinnen, die Räume werden als schön, hell und kinderfreundlich empfunden. Und es gibt nicht wenige Eltern, die diese Kita wegen ihrer besonderen Architektur auswählen. Zwischen den Gruppenräumen gibt es Schiebetüren, durch die einzelne Räume miteinander verbunden werden können. Spielerisches Detail: Die Paneele der Schiebetüren sind mit Kreidetafeln beschichtet, denn Architektin Chestnutt findet es wichtig, in das Gebäude Gebrauchsgegenstände für die Kinder zu integrieren. Die Architekten legen zudem großen Wert auf die Auswahl der Materialien. Eine gute Haptik und hochwertige Qualität sind hier ausschlaggebend. Dieser Grundsatz spielte auch bei der Auswahl der Fenster- und Türgriffe eine Rolle: eingebaut wurden Jasper Morrison-Griffe von FSB. Die hohe Ästhetik und angenehme Haptik trafen genau den Anspruch der Architekten.

#### Huthaken von Jasper Morrison umfunktioniert

Großen Spaß hat Planerin Chestnutt an den Jasper Morrison-Haken, die im Waschbereich eingebaut wurden: Die eigentlich als Huthaken konzipierten Teile sind hier zu Handtuchhaken umfunktioniert. Die geschwungene Form empfindet sie als »voluptuous«, also sinnlich und üppig. Dabei drängen sich gerade Morrisons Arbeiten nie in den Vordergrund, sondern erscheinen schlicht, meisterhaft auf das Wesentliche reduziert. Bei aller Eigenständigkeit wirken sie vertraut - als habe es sie schon immer gegeben. Morrison betont in seinen Arbeiten die Aura des Gebrauchsgegenstands, er möchte, dass der Benutzer seiner Produkte den Gegenstand sofort als vertrauenswürdig empfindet. Das scheint auch in der Kita Reinickendorf gut zu funktionieren. Bauen für Kinder heißt aber auch, schöne Ideen langfristig haltbar umzusetzen. Die Kindergartenleitung engagierte sich leidenschaftlich, um Handfestes durchzusetzen. Zum Beispiel: Westerntüren sind zwar hübsch, müssen in einer Kita aber sicher verankert sein, wie die Spielgeräte auf dem Außengelände. Oder: Das eingebaute Industrieparkett hält den alltäglichen Strapazen nicht so gut stand wie die Drückergarnituren aus Aluminium: Es muss immer wieder abgeschliffen werden, da die vielen Kinderfüße vor allem im Bereich zum Garten Spuren hinterlassen.

*the integration of the exterior space. At the rear, south-facing, side there is a garden around which the group rooms are orientated. The arrangement of the group rooms, in which the children spent most of their day, gives rise to »houses within houses«. Positive feedback has come from the nursery nurses, who find the rooms beautiful, bright and child-friendly. And many parents choose this day nursery for its unusual architecture. Between the group rooms, there are sliding doors, allowing the rooms to be joined together. A playful detail – the panels of the sliding doors are coated with blackboard material, because Ms Chestnutt considers it important to integrate utile objects for the children into the building. The architects consider the selection of materials to be very important. Good tactile qualities and high quality are decisive. This principle also comes into play in the selection of the window and door handles. Jasper Morrison handles from FSB have been used. The high degree of aesthetic quality and pleasant tactile qualities met the architects' requirements perfectly.*

#### Jasper Morrison coat hooks find a new function

*Ms Chestnutt had a lot of fun with the Jasper Morrison hooks, which were incorporated into the washroom area. They are actually designed as coat hooks, but here have been used as towel hooks. She found the curved forms »voluptuous«. Morrison's works never force their way into the foreground, but seem simple, masterfully reduced to the essentials. In all their originality, they have an air of familiarity - as if they've always been there. Morrison emphasizes in his work the aura of the commodity, he wants the user to perceive his product right away as trustworthy. This seems to work perfectly in the setting of the Reinickendorf nursery. Building for children also means, however, implementing nice ideas in a sustainable way. The nursery's management is passionately committed to achieving robustness. For example, saloon doors may be pretty, but in a nursery, they must be firmly fixed in place, as must toys in the grounds of the nursery. And the pre-fitted industrial parquet does not stand up as well to normal wear and tear as the aluminium handle-sets. It needs to be regularly sanded down, because children's feet leave their mark, particularly in the area leading out to the garden.*





## Die Trainerstationen des Rudi Gutendorf:

### Rudi Gutendorf's managerial jobs:

1942 - 1953	TuS Neuendorf (Spieler/Player)	1976	Botswana (Nationaltrainer)
1946 - 1954	SV Rengsdorf / Westerwald	1976 / 77	Tennis Borussia Berlin (1. Bundesliga)
	Rot-Weiß Koblenz	1977	Hamburger SV (1. Bundesliga)
	VfB Lützel	1978 - 1980	Australien (Nationaltrainer)
	SG Braubach / Rhein	1980	Philippinen (FIFA Lecture)
1955	Blue Stars Zürich / Schweiz	1980	Nouméa / Neukaledonien (Trainerlehrgang)
1955 - 1960	FC Luzern / Schweiz	1981	Fidschi-Inseln (Trainer-Ausbilder)
1961	U.S. Monastir / Tunesien	1981	Nepal (Trainer-Ausbilder / Nationaltrainer)
1962 / 63	TSV Marl-Hüls (Oberliga West)	1981	Tonga-Inseln (Nationalteam)
1963 / 64	Meidericher SV (1. Bundesliga)	1981	Tansania (Nationaltrainer)
1965 / 66	VfB Stuttgart (1. Bundesliga)	1981 - 1982	Vanga Daressalam / Tansania
1966 - 1968	St. Louis Stars / USA	1982	Arusha / Tansania (Ausbilder für ostafrikanische Spitzentrainer)
1968	Bermudas (Nationalteam)	1982 - 1984	FC Yomiuri / Japan
1968 - 1970	FC Schalke 04 (1. Bundesliga)	1984	Hertha BSC Berlin (2. Bundesliga)
1970 - 1971	Kickers Offenbach (1. Bundesliga)	1984	Sao Thomé / Principe, Westafrika (Trainer-&Schiedsrichter-Ausbilder)
1972	Cristal Lima / Peru	1985	Ghana (Nationaltrainer)
1973	Chile (Nationalteam)	1985	Nepal (Nationalteam)
1974	Hallen-Fußball-WM-Manager	1986	Nepal (Trainer-Ausbilder)
1974	Bolivien (Nationalteam)	1987	Fidschi-Inseln (Trainer-Ausbilder)
1974	FC Bolivar, La Paz / Bolivien	1987	Fidschi-Inseln (Nationaltrainer)
1974	Venezuela (Trainer-Ausbilder)	1988	China (Trainer-Ausbilder)
1975	Real Valladolid / Spanien	1988	Iran (Olympiateam)
1975 / 76	Fortuna Köln (2. Bundesliga)	1991 - 1992	China (Olympiateam)
1976	Trinidad und Tobago (Nationaltrainer)	1994 - 1995	Simbabwe (Nationaltrainer)
1976	Grenada (Nationaltrainer)	1997	Mauritius (Nationalteam)
1976	Antigua (Nationaltrainer)	1997	Mauritius (Meisterclub „Sunrise“)
		1998	TuS Koblenz (Sportdirektor Oberliga)
		1999 - 2000	Ruanda (Nationaltrainer)
		2002 - ...	Samoa (Nationaltrainer)

BerührungspUNKTE lässt sich mit Tipp-Kick-Figuren den »Rudi-Riegel« erklären, ein ausgefuchstes Abwehrsystem mit engen Räumen – das auch Otto Rehagel bei der Europameisterschaft gespielt hat. (Foto: Jan Zimmermann)

PointsOfContact uses Subutteo figures to explain the »Rudi-bark«, a cunning defensive system with tight zones – which was also played by Otto Rehagel in the European Championships. (Photo: Jan Zimmermann)

# »Was hat Sie in letzter Zeit besonders berührt,... »What last moved you emotionally,

## ... Rudi Gutendorf?«

Rudi Gutendorf ist ein Rastloser in Sachen Fußball. Er fahndete nach Talenten auf Jamaika, übte im Garten des Königs von Tonga und führte die Balltreter der Fidschi-Inseln ins Südsee-Finale, wo sie den Linienrichter verprügelten. Er gründete die Nationalmannschaft von Botswana, entdeckte in Ghana ein malariakrankes Talent namens Anthony Yeboah und gewann mit dem kleinen Nepal gegen das große Indien. Er war Trainer des Jahres in Australien, wurde im Iran als Ungläubiger gefeuert und betreute die Krisenrepublik Ruanda. BerührungspUNKTE sprach mit ihm über das Leben mit dem Spiel der Spiele.

Rudi Gutendorf never stops when it comes to football. He has scouted for talents in Jamaica, practised in the King of Tonga's garden and led the players of the Fiji Islands to the South Seas Final, where they beat up the linesman. He founded the Botswana national team, in Ghana discovered a talented young malaria-afflicted footballer by the name of Anthony Yeboah and led tiny Nepal to victory against mighty India. He was manager of the year in Australia, was sacked as an infidel in Iran and managed the troubled republic of Rwanda. PointsOfContact spoke to him about life with the beautiful game.

**BerührungspUNKTE:** In Ihrem Buch schreiben Sie, dass Sie manchmal Angst bekommen, in die peinliche Situation zu geraten, wie ein Besucher zu sein, der zu lange bleibt. Warum?

**POINTS of Contact:** In your book, you write that you sometimes worry about getting into embarrassing situations, such as overstaying your welcome as a visitor. Why?

**Gutendorf:** Das will heißen, immer wieder erscheine ich in der Presse, und ich befürchte, dass das vielleicht auch mal ein bisschen zuviel wird, denn wer hat schon mit 78 Jahren noch so eine Popularität?

**Gutendorf:** What that's saying, is that I'm always in the press, and I'm worried that that might get a bit too much, as, at the end of the day, who enjoys that sort of popularity at 78?

**BerührungspUNKTE:** Sie sind schließlich eine Fußball-Legende. Schon als Kind wollten Sie nichts anderes werden als Fußballtrainer.

**POINTS of Contact:** You are, at the end of the day, a football legend. Even as a child, the only thing you wanted to be was a football manager.

**Gutendorf:** Ich wollte den Fußball benutzen als Vehikel, um in der Welt herumzukommen. Das ist mir gelungen wie keinem anderen. Ich habe 55 Trainerstationen hinter mir, darunter sechs Bundesliga-Vereine, damit stehe ich im Guinness-Buch der Rekorde. Ich bin dann aber auch immer wieder in Entwicklungsländer gegangen, das war wie ein Atemholen der Seele.

**Gutendorf:** I wanted to use football as a vehicle to see the world. And in this I've certainly been successful. I've chalked up 55 managerial jobs, including 6 Bundesliga teams, which has got my name into the Guinness book of records. I kept on returning to manage third world countries, which, after the Bundesliga, was like a breath of fresh air for the soul.

**BerührungspUNKTE:** Wovon musste sich Ihre Seele erholen?

**POINTS of Contact:** What did you need to rest your soul from?

**Gutendorf:** Vom Stress in der Bundesliga, man verdient viel Geld, aber dabei gehen die Nerven drauf und deswegen bin ich immer geflüchtet in die Dritte Welt, um da Fußball zu vermitteln. Mein Buch sollte eigentlich heißen »Der Weg ist mein Ziel«, denn man soll nicht auf ein Ziel hinarbeiten, das vielleicht nie kommt, sondern einfach seinen Weg gehen.

**Gutendorf:** From stress in the Bundesliga. You earn a lot of money, but it's tough on the nerves, and that's why I kept fleeing to the third world, to teach football there. Actually, my book should be called »The Way is my Goal,« because you shouldn't work towards a goal that may never come, but simply go your way.

**BerührungspUNKTE:** Sie haben dem Fußball Ihr Leben gewidmet, nicht?

**POINTS of Contact:** You have dedicated your life to football, haven't you?

**Gutendorf:** Ja, und ich habe damit auch mein Geld verdient, als Trainer mehr, als Fußballspieler damals wenig.

**Gutendorf:** Yes, and I've also earned my money with it - as a trainer more, as a player, in those days, less.

**BerührungspUNKTE:** Fußball ist ja zunächst mal ein Spiel...

**POINTS of Contact:** Football is, after all, just a game...

**Gutendorf:** So ist es, das hat mich als Junge fasziniert. Ich war ein ganz guter Fußballer, habe als Junge von morgens bis abends gespielt.

**Gutendorf:** It is, and that's what fascinated me as a boy. I was a very good footballer, played all day long as a boy.

**BerührungspUNKTE:** Ist Fußball als Beruf noch ein Spiel?

**POINTS of Contact:** Is football still a game when you play it for a living?

**Gutendorf:** Nein, das hört im Profibereich auf. Da ist Fußball Kampf. Existenzkampf, um wieder einen Vertrag zu bekommen. Obwohl es ein Spiel ist mit Regeln. In meiner Jugend war es die Freude, den Ball rollen zu lassen, den Ball zu beherrschen, zu wissen, der Ball macht, was ich will.

**Gutendorf:** No, in the professional arena, that all changes. There, football is a battle. A battle for survival, to get another contract. Although it is a game with rules. In my childhood, it was all about the joy of seeing the way the ball roll, of mastering the ball, of knowing that the ball would do what I wanted.

**BerührungspUNKTE:** Sie sind in so vielen Ländern gewesen. In Nepal gab es keinen Rasen, aber das ganze Dorf schaute zu, ist dort der Fußball mehr Spiel geblieben?

**POINTS of Contact:** : You've been to so many countries. In Nepal there was no turf, but the whole village would watch. Has football remained more of a game there?



1. Mit Kevin Keegan in Hamburg - die schwerste Station  
1. With Kevin Keegan in Hamburg - his hardest job
2. Auszeichnung auf Fidschi  
2. Awards in Fiji
3. Training mit seinem Team aus Lima  
3. Training with his team from Lima.
4. Sein »Arbeitsplatz« auf Tonga  
4. His »workplace« in Tonga

**Gutendorf:** Ja! Wo zuviel Geld involviert ist, dann hört das Spiel auf. In Afrika z.B., auf dem Lande in Ruanda, da gibt es noch Hunger und die Kinder sind fasziniert, dem Ball nachzurrennen. In der Hauptstadt Kigali wurden bei großen Spielen die Stadiontüren geschlossen, damit keine Kinder hereinkamen. Die konnten ja keinen Eintritt zahlen. Ich hatte damals ein großes Spiel gegen Kenia gewonnen, hatte dadurch Einfluss beim Ministerpräsidenten, und habe gedroht, sofort mit meiner Arbeit aufzuhören, wenn sie nicht diese Tore öffnen. Da habe ich kurz entschlossen zwanzig Aufseher für die Kinder eingestellt, das hat wunderbar geklappt. Das Stadion war voll mit Kindern, die mir hinterher auf der Straße nachliefen um sich zu bedanken.

**Mein größter Erfolg: offene Stadiontore in Kigali.**

Das war mein größter Erfolg. Da hat Fußball noch mit Spiel, auch mit Idealismus zu tun. Wenn dagegen Borussia gegen Schalke spielt, ist das reiner Existenzkampf und es zeigt sich die hässliche Fratze des Fußballs, wenn man sich gegenseitig in die Knochen grätscht.

**BerührungspUNKTE:** Als Spieler, schreiben Sie in Ihrem Buch, haben Sie pädagogische und psychologische Trainer-Katastrophen erlebt. Welche?

**Gutendorf:** Um ein Beispiel zu geben: Sogar ausgebildeten Jugendtrainern fällt meist nichts besseres ein, als die Kinder zehn Runden laufen zu lassen, bis sie japsen, das verleidet ihnen doch den Spaß am Fußball. Das ist Wahnsinn! Das darf man nicht machen. Man muss denen einen Ball geben, sie mit dem Ball laufen lassen!

**BerührungspUNKTE:** Welche Fehler gibt es im Profibereich?

**Gutendorf:** Auf den Fidschi-Inseln z.B., wo die Inder wirtschaftlich alles in der Hand haben, ist es klüger, Fidschis und Inder in der Mannschaft gleichermaßen zu besetzen. Vor allem in Ruanda, wo sich Tutsies und Hutus 1994 noch gegenseitig die Köpfe abgeschnitten haben mit Macheten, habe ich die Mannschaft paritätisch besetzt. Das war ein tolles Ergebnis im Sinne des Fußballs, dass die friedlich in einem Team gespielt haben. Da habe ich gesehen, was das Spiel Fußball bewirken kann.

**BerührungspUNKTE:** ... dass Kämpfe sportlich ausgetragen werden?

**Gutendorf:** Nein, der eigentliche Sinn des Mannschaftssportes ist, dass der Einzelne gar nicht zählt. Es ist immer eine Mannschaftsleistung.

**BerührungspUNKTE:** Als Kind fanden Sie den Trainerberuf schön wegen der Arbeitszeiten und weil die Mutter nicht schimpft, wenn man am Sonntag

**Gutendorf:** Yes! When there's too much money involved, it's no longer a game. In Africa, for example, in the Rwandan countryside, there are still people going hungry but the kids love running after the ball. In the capital Kigali, the stadium gates were closed during big games so that children couldn't get in. They could hardly afford to buy a ticket! I had just won a big game against

Kenya, and therefore had some influence with the prime minister and threatened to give up my job immediately if they didn't open these gates. Without a moment's hesitation, I employed 20 people to supervise the children and that worked brilliantly. The stadium was full of children, who ran through the streets after me to say thank you. That was my biggest success. That's where football still

has something to do with playing and with idealism. In contrast when Borussia Dortmund play against Schalke, it's a simple fight for survival, and it's the ugly face of football when both sides are kicking lumps out of each other.

**POINTS of Contact:** In your book, you say that as a player, you experienced some pedagogically and psychologically disastrous coaching. What sort of things?

**Gutendorf:** To give an example, even well-trained youth coaches can often think of nothing better to do than get the kids to run ten circuits of the pitch, and that takes all the fun out of football. That's madness! You just can't do that. You have to give them a ball, let them run with the ball!

**POINTS of Contact:** What sort of mistakes are made in the professional arena?

**Gutendorf:** In the Fiji Islands, for example, where the Indians control the business world, it's wise to have equal numbers of Fijians and Indians in the team. In Rwanda especially, where the Tutsis and Hutus were slicing each other's heads off with machetes in 1994, I made sure that both were equally represented in the team. From the football point of view, it was a great achievement to get them playing peacefully together in one team. That showed me what the game of football can do.

**POINTS of Contact:** ... That battles can be dealt with on the sports field.

**Gutendorf:** No, the point of team sports is that the individual doesn't count. It is a team achievement.

**POINTS of Contact:** As a child, you liked the profession of manager because of the hours and because mothers didn't complain if you weren't well-dressed on Sundays. Is your profession the most romantic and interesting in the world?



nicht gut angezogen ist. Ist Ihr Beruf der romantischste und interessanteste auf der Welt?

**Gutendorf:** Meine ich, ja. Natürlich auch mit den Macken, dass man rausgeschmissen wird. In Chile, da hatte ich eine Freundschaft mit dem Staatspräsident Allende, dann wurde geputscht, die haben den erschossen und ich bin gerade noch mit dem letzten Flugzeug aus dem Land gekommen.

**BerührungspUNKTE:** Sie waren ja der erste deutsche Trainer im Ausland...

**Gutendorf:** Ja, ich war der erste sportliche Entwicklungshelfer, der von der Adenauer-Regierung rausgeschickt wurde, 1964, da hat Adenauer zu mir gesagt: Herr Jutendorf, fahren Sie, sonst nehmen die einen von der Sowjetzone, die haben auch Trainer ausgeschiedt als sportliche Entwicklungshilfe.

**BerührungspUNKTE:** Über alle, die sich im Verein einmischen, haben Sie mal geschimpft, das wären geistig-rachitische Bettnässer.

**Gutendorf:** Ja, die mir reinquatschen wollten, als ich beim HSV Trainer war, das war damals der größte Verein und Europameister, der Präsident und Generalmanager wollten mir immer reinreden.

**BerührungspUNKTE:** Ist das heute noch so?

**Gutendorf:** Weniger. Die heutigen Trainer bedingen sich das vertraglich aus, dass sie allein zuständig sind für die Mannschaft. Der Rehagel ist ja auch ein paar mal rausgeschmissen worden, in Dortmund und in Bielefeld, aber das ist auch so'n Typ wie ich, der sich das nicht gefallen lässt. Da muss man eben konsequent sein und einstecken oder abhauen. Ich habe mich nie prostituiert. Wenn ich nicht mehr frei arbeiten konnte, dann habe ich hingeschmissen.

**BerührungspUNKTE:** Wie wär's mit der deutschen Nationalmannschaft?

**Gutendorf:** Doch sicher, da würde ich zu Fuß nach Frankfurt gehen, aber mit 78 Jahren kriegt man so eine Chance nicht mehr. Ich bin mir bewusst, dass man in meinem Alter leichter angreifbar ist. Jetzt im Oktober gehe ich wieder nach Samoa zur Nationalmannschaft. Da sind Spieler, die einen mit leuchtenden Augen ansehen, weil man etwas zu geben hat.

**BerührungspUNKTE:** Was hat Sie in letzter Zeit besonders berührt?

**Gutendorf:** Dass mein 14-jähriger Sohn Fabian jetzt nur noch drei Wochen bei mir sein kann, weil dann in Sydney wieder die Schule anfängt. Er lebt in Australien bei seiner Mutter.

Interview: Beate Schwedler

**Gutendorf:** In my opinion, yes. Of course, with the downside that you're going to get thrown out at some point. In Chile, I was friendly with President Allende, then the coup came and he was shot and I escaped the country on the last plane.

**POINTS of Contact:** You were the first German manager to work abroad...

**Gutendorf:** Yes, I was the first sporting aid worker, sent out by the Adenauer government in 1964. Adenauer said to me, go Mr Jutendorf, otherwise they'll find someone from the Soviet zone, they also sent managers out as sporting aid workers.

**POINTS of Contact:** You once slagged off everyone who interferes in the team by saying that they were mentally rachitic bed-wetters.

**Gutendorf:** Yes, people who wanted to talk me into something, when I was HSV Hamburg manager, at the time the greatest team and European champions, the president and general manager were always trying to talk me into doing this or that.

**POINTS of Contact:** Is it still like that today?

**Gutendorf:** Less so. Today's managers get it written into their contracts, that they have sole responsibility for the team.

Otto Rehagel has also been sacked a couple of times, at Dortmund and Bielefeld, but he's like me, he doesn't take that sort of thing lying down. But you have to be consistent and either get stuck in or clear off. I've never prostituted myself. If I could

no longer work freely, then I packed it in.

**POINTS of Contact:** How about the German national team.

**Gutendorf:** Sure, I'd walk all the way to Frankfurt for that job, but at 78, you don't get a chance like that. I'm aware that it's easier to attack someone of my age. In October, I'm going back to Samoa to the national team. There, there are players whose eyes light up, because you've got something to give.

**POINTS of Contact:** What last moved you emotionally?

**Gutendorf:** That my 14 year old son Fabian can only spend another three weeks with me, because school starts up again in Sydney. He lives in Australia with his mother.

Interview: Beate Schwedler

## FSB

### BARRIEREFREIES GREIFEN

FSB präsentiert die Neuentwicklung ErgoSystem diagonal-oval für Sanitär und Wohnen. Unabhängig von den unterschiedlichsten Lebenssituationen können uns sinnvolle Hilfsmittel das tägliche Leben erleichtern. Idealerweise sollten sie sowohl jungen als auch alten Menschen gleichermaßen dienen und bei vorübergehender

oder auch dauerhafter Behinderung Unterstützung geben. Der ovale, diagonal ausgerichtete Querschnitt des Griffsystems verringert den Kraftaufwand

beim Zufassen, Festhalten und Abstützen und ermöglicht optimales Greifen. Das Material besteht aus einer Kombination von Edelstahl und Aluminium. Greifkomfort und stabile Befestigung stehen im ästhetischen und funktionalen Einklang. Das angenehm neutrale Design des ErgoSystems wurde bereits zweimal mit Design-Preisen ausgezeichnet: 2003 wurde es mit dem iF design award prämiert. Im August dieses Jahres erhielt das Griffsystem zudem eine »Anerkennung zum Designpreis der Bundesrepublik Deutschland«. Das Griff- und Haltesystem wird bis Ende diesen Jahres um eine komplette Accessoire-Serie ergänzt.

### BARRIER-FREE GRIPPING

FSB presents the newly developed ErgoSystem diagonal-oval for sanitation and living. Sensible aids can make daily life easier for us, regardless of our different living situations. Such aids should ideally serve both young and old alike, and provide assistance for those who are temporarily or even permanently handicapped. The oval, diagonally aligned cross-section reduces the strength needed to be exercised in grasping, holding on and gaining support, whilst also providing an optimum grip. The material is a combination of stainless steel and aluminium. Gripping comfort and sturdy fastening blended together in aesthetic and functional harmony. The pleasantly neutral design of the ErgoSystem has already won two design prizes: Firstly the iF design award in 2003, whilst in August this year the grip system additionally received a »Recognition for the Design Prize of the Federal Republic of Germany«. The grip and support system will be complemented by a complete series of accessories by the end of this year.



## GIRA

### ARCHITEKTENTAGE 2004

Auf großes Interesse stoßen die »Architektentage«, die Gira seit Mai diesen Jahres in verschiedenen Städten durchführt. In dieser Veranstaltungsreihe, die unter dem Thema »Modulare Systeme in modernen Bürowelten« steht, werden aktuelle Produkte rund um flexible Trennwände aus Glas erläutert. Speziell für transparente Trennwandsysteme hat Gira das Installationssystem ITS 30 entwickelt, mit dem sich Geräte und Funktionen von Elektroinstallation und Bustechnologie – Steckdosen, Schalter, Orientierungslichter, Automatikschalter, Jalousiesteuer-taster, Tastsensoren und der Gira Smart-Sensor – jetzt auch elegant vor der Glaswand anordnen lassen. Architektentage gibt es in diesem Jahr noch in Berlin (14.10.), München (28.10.), Amsterdam (04.11.), Salzburg (11.11.) und Köln (25.11.).

### ARCHITECT DAYS 2004

*A great deal of interest has been aroused by the »Architect Days« held by Gira in different cities since May of this year. This series of events, which go under the motto »Modular systems in modern office environments«, demonstrates current products for flexible separating walls made of glass. Gira developed the ITS 30 installation system especially for transparent separating wall systems. This system now enables devices and functions of electrical installations and bus technology – power sockets, switches, orientation lights, automatic switches, Venetian blind control buttons, touch sensors and the Gira Smart-Sensor – to be elegantly arranged on glass walls. Architect Days still to come this year are to be held in Berlin (14th Oct.), Munich (28th Oct.), Amsterdam (4th Nov.), Salzburg (11th Nov.) and Cologne (25th Nov.).*

### DESIGN IN DER WIRTSCHAFT

Dem Thema »Design in der Wirtschaft« hat das Fachmagazin »best practice« eine eigene Ausgabe gewidmet. Gira wird dort auf mehr als 20 Seiten beispielhaft für hervorragendes Design im Produkt- und Kommunikationsbereich vorgestellt. Ralph Bertelt, Geschäftsführer Innovation und Marketing, erläutert den strategischen Wandel von Gira als Schalterhersteller zum Systemanbieter und die Rolle, die das Design dabei spielte. In Interviews äußern sich Hans Günter Schmitz, Leiter der Agentur schmitz Visuelle Kommunikation, und Tom Schönherr, Mitinhaber von Phoenix Design, zu Fragen des Corporate Designs, der Corporate Identity und der Unternehmenskommunikation. Das Fachmagazin »best practice. Design in der Wirtschaft« ist erhältlich unter der Telefon-Nummer 02195/602-291.

### DESIGN IN BUSINESS

*The trade magazine »Best Practice« devoted a special edition to the subject of »Design in business«. Gira is introduced there on more than 20 pages as an example of outstanding design in the field of products and communications. Ralph Bertelt, director of innovation and marketing, explains Gira's strategic conversion from a maker of switches to a system provider, and the role which design plays in this. Hans Günter Schmitz, head of the Schmitz Visual Communication Agency, and Tom Schönherr, co-owner of Phoenix Design, are interviewed on questions of corporate design, corporate identity and business communication. The trade magazine »Best Practice. Design in business« can be ordered from the phone number 02195/602-291.*

## KEUCO



### MICHAEL KLEBER NEUER LEITER OBJEKTMANAGEMENT BEI KEUCO

Der Spezialist für internationale Exportmärkte wird sich dem Ausbau des weltweiten Objektgeschäftes widmen. Seit 1. Juli 2004 ist Michael Kleber (37) als neuer Leiter Objektmanagement bei Keuco eingestiegen. Michael Kleber war zuvor bei den Hamberger Industriewerken GmbH mit Sitz in Stephanskirchen bei Rosenheim, Deutschlands größtem und marktführendem Hersteller von WC-Sitzen, als Leiter Export für den weltweiten Vertrieb zuständig. Aus dieser dreijährigen Tätigkeit bringt Michael Kleber eine weitreichende und intensive Kenntnis der internationalen Märkte mit, die er jetzt als Leiter Objektmanagement bei Keuco für den weiteren Ausbau des internationalen Objektgeschäftes einsetzen wird. Neben seiner internationalen Positionierung ist Michael Kleber mit seinem Team von sechs Mitarbeitern auch für das nationale Objektgeschäft Keucos verantwortlich.

### MICHAEL KLEBER NEW HEAD OF COMMERCIAL PROPERTY MANAGEMENT AT KEUCO

*A specialist in international export markets, he will be dedicating himself to the development of the global commercial property market. Michael Kleber joined Keuco as the new head of commercial property management on 1st July 2004. He was previously at Hamberger Industriewerken GmbH, registered in Stephanskirchen bei Rosenheim, Germany's largest and market leading manufacturer of WC seats, as head of exports, responsible for global sales. From his three years in this role, Michael Kleber will bring an extensive and deep knowledge of international markets, which, as head of commercial property management at Keuco, he will be able to use for the further development of the international commercial property business. As well as his international role, Michael Kleber and his six-man team will also be responsible for Keuco's domestic commercial property business.*

### BERÜHRUNGSPUNKTE AUF DER BAU 05

Erinnern Sie sich noch an unseren ersten gemeinsamen Auftritt auf der bau 2003? Wir entwarfen einen Parcours für die Sinne, um unsere Gäste ganzheitlich sinnlich zu berühren. Auch die »Bauwelt« würdigte kürzlich diese Art, einen Messestand zu gestalten. Das freut uns. Wir hatten sowieso vor, in dieser Richtung weiterzumachen. Berührungspunkte kommt auf die bau 2005. Wir freuen uns auf Sie!



bau München  
17. bis 22. Januar 2005  
Berührungspunkte  
Halle B3  
Stand 141/249



### POINTS-OF-CONTACT AT THE BAU 05 EXHIBITION

*Do you still remember our first joint presence at the bau 2003 exhibition? We designed a course for the senses to holistically stimulate the perceptions of our guests. A short time ago, »Bauwelt« also praised the way that this exhibition stand was arranged. We are pleased about that. It was our intention to continue in this direction anyway. Points-of-Contact is coming to the bau 2005 exhibition. We look forward to seeing you!*

Munich bau exhibition  
17th to 22nd January 2005  
Points-of-Contact  
Hall B3  
Stand 141/249

FSB | GIRA | KEUCO

# Berührungs PUNKTE

Die Kommunikationsinitiative für Architekten

Herausgeber:  
FSB, GIRA, KEUCO  
»BerührungsPUNKTE –  
Die Kommunikationsinitiative für Architekten«  
c/o gambit marketing & communication,  
Kaiserstraße 64, D-44135 Dortmund

Redaktion:  
gambit marketing & communication  
Kaiserstraße 64, D-44135 Dortmund

Beate Schwedler  
Telefon: +49 (0) 231 95 20 53-29  
Telefax: +49 (0) 231 95 20 53-20  
schwedler@gambit-do.de

Kontakt:  
Christoph Beier  
Telefon: +49 (0) 231 95 20 53-24  
Telefax: +49 (0) 231 95 20 53-20  
beier@gambit-do.de

Idee, Konzeption, Realisation:  
gambit marketing & communication,  
Dortmund (www.gambit-do.de)  
Lithografie/Druck:  
Hitzegrad Mediendruck, Dortmund  
(www.hitzegrad.de)  
Papier: Papier Union, Hemer  
(www.papierunion.de)

Published by:  
FSB, GIRA, KEUCO  
»BerührungsPUNKTE –  
Die Kommunikationsinitiative für Architekten«  
c/o gambit marketing & communication,  
Kaiserstraße 64, D-44135 Dortmund

Editor:  
gambit marketing & communication  
Kaiserstraße 64, D-44135 Dortmund

Beate Schwedler  
Phone: +49 (0) 231 95 20 53-29  
Fax: +49 (0) 231 95 20 53-20  
schwedler@gambit-do.de

Contact:  
Christoph Beier  
Phone: +49 (0) 231 95 20 53-24  
Fax: +49 (0) 231 95 20 53-20  
beier@gambit-do.de

Idea, concept and realisation:  
gambit marketing & communication,  
Dortmund (www.gambit-do.de)  
Lithografie/Druck:  
Hitzegrad Mediendruck, Dortmund  
(www.hitzegrad.de)  
Paper: Papier Union, Hemer  
(www.papierunion.de)

FSB

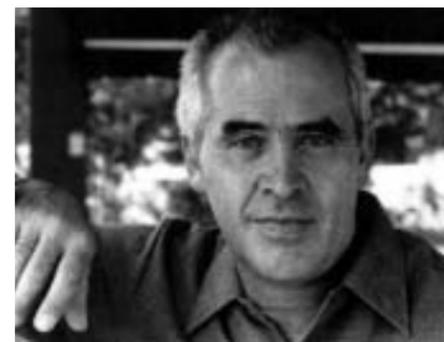
FSB  
Franz Schneider  
Brakel GmbH+Co  
Nieheimer Straße 38  
D-33034 Brakel  
Telefon +49 (0) 52 72 608-0  
Telefax +49 (0) 52 72 608-300  
www.fsb.de  
info@fsb.de

GIRA

Gira  
Giersiepen GmbH & Co. KG  
Postfach 12 20  
D-42461 Radevormwald  
Telefon +49 (0) 21 95 602-0  
Telefax +49 (0) 21 95 602-339  
www.gira.de  
info@gira.de

KEUCO

KEUCO GmbH & Co. KG  
Postfach 13 65  
D-58653 Hemer  
Telefon +49 (0) 23 72 904-0  
Telefax +49 (0) 23 72 904-236  
www.keuco.de  
info@keuco.de



Den vorwärts stürmenden Männchen begegnet man inzwischen überall. 1967 wurde der Designer Otl Aicher zum »Gestaltungsbeauftragten« der Münchner Olympiade berufen. In einer Phase des politischen Umbruchs (die DDR wurde gerade gegen den erbitterten Widerstand der Bundesrepublik als Olympia-Mannschaft zugelassen) entwarf Aicher ein freundliches Farbkonzept und ein international verständliches Leitsystem. Es sollte der Wandel sichtbar werden, auch das für 1972 entworfene Dach des Olympiastadions von Günther Behnisch war ein Symbol der neuen Zeit.  
Die punktköpfigen Männchen, eine Kombination aus Eindeutigkeit, Proportion und Dynamik, symbolisierten zunächst Sportarten. Seit 1972 regeln sie unser Leben fast allgegenwärtig. Sie zeigen Fluchtwege, Treppen nach oben oder zum Wickelraum, formulieren Verbote und warnen vor Gefahr.

The forwards storming figure has slowly become almost ubiquitous. In 1967, designer Otl Aicher was appointed »commissioner for design« for the Munich Olympics. At a time of political schism (East Germany had just been permitted to enter an Olympic team despite bitter resistance from West Germany), Aicher developed a friendly colour design and an internationally understandable guide. It was intended to make the transformation visible, with the roof of the Olympic stadium designed by Günther Behnisch also serving as a symbol for a new era.  
The dot headed figures, a combination of clarity, proportion and dynamism, initially represented different sports. Since 1972, they have become almost omnipresent throughout our lives. They designate escape routes, stairs upwards or to the nappy-changing room, describe what is forbidden and warn of danger.

Fragen, Meinungen, Anregungen? Questions, Opinions, Suggestions?

Hotline +49 (0)700.33378245 [www.beruehrungspunkte.de](http://www.beruehrungspunkte.de) [www.points-of-contact.com](http://www.points-of-contact.com)  
[mail@beruehrungspunkte.de](mailto:mail@beruehrungspunkte.de) [mail@points-of-contact.com](mailto:mail@points-of-contact.com)

# Berührungs PUNKTE

Die Kommunikationsinitiative für Architekten

## FSB

FSB  
Franz Schneider  
Brakel GmbH+Co  
Nieheimer Straße 38  
D-33034 Brakel  
Telefon +49 (0) 5272 608-0  
Telefax +49 (0) 5272 608-300  
[www.fsb.de](http://www.fsb.de)  
[info@fsb.de](mailto:info@fsb.de)

## GIRA

Gira  
Giersiepen GmbH & Co. KG  
Postfach 12 20  
D-42461 Radevormwald  
Telefon +49 (0) 2195 602-0  
Telefax +49 (0) 2195 602-339  
[www.gira.de](http://www.gira.de)  
[info@gira.de](mailto:info@gira.de)

## KEUCO

KEUCO GmbH & Co. KG  
Postfach 13 65  
D-58653 Hemer  
Telefon +49 (0) 2372 904-0  
Telefax +49 (0) 2372 904-236  
[www.keuco.de](http://www.keuco.de)  
[info@keuco.de](mailto:info@keuco.de)