Zeitschrift: Anthos : Zeitschrift für Landschaftsarchitektur = Une revue pour le paysage

Herausgeber: Bund Schweizer Landschaftsarchitekten und Landschaftsarchitektinnen

Band: 42 (2003)

Heft: 4: Materialien : neu interpretiert = Matériaux : nouvelles interprétations

Artikel: Neues wagen : Gespräch mit Martine Bedin = Oser inventer : interview avec Martine Bedin

Autor: Perrochet, Stéphanie / Bedin, Martine

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-139058

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

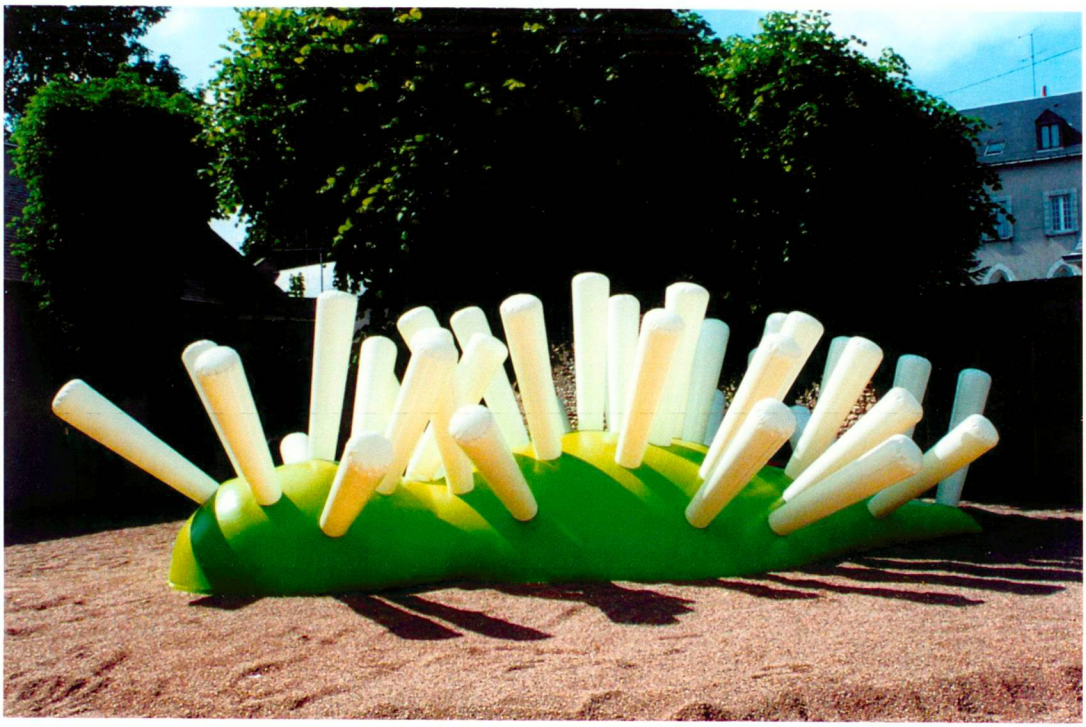
Download PDF: 17.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Gespräch mit Martine Bedin, Architektin, Rom, geführt für anthos von Stéphanie Perrochet

Neues wagen...

Martine Bedin hat «Alternativensucher» damit beauftragt, Kinder zum Spielen zu bringen, ohne Pädagogik und «konzeptionelle Demagogie». Die farbenfrohen, aus Plastik hergestellten Spielgeräte erwecken eine sofortige, immense Spiellust.



«Big Pet» (Riesenhaustier) von Denis Santachiara

«Big Pet» (Grand animal de compagnie) de Denis Santachiara

anthos: Sie waren die künstlerische Leiterin der Ausstellung «Un jeu d'enfants, magie des plastiques» (Ein Kinderspiel, Plastikzauber), welche im Mai diesen Jahres in Genf gezeigt wurde. Die Ausstellung präsentierte «Spiel-Skulpturen» und Modelle für Spiele, die von Genfer Studenten erstellt worden waren («Imagin'aires de jeux»). Die Organisatoren der Ausstellung wollten nicht nur zeigen, dass es möglich ist, schöne und gleichzeitig funktionsfähige Spielgeräte zu schaffen, sondern sie wollten auch zu neuen Überlegungen anstossen in Bezug auf den Raum, den wir heute den Kindern in der Stadt zugestehen.[1] Das den Designern übergebene Pflichtenheft für dieses Projekt forderte den Entwurf von Spielgeräten, welche gleichzeitig Landschaftselemente darstellen.
Könnten Sie die Begriffe «Spiel als Ensemble» und «Spielgeografie» erläutern, im Gegensatz zu einer Aneinanderreihung von einzelnen Teilen?

MB: Die Grundidee unserer Ausstellung war die Schaffung einer «Landschaft». Ich habe die von Spezialisten für vier- bis siebenjährige Kinder

anthos: Vous étiez directrice artistique de l'exposition «Un jeu d'enfants, magie des plastiques» qui avait lieu en mai de cette année à Genève. Cette exposition présentait des «sculptures-jeux» et en parallèle des maquettes de jeux réalisés par des étudiants genevois («Imagin'aires de jeux»). Les organisateurs de l'exposition ne souhaitaient pas seulement montrer qu'il soit possible de réaliser des jeux beaux et fonctionnels, mais également de repenser la place de l'enfant dans la ville.[1] Le cahier des charges remis aux designers pour le projet précisait bien que le jeu présenté devait être un élément de paysage.
Pourriez-vous expliquer les notions de «jeu comme ensemble», de «géographie du jeu», par opposition à une juxtaposition de fragments?

MB: L'idée de notre exposition était de créer un «paysage». J'ai distribué les typologies définies comme élémentaires pour le jeu par des spécialistes des enfants de quatre à sept ans – sauter, glisser, se cacher, construire, casser, créer des limites – en recomposant l'aire de jeu comme un en-

Oser inventer...

Interview avec Martine Bedin, architecte, Rome, mené pour anthos par Stéphanie Perrochet

als grundlegend definierten Spieltypen – Springen, Rutschen, Sich-Verstecken, Bauen, Zerstören, Grenzen-schaffen – auf dem Gelände so angeordnet, dass eine zusammenhangslose Aneinanderreihung der von den Künstlern entworfenen Spielgeräte vermieden wird. Die westlichen Städte sind heute alle «Aneinanderreihungen», die Strasse, der Platz, das Dorf existieren nicht mehr. Nur die Stadtränder weisen eine gewisse Einheitlichkeit auf, aber eine hässliche Einheitlichkeit.

Die Schaffung unserer Spiellandschaft wurde durch das Pflichtenheft ermöglicht, die anschliessenden Diskussionen mit den Künstlern hatten unter anderem die Anpassung der Spielgeräte aneinander zum Ziel, zum Beispiel durch die Farbwahl oder die Anordnung auf dem Gelände. Das Grundmaterial Plastik spielte dabei die Hauptrolle. Als ich mich entschlossen hatte, die «Schriftstellerbänke» zu entwerfen, war das Hauptziel, ein designtes Aussehen zu vermeiden. Diese Bänke sollten eher wie Mauern erscheinen, die als schwere architektonische und stark mineralische Elemente das Spielfeld umgrenzen.

semble à partir des propositions des artistes de façon à ce qu'il n'y ait justement pas de «collage». Les villes occidentales sont toutes des collages, la rue, la place, le village n'existent plus. Seules peut-être nos périphéries ont une forme de continuité, mais dans la laideur.

La création du paysage venait évidemment du cahier des charges, la discussion avec chaque créateur permettait d'accorder les jeux entre eux, soit par la couleur, soit par leur implantation géographique. Le matériau plastique jouait, bien entendu, le rôle principal. Lorsque j'ai décidé de dessiner les bancs des écrivains, c'est justement pour qu'ils ne donnent pas l'impression d'avoir été dessinés et qu'ils apparaissent comme des murets, des éléments d'architecture lourds et très minéraux, afin de cerner le terrain de jeux.

anthos: Quelle est l'importance du travail d'artiste dans la conception des jeux? Comment avez-vous choisi les concepteurs?

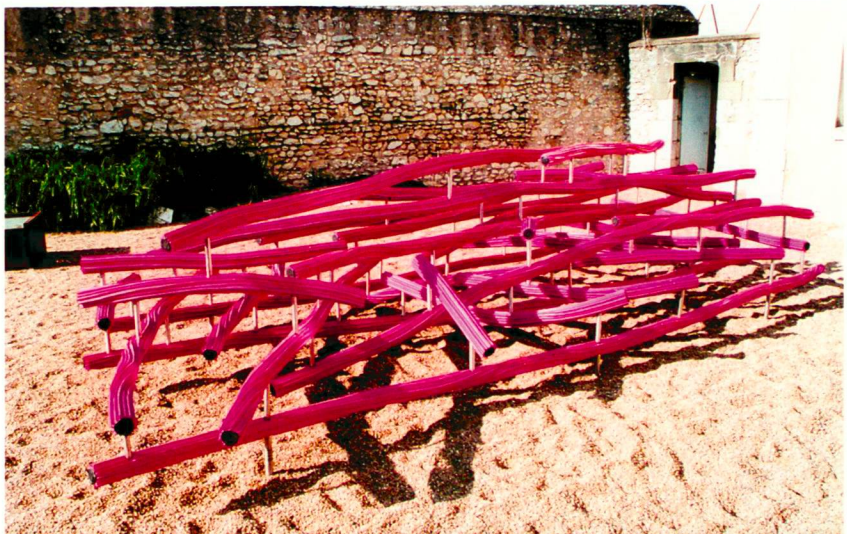
MB: Les artistes ont créé les jeux, ils ont donc une importance majeure. J'ai choisi ces concepteurs pour leur rôle déterminant dans la société d'aujourd'hui: ils sont tous en marge d'un «business de l'image», ce sont des chercheurs d'alternative.

anthos: Quelles ont été les règles imposées aux concepteurs des jeux pour l'exposition?

MB: Les règles ont été données par la rédaction d'un cahier des charges très complet sur les normes

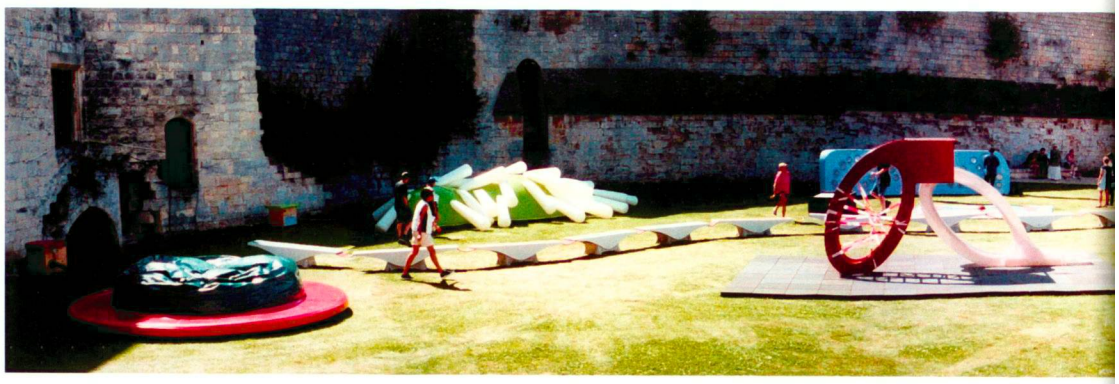
Martine Bedin a mandaté des «chercheurs d'alternative» pour faire jouer les enfants, sans pédagogie et encore moins de démagogie conceptuelle. Ces jeux en matériaux de plastique suscitent un désir de jouer instantané, énorme.

«Siano»
Piotr Sierakowski



Die Spiellandschaft in Caen

Le paysage de jeux à Caen



anthos: Welche Bedeutung hat die künstlerische Arbeit bei der Schaffung der Spielgeräte? Wie haben Sie die beauftragten Designer ausgewählt?

MB: Die Künstler haben, da sie Spielgeräte schaffen, natürlich eine grosse Bedeutung. Ich habe sie nach ihrer wichtigen Rolle in der heutigen Gesellschaft ausgewählt: Sie arbeiten alle im Randbereich des «Business der Bilder» und sind echte «Alternativensucher».

anthos: Welche Regeln wurden den Künstlern für den Entwurf der Spiele und die Ausstellung gesetzt?

MB: Die Regeln wurden in einem umfassenden Pflichtenheft festgehalten, welches auch die europäischen Sicherheitsnormen beinhaltete.[2] Unser wichtigster Sponsor, «Professional Plastique», hat das Material bestimmt. Mein Wunsch war es, die Kinder zum Spielen anzuregen, ohne Pädagogik und ohne «konzeptuelle Demagogie», das Kind ist wichtiger als der Künstler, der Künstler soll im Kind aufgehen.

anthos: Würden Sie bitte einige der Spiele beschreiben?

MB: Ettore Sottsass hat das am besten «funktionierende» Spiel entworfen, obwohl er 85 Jahre alt ist und keine Kinder hat, er hat sie nicht einmal besonders gerne … Das Spiel – drei verschiedene Bausteine in Naturgrösse, aber sehr leicht – erlaubt den Kindern, sich als «Bauherren« zu fühlen, echte Häu-

de sécurité européennes.[2] Notre sponsor principal «Profession Plastique» nous a imposé le matériau plastique. Mon souhait était de faire jouer les enfants, pas de pédagogie et encore moins de «démagogie» conceptuelle, l'enfant avant l'artiste; l'artiste se fondant dans l'enfant.

anthos: Pourriez-vous décrire quelques-uns des jeux?

MB: Ettore Sottsass a créé le jeu qui «marche» le mieux, malgré le fait qu'Ettore a 85 ans, qu'il n'a pas d'enfants, et ne les aime pas beaucoup… Le jeu – trois sortes différentes de pierres grandeur nature mais légères – permet à chaque enfant de se sentir «constructeur», de bâtir une vraie maison avec de vraies pierres, de se sentir grand et responsable devant l'architecture, pour peut-être se préparer à l'aimer. De ce fait, et aussi grâce aux couleurs très spéciales des différents pastels, les enfants «composent» leur espace. Cela finit toujours de la même façon: par une grande bataille de briques. Construire pour détruire, c'est un beau travail sur la pensée de l'éphémère.

Seite 32 und 33 unten: «Memo Mountain» (Berg der Erinnerung) von Ron Arad

Pages 32 et 33 en bas: «Memo Mountain» (Montagne des souvenirs) de Ron Arad

ser aus «echten» Steinen zu bauen, sich gross und verantwortlich zu fühlen und durch diese Verbindung zum Bauen vielleicht später eine Liebe zur Architektur zu entwickeln. Deswegen, und zusätzlich inspiriert durch die speziellen Pastellfarben der Spielgeräte, gelingt es den Kindern, ihren Raum zu gestalten. Diese Bauphase wird immer auf die gleiche Art und Weise beendet: durch eine grosse «Bausteinschlacht». Bauen, um das Gebaute zu zerstören, das ist ein wertvoller Beitrag zum Denken über die Unbeständigkeit.

Daniel Wnuk hat die «Trommelmauer» geschaffen, er ging dabei von seinen Beobachtungen in den Randgebieten New Yorks aus. Auch hier werden die Kinder wie «Grosse» behandelt, man gibt ihnen echte Trommeln, die wie Orchester-Batterien klingen, sie müssen nicht Musik-Machen «spielen». Die Kinder werden von den Künstlern respektiert und wie verantwortliche Wesen behandelt. Es werden keine halben Sachen gemacht.

Eine Beschreibung aller Spiele befindet sich auf unserer Internetseite http//:escarpolettes.free.fr

Daniel Wnuk a créé le «mur tambour» en partant de ses observations dans la périphérie de New York. Là aussi, l'enfant est considéré comme un grand, on lui donne de vrais tambours qui sonnent comme les batteries d'orchestre, il ne fera pas «semblant» de faire de la musique. L'enfant est très respecté par tous les artistes, il est considéré comme un être responsable, rien n'est fait à demi-mesure.

On peut trouver une description de tous les jeux sur le site internet http//:escarpolettes.free.fr

anthos: Pourquoi ces jeux ont-ils plus de valeur pour les enfants, et peut-être pour les autres habitants et usagers de la ville, que des jeux conventionnels? Représentent-ils des «provocations créatives» comme le préconise Catherine Dolto-Tolitch?[3]

MB: La clef du succès permanent et immédiat de notre exposition, partout où nous sommes passés, est sans doute sa présence temporaire. Que ce soit dans les grandes villes, comme au «Jardin des Tuileries», à Paris ou dans de petites villes de province, l'attraction du public et le désir de jouer a été instantané, énorme. Il est important de souligner que la presse s'est presque toujours manifestée d'elle même par ricochet au «bruit» du public. Il est très rare qu'un évènement populaire attire la presse spontanément, en général c'est plutôt le contraire. Une autre raison de la popularité de notre terrain de jeu est le fait qu'il soit itinérant: on sait qu'il va partir. Imaginez un Père Noël qui passerait tous les soirs dans la cheminée – quelle horreur!

anthos: Des villes ou des privés ont-ils déjà installé ce genre de jeux dans leurs espaces extérieurs, et quelles expériences ont-ils faites par rapport à l'acceptation et à la durabilité de tels jeux?

MB: Justement non, pour être cohérent avec notre souhait d'innovation et de surprise, de cadeau et d'évènement éphémère, nous ne souhaitons pas installer en permanence ces jeux, car le phénomène de saturation existe pour tout.

Bibliographie

[1] anthos 3/1998

[2] EN 1176 Equipements places de jeux
EN 1177 Revêtements places de jeux
www.bpa.ch

[3] Liliane Messika: Imagin'aire de jeux. L'enfant, le jeu, la ville. Collection Mutations n° 193, éditions Autrement, Paris 2000, ISBN 2-86260-992-7

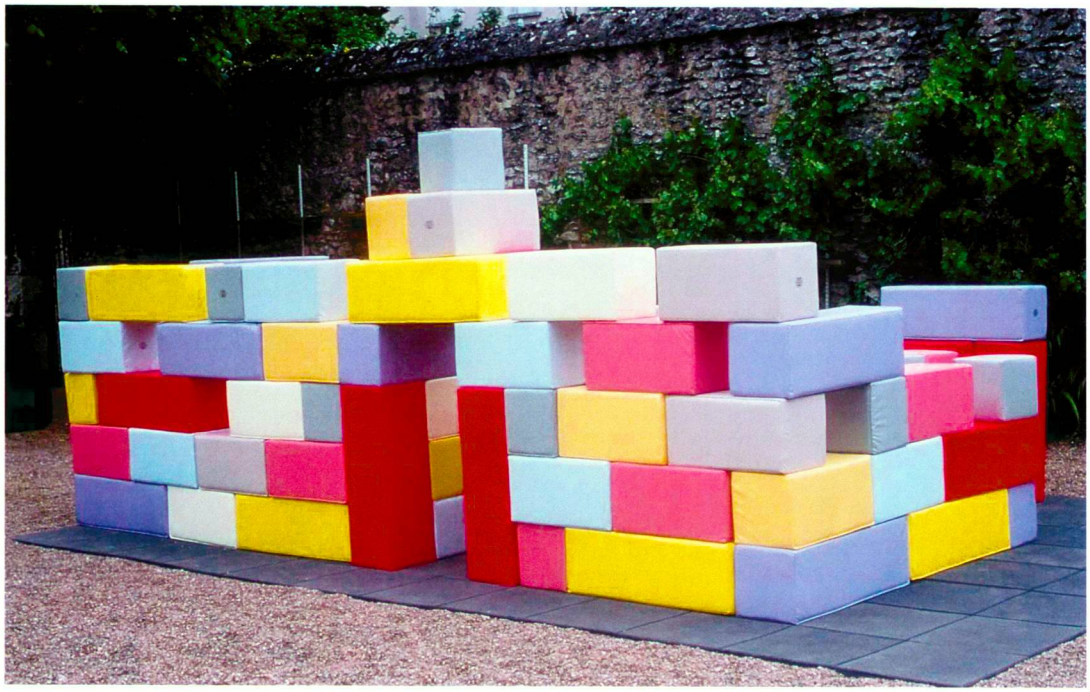
[4] Martine Bedin: Prova d'autore. Editions Somogy, France 2003

anthos: Warum sind diese Spiele wertvoller für die Kinder, und vielleicht sogar für die anderen Stadtbewohner, als konventionelle Spiele? Handelt es sich um «kreative Provokationen», wie Catherine Dolto-Tolitch sie fordert?[3]

MB: Der Schlüssel zum sofortigen und andauernden Erfolg unserer Ausstellung überall, wo wir waren, liegt unter anderem in ihrer nur kurzen Anwesenheit. Ob es sich um grosse Städte handelt, wie zum Beispiel den «Jardin des Tuileries» in Paris, oder um kleine Provinzstädte, die Anziehung des Publikums und die Lust am Spielen waren sofortig und immens. Es scheint mir wichtig hervorzuheben, dass die Presse sich fast immer ohne Aufforderung um die Veröffentlichung unserer Ausstellung bemüht hat, als Echo auf die Anziehungskraft, die sie auf das Publikum hatte.

anthos: Comment imaginez-vous les aires de jeux du futur, quels sont les objectifs et éléments d'un développement plus artistique, plus libre, de ces aménagements?

MB: Je rentre de Bosnie, les maisons des petits villages sont restées vides de leurs habitants après les massacres, Mostar et Sarajevo sont encore criblées des stigmates des bombes. J'imagine mal un gommage, un lifting parfait de ces endroits. J'aurais bien aimé emmener nos jeux là-bas. L'artiste doit donner un sens à la vie des enfants à travers ses créations en matière de jeux. Mais l'artiste doit aussi ouvrir de nouvelles voies aux autres artistes. Chacune de nos expositions est accompagnée de travaux d'artistes locaux, comme à Genève avec les étudiants. Je n'imagine la création que comme un éternel rebondissement, jamais comme une fin.



«Peng-Peng Wall», Daniel Wnuk (oben/*en haut*)

«Commence à construire» (Beginne zu bauen), Ettore Sottsass (unten/*en bas*)

Es ist eher selten, dass die Presse durch ein öffentliches Ereignis spontan angezogen wird, im Allgemeinen ist es das Gegenteil. Der Grund für die Beliebheit unseres Spielgeländes ist also die Tatsache, dass es «wandert»: Man weiss, dass es wieder fortzieht. Stellen Sie sich einen Weihnachtsmann vor, der alle Abende durch den Kamin einsteigt – fürchterlich!

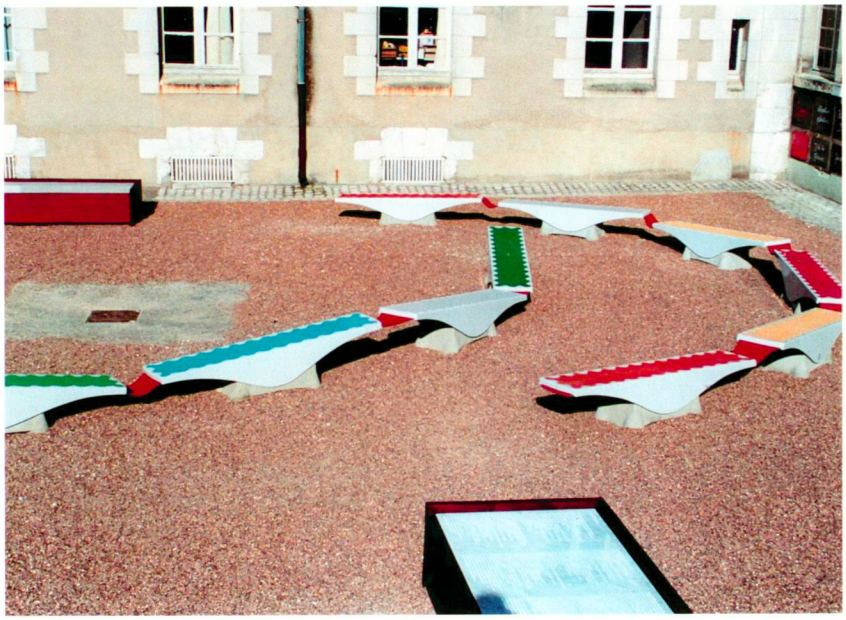
anthos: Gibt es Städte oder Private, die diese Art von Spielgeräten dauerhaft installiert haben, und welche Erfahrungen haben sie in Bezug auf die Akzeptanz und Haltbarkeit solcher Spielgeräte gemacht?

MB: Nein, das möchten wir ja auch gar nicht, um unser Streben nach Innovation, Überraschungseffekt, den Eindruck des Geschenkes und der Vergänglichkeit nicht zu gefährden. Der Sättigungseffekt existiert für alles.

anthos: Wie stellen Sie sich zukünftige Spielplätze vor, welche Ziele und Elemente sehen Sie für eine stärker künstlerisch geprägte und freiere Entwicklung solcher Anlagen?

MB: Ich bin gerade aus Bosnien wiedergekommen, die Häuser der kleinen Orte sind nach den Massakern noch leer, Mostar und Sarajevo sind von Bombenspuren bedeckt. Ich stelle mir nur schwer ein perfektes «lifting» dieser Orte vor. Ich würde gerne mit unseren Spielen dort hingehen. Der Künstler soll durch die Kreation von Spielgeräten dem Leben der Kinder einen Sinn geben. Aber er muss auch für andere Künstler und Designer neue Wege öffnen. Unsere Ausstellung wird immer von Arbeiten ortsansässiger Künstler begleitet, wie in Genf durch die Arbeiten der Studenten. Für mich ist die künstlerische Arbeit ein dauerndes «Wieder-Abfedern», ohne Ende.

Allgemeine Angaben für Spielplätze kann ich mir nicht vorstellen. Es ist ja gerade der Wille zu vereinheitlichen, immer allgemeingültige Konzepte zu schaffen, der unsere Städte alle gleich macht und ihnen die Seele nimmt.[4] Einen dauerhaften Spielplatz für ein Quartier zu schaffen, das ist so ähnlich wie der Entwurf eines Einfamilienhauses: Man sollte erst einmal die Einwohner treffen, sich kennen und verstehen lernen, sich vielleicht sogar gern haben, und vielleicht kommt man am Ende dieser ersten Untersuchung zu dem Schluss, dass hier kein Spielplatz notwendig ist, sondern ein hundertjähriger Baum, ein Bonbonverkäufer, … «che ne so?»



Par contre, je n'ai pas d'idée pour des places de jeu «en général», c'est la volonté d'uniformisation et de création de «concept global» qui rend toutes nos villes semblables et qui leur ôte l'âme.[4] Concevoir une place de jeu pérenne pour un quartier, c'est comme dessiner une maison pour une famille, il faut d'abord rencontrer les habitants du lieu, s'entendre, se connaître et s'aimer et peut-être qu'au terme de cette première investigation on se rendra compte que ce n'est pas une aire de jeu qu'il faut, mais un arbre centenaire, un marchand de bonbons,… «che ne so?»

«Dondolo» von Michèle Lucci, sowie zwei der «Six lits de jardin des écrivains» (Sechs Gartenbetten für Schriftsteller) von Martine Bedin

«Dondolo» de Michèle Lucci, ainsi que deux des «Six lits de jardin des écrivains» de Martine Bedin