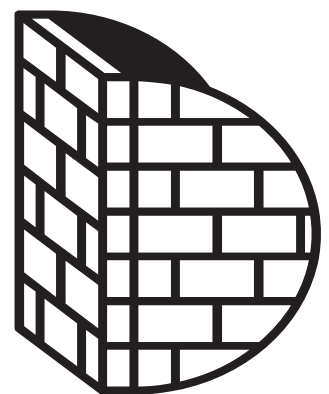
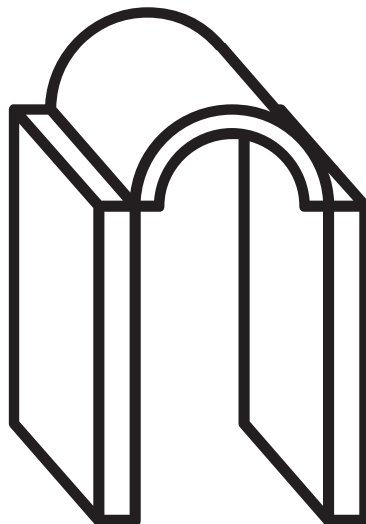
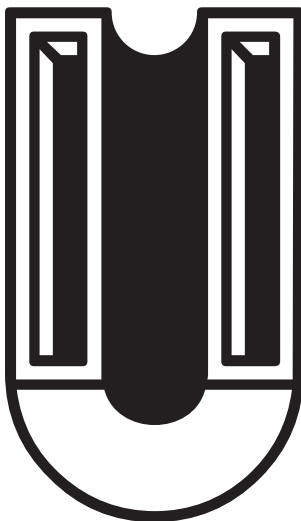
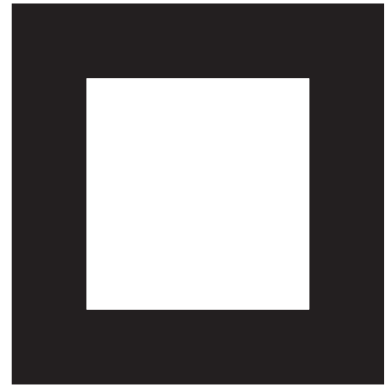
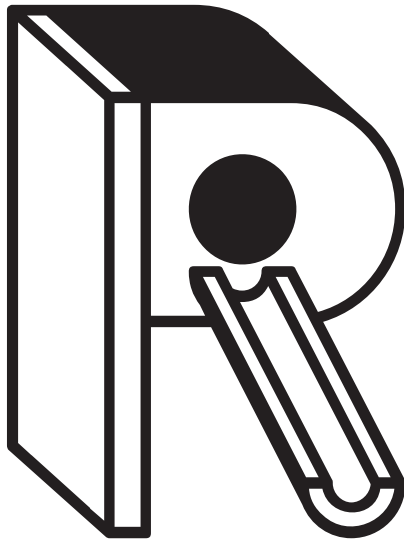
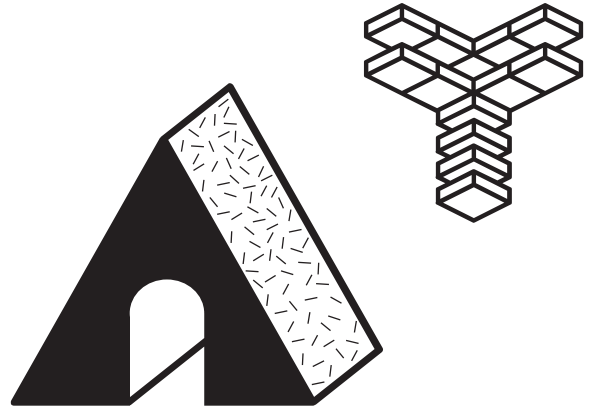
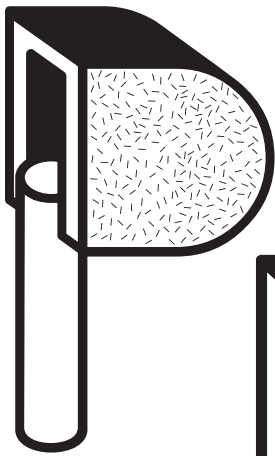


THE BRUTALIST PLAYGROUND





THE BRUTALIST PLAYGROUND

„THE BRUTALIST PLAYGROUND“ BEFASST SICH MIT DEN ABSTRAKTEN SPIELPLATZARCHITEKTUREN, DIE IN VIELEN LONDONER NACHKRIEGSWOHNINGSIEDLUNGEN ZU FINDEN WAREN.

Von Architekten und Stadtplanern befürwortet, sollten diese Spielplätze Kindern einen sicheren und durchdachten Ort zum Spielen bieten und gleichzeitig „der Fantasie freien Lauf lassen“. Damit distanzierte man sich bewusst von der „Spielzeugwelt“ konventioneller Spielplatzentwürfe.

Durch die Verwendung von Holz, Backstein und vor allem Beton wurden die Spielplätze in Formgebung und Materialität ihrer Umgebung angepasst; so spiegeln sie die aktuellen Architekturdiskurse der Zeit wider.

In den frühen 1970er Jahren galten die Konzepte bereits wieder als überholt und wurden von der Architekturgemeinschaft sowie von pädagogischer Seite kritisiert. Als Folge dessen sind viele der damaligen Spielplätze heute verschwunden oder wurden umgebaut, da sie als ungeeignet galten. Nur wenige Dokumente zeugen heute von diesen urbanen Orten, die einen wenig bekannten Aspekt des sozialen Wohnungsbaus darstellen. In Archiven und Bibliotheken lassen sich dennoch einzelne Fotografien, Zeichnungen und schriftliche Beschreibungen finden. Ins Archiv verbannt, fallen sie höchstens als eigentümliche Fußnoten in der Geschichte der Nachkriegsarchitektur ins Auge.

„The Brutalist Playground“ will diese Bauten und Ideen in eine zeitgemäße Geschichtsschreibung einbinden. Der Fokus liegt dabei nicht auf dem viel besprochenen Nachkriegswohnungsbau, der vorwiegend als Misserfolg gehandelt wird, sondern auf den Spielplätzen inmitten eben jener Siedlungen, um so eine neue, unverfälschte Sichtweise auf die ursprünglichen Ziele und Entwürfe der damaligen Architekten zu ermöglichen.

Im Zuge dieses außergewöhnlichen Projekts des Royal Institute of British Architects (RIBA) hat das Architekturkollektiv Assemble in Zusammenarbeit mit dem Künstler Simon Terrill Archivmaterial, Zeichnungen und Fotografien aus den RIBA-Sammlungen zusammengetragen und eine interaktive Installation geschaffen, die das Themenfeld „Spiel“ aus sowohl historischer wie auch gegenwärtiger Perspektive beleuchtet; dabei steht das Thema „Risiko“ im Zentrum der Fragestellung.

Große Fragmente von vier „brutalistischen“ Spielplätzen aus dem Churchill Gardens Estate, dem Brownfield Estate und dem Brunel Estate in London sowie dem Park Hill Estate in Sheffield, wurden im 1:1-Maßstab nachgebaut und ermöglichen den Besuchern so, selbst in die surrealen Spiellandschaften der Nachkriegszeit einzutauchen. Die Ausstellung – teils Architekturinstallation, teils Spielplatz – erweckt einen vergessenen geglaubten Aspekt der Architekturgeschichte und der RIBA-Sammlungen wieder zum Leben, indem sie das Archivmaterial neu inszeniert.

GEGENÜBERLIEGENDE SEITE

Churchill Gardens
Estate, Pimlico, London:
Kinderspielplatz.

© Architectural Press Archive
/ RIBA Library Photographs
Collection.

BRUTALISMUS

Die Architekten Alison und Peter Smithson etablierten ab 1953 den Begriff des Brutalismus mit Beiträgen in englischen Architekturzeitschriften. Der Architekturkritiker Reyner Banham manifestierte ihn mit einem 1955 publizierten Aufsatz und dem 1966 veröffentlichten Buch „Brutalismus in der Architektur: Ethik oder Ästhetik?“ Der Buchtitel spiegelt die Problematik wider, dass der Brutalismus von Beginn an zu einem rein formalen Stil banalisiert wurde und man ihm bald jedes hermetisch wirkende Gebäude aus Beton zuordnete. Die eigentliche Programmatik lässt sich am ersten brutalistischen Gebäude – der Hunstanton School in Norfolk (1949–1954) – ablesen. Der mit Backsteinen ausgefachte Stahlskelettbau der Smithsons steht beispielhaft für die brutalistischen Ideen: ehrliche Verwendung des Materials, sichtbare Konstruktion, Definition der Architektur als visuelle Einheit und „unmittelbares Ergebnis einer Lebensweise“.

DIESE SEITE
Park Hill Estate, Sheffield:
Kinderspielplatz am südlichen
Ende der Siedlung.

© Architectural Press Archive
/ RIBA Library Photographs
Collection.



ASSEMBLE UND SIMON TERRILL

IN WELCHEM VERHÄLTNIS STEHT DIE AUSSTELLUNG „THE BRUTALIST PLAYGROUND“ ZU EUREN FRÜHEREN PROJEKTEN ODER ZU GEMEINSAMEN IDEEN?

JANE HALL (Assemble)

Das Spannende an dem Projekt ist, dass nur wenige dieser Spielplätze heute überhaupt noch existieren. Wir arbeiten also teilweise im Bereich der Geschichte, aber auch in dem der Neuinterpretation, indem wir historische Vorbilder nehmen, um gegenwärtige Zustände zu hinterfragen und auf eine Ära zurückzublicken, in der die Architektur mutiger und hoffnungsvoller war. Wir haben versucht, diese Elemente in unseren Projekten herauszuarbeiten, speziell in Glasgow (Baltic Street Adventure Playground, 2013/14). Alles, was wir uns im Bereich von Abenteuerspielkonzepten angeschaut haben, hatte mit Holzkonstruktionen zu tun, während diese Spielplätze aus Beton bestanden. Also führten wir diesen Diskurs auf einem neuen

Level weiter, indem wir fragten: „Was kann sich ein Architekt erlauben?“ und „Was ist für einen Spielplatz angemessen?“ Es ist großartig, dass es bereits Vorbilder gibt – das alles entsteht nicht nur aus unserer Fantasie, sondern basiert auf realen, gebauten Strukturen.

SIMON TERRILL

Ich war schon lange vom Thema „öffentlicher Raum“ fasziniert. Diese Spielplätze scheinen perfekte Symbole einer noch nicht lange vergangenen, aber doch ganz anderen Ära zu sein.

JOE HALLIGAN (Assemble)

Viele unserer früheren Projekte drehen sich darum, das Potenzial verlassener urbaner Flächen zu untersuchen; Ziel war es, die Wahrnehmung dieser Flächen durch die Bevölkerung zu

verändern. Mit dieser Ausstellung möchten wir die vergessenen und größtenteils abgerissenen Spielplätze in den Fokus der Aufmerksamkeit rücken und eine Diskussion über ihren Wert für heutige Spielkonzepte ins Rollen bringen. Es war ein wirklich spannendes Experiment für uns – die Recherche, die Umsetzung und die Zusammenarbeit mit Simon, um einen „künstlerischeren“ Zugang zu finden, der Fragen aufwirft und die Besucher einbezieht, statt ihnen einfach nur Lösungen vorzusetzen.

SIMON

Ja, die Grenzen zwischen dem, was als Kunst angesehen wird, und Architektur sind häufig fließend, vor allem bei Assemble. Je weiter das Projekt fortschritt, desto weniger gab es diese Unterscheidung überhaupt noch.

Q. Im RIBA-Archiv findet sich eine Menge Material zum Thema Nachkriegswohnungsbau und brutalistische Architektur; zu den Spielplätzen existiert allerdings sehr wenig. Wie habt ihr euch die RIBA-Sammlungen zunutze gemacht? Hatten sie einen großen Einfluss auf eure Entscheidungsprozesse?

JOE

Das RIBA-Archiv hat uns sehr stark beeinflusst. Simon zeigte uns ganz am Anfang ein Bild des „Flying Saucer“ im Churchill Gardens Estate, was wir als Ausgangspunkt nahmen, um das Archiv zu erforschen. So fanden wir Originalzeichnungen für beide Spielplatzprojekte (Balfron Tower und Churchill Gardens). Das war sozusagen der Startpunkt. Allerdings waren diese Projekte nicht sehr ausführlich dokumentiert.

SIMON

Ja, es gab diesen Moment, in dem wir dachten: „Sind das die Grenzen des Archivs?“ Ich denke, wir sind nicht als Akademiker oder Historiker an dieses Projekt herangegangen; es ging eher um eine proaktive Nutzung des Archivmaterials als um eine Aufarbeitung oder Zurschaustellung.

Q.

Durch die Ausstellung des Royal Institute of British Architects (RIBA) werden Architektur und Design für Kinder – ein Bereich, der in der Geschichtsschreibung oft marginalisiert wird – ins Zentrum des britischen Architekturbetriebs gerückt. Wie schon gesagt, es existiert sehr wenig Archivmaterial, vielleicht weil diesen Orten weniger Bedeutung beigemessen wurde als den Gebäuden selbst. Umso spannender ist es, diese Objekte in einer Galerie als eine Art Störfaktor zu platzieren, würdet ihr dem zustimmen?

JANE

Ja, ich glaube, dass wir so die Leute aufrütteln können, die sich einer theoretischen oder historischen Herangehensweise an den Architekturdiskurs verschrieben haben. Wir zeigen den Leuten eine intuitivere, entdeckende Herangehensweise, die für einige wohl eine Herausforderung sein könnte.

SIMON

Zurzeit sind wir uns noch nicht sicher, wie gut es am Ende funktionieren wird. RIBA geht damit ein großes Risiko ein, und das ist fantastisch – man kann da eine Parallele zu der Risikobereitschaft der Originalentwürfe ziehen.

JANE

Aber das Unbekannte macht es ja auch so aufregend. Das war auch das Faszinierende an diesen Strukturen. Man schaute sich die Fotografien dieser Spielplätze an und fragte sich: „Wie sollte darauf bloß jemand spielen?“ Es wurde nichts vorgegeben, und das ist auch das große Unbekannte an dieser Ausstellung – wie werden die Leute den Raum für sich einnehmen?

Q.

Könnt ihr etwas zu eurer Materialwahl sagen?

JOE

Wir hatten vor, die Objekte in Originalgröße in der Galerie zu realisieren, so wie etwas, das man in den Cast Courts im Victoria and Albert Museum finden würde. Eine Umsetzung in Beton erwies sich als nicht machbar. Die Objekte sollten außerdem „bespielbar“ sein, also fragten wir uns: „Was würde man tun, wenn man diese Spielplätze heute bauen wollte?“ Sie würden wahrscheinlich sehr farbenfroh sein, und sie wären heutzutage niemals aus Beton, also erschien uns der recycelte Verbundschaum als eine gute Übersetzung des Konzepts, vor allem, da er ein wenig wie Beton aussieht.

JANE

Ein weiterer Aspekt war, dass wir durch die Herauslösung der Spielplätze aus ihrem ursprünglichen Kontext – aus der Wohnsiedlung in eine Galerie – die Aufmerksamkeit auf die surreale Wirkung dieser Objekte lenkten. Es handelt sich nicht um konventionelle Spielgeräte, sondern um Formen, die jemand so gebaut hat. Indem wir sie in ein weiches Material einhüllen, unterstreichen wir dieses surreale Element.

Q.

Die Spielplätze entstanden aus einer spezifischen sozialen und politischen Situation heraus und verweisen so auf sozialstaatliche Interventionen der Nachkriegszeit und das Verständnis von Spielen als einer offiziell zu planenden Aktivität. Was können wir in Hinblick darauf von diesen Orten lernen?

JANE

Ich denke, es war uns wichtig, diese Orte weder zu überhöhen noch sie zu kritisch zu betrachten. Wir möchten eine Diskussion zu diesen Fragen anstoßen.

JOE

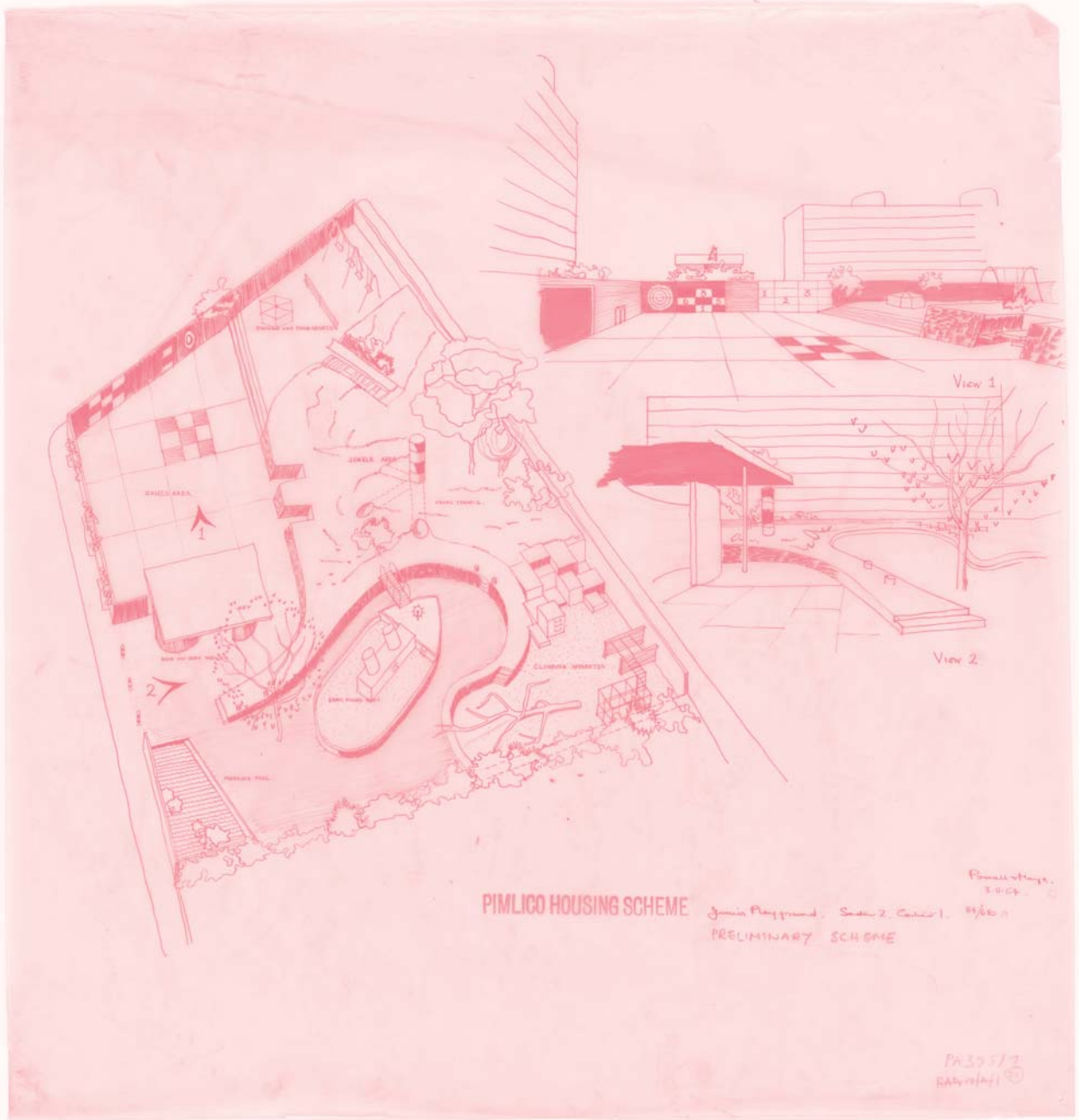
Es scheint heutzutage ein Bewusstsein für die Spiel-Thematik zu geben, was großartig ist. So trägt die Ausstellung zur Diskussion darüber bei, wie Spielplätze geplant werden sollten. Aber davon abgesehen, geht es um den Brutalismus und die Verwendung bestimmter Werkstoffe. Meiner Meinung nach ist einer der interessantesten Aspekte dieser Spielplätze, dass sie wie eine Art „kondensierter Brutalismus“ wirken. Beim Balfron-Tower-Spielplatz, zum Beispiel, gab man Goldfinger die Möglichkeit, sich einfach mal mit Beton auszutoben. Diese Idee, dass es sich um eine rein stilistische Angelegenheit handelt, um reine Architektur – wie Kunst oder Bildhauerei – finde ich interessant.



DIESE SEITE
Churchill Gardens
Estate, Pimlico, London:
Kinderspielplatz.

©John Donat / RIBA Library
Photographs Collection.





DIESE SEITE
 Planung für das Churchill
 Gardens Estate, Pimlico,
 London: Perspektiven
 und Vogelperspektive
 eines frühen Entwurfs des
 Kinderspielplatzes.

© RIBA Library Drawings
 Collection.

**GEGENÜBERLIEGENDE
 SEITE**
 Park Hill Estate, Sheffield:
 Spielende Kinder auf einem
 Klettergerüst.

© Architectural Press Archive
 / RIBA Library Photographs
 Collection.



DER SOZIALSTAAT

Während des Zweiten Weltkriegs wurden in Großbritannien mehr als zwei Millionen Häuser zerstört, sechzig Prozent davon allein in London. Die neugewählte Labour-Regierung sah diese Tabula rasa aber auch als eine Möglichkeit, die in vielen Teilen des Landes herrschenden schlechten Lebensbedingungen zu verbessern. Zusammen mit dem starken Bevölkerungszuwachs im Großbritannien der Nachkriegsjahre führte dies zu einem explosionsartigen Anstieg des sozialen Wohnungsbaus. Mit dem Ziel, die Flächennutzung zu optimieren, wurden moderne Hochhausiedlungen errichtet, um so Freiräume für gesunde Aktivitäten an der frischen Luft sowie Spielplätze für Kinder zu schaffen.

LE CORBUSIER (FRANKREICH)

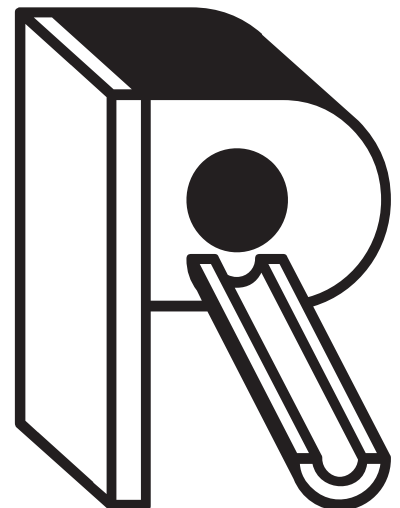
Le Corbusiers utopisches Wohnungsbauprojekt, die Unité d'habitation in Marseille (1947–1952), sah eine „Stadt der Zukunft“ vor, welche die Lebensqualität ihrer Bewohner aufwerten und somit den Grundstein für eine bessere Gesellschaft legen sollte. Le Corbusier bezog in seinen Entwurf verschiedene Elemente ein, die Kindern dabei helfen sollten, sich an das Leben im Hochhaus zu gewöhnen, zum Beispiel flexible Spielbereiche innerhalb der Wohnungen sowie einen Kindergarten auf dem Dach. Dieses Projekt für eine „vertikale“ Gemeinschaft wurde zum Vorbild für die britischen Hochhausexperimente der 1950er Jahre. Es herrschte die modernistische Vorstellung vor, dass frische Luft, Bewegung und vor allem das Spielen grundlegend für das Fortkommen in der Gesellschaft seien, und so wurden diese Vorgaben zu einem Schwerpunkt der Entwürfe für Nachkriegswohnsiedlungen.

SPIEL

Während die großen sozialreformerischen Ideen der Moderne die Kinder als Symbole einer besseren Zukunft ins Zentrum rückten, verbreitete sich zunehmend der Glaube, dass durch architektonische Mittel viele Probleme der benachteiligten Bevölkerungsschichten gelöst werden könnten. Gleichzeitig wurde das Konzept des Spielens revolutioniert. Als der dänische Landschaftsarchitekt C.T. Sørensen Kinder auf einer Baustelle spielen sah, kam ihm die Idee für den ersten „Schrottspielplatz“, den er 1943 in einer Wohnungsgenossenschaft im Kopenhagener Vorort Emdrup umsetzte. Der „Schrott-“ oder Abenteuerspielplatz verwendete Abfallmaterialien, um so ein freies Spielen zu ermöglichen und einen flexiblen Raum anzubieten, den sich die Kinder selbst zu eigen machen konnten. Diese Idee verbreitete sich in ganz Nordeuropa und erreichte auch Großbritannien, wo die Landschaftsarchitektin und Kinderrechtsaktivistin Lady Allen of Hurtwood anfangs, frühere Kriegstrümmer in Spielplätze umzuwandeln.

BETON

„Beton kann ein billiger industrieller Werkstoff sein, aber er kann auch wunderschön geformt werden, in sorgfältig angefertigten Holzverschalungen. Die oberflächliche Profanität von Beton verleitet uns dazu, zu übersehen, wie viel Überlegung, Fachwissen und architektonische Raffinesse hinter den besten Bauwerken des Brutalismus stehen. Diese Gebäude gehören zu den ersten hochklassigen Architekturen, die von ausgezeichneten Architekten explizit für die normale Bevölkerung und nicht für wohlhabende Einzelpersonen oder Organisationen geschaffen wurden.“ Dr. Barnabas Calder, University of Liverpool.





BRUNEL ESTATE PADDINGTON

(LONDON, UK)

Das Brunel Estate, dessen Bau in den 1960er Jahren begonnen und 1974 fertiggestellt wurde, ist eine hochverdichtete Wohnsiedlung, die von der Bauverwaltung des Bezirks City of Westminster geplant und auf einem verlassenen Bahngrundstück realisiert wurde. Die von Michael Brown entworfenen Außenanlagen der Siedlung umfassen eine innovative Spiellandschaft aus Backstein mit einem durchdachten Wechselspiel von weichen und harten Materialien. Bridget Cherry lobt dieses Konzept in „The Buildings of England“ als „mutige Landschaftsgestaltung mit der Absicht, die klobigen Gebäudeformen zu entschärfen“.

BROWNFIELD ESTATE POPLAR

(LONDON, UK)

Um die zahlreichen Wohnungsbauprojekte nach dem Zweiten Weltkrieg realisieren zu können, beauftragte das London City Council auch freischaffende Architekten wie Ernö Goldfinger. Für das Brownfield Estate baute er von 1965 bis 1967 das Wohnhochhaus Balforn Tower und bis Ende der 1970er Jahre die kleineren Blöcke Carradale House und Glenkerry House. Mit den monotonen Betonfassaden und freistehenden Erschließungstürmen wirkt das Ensemble wie ein Fabrikkomplex. Goldfinger verteidigte sich vehement gegen Kritiker, die seine Bauten als unbewohnbar und abweisend schmähten. Dass seine Architektur auf einem humanistischen Ansatz basierte, beweist die Tatsache, dass er für zwei Monate in den Balforn Tower einzog, um mit den Bewohnern das Gebäude zu testen. Die Erkenntnisse nutzte er, um den später realisierten Trelick Tower in West London besser an die Nutzerbedürfnisse anzupassen. Die gute Bauqualität und die intelligenten Raumkonzepte hielten der Vernachlässigung und Stigmatisierung stand. Durch Verdichtung mit neuen Wohnhäusern, Sanierung des Gebäudebestands und Umgestaltung der Außenräume wird das Brownfield Estate seit 2011 wieder aufgewertet.

DIESE SEITE

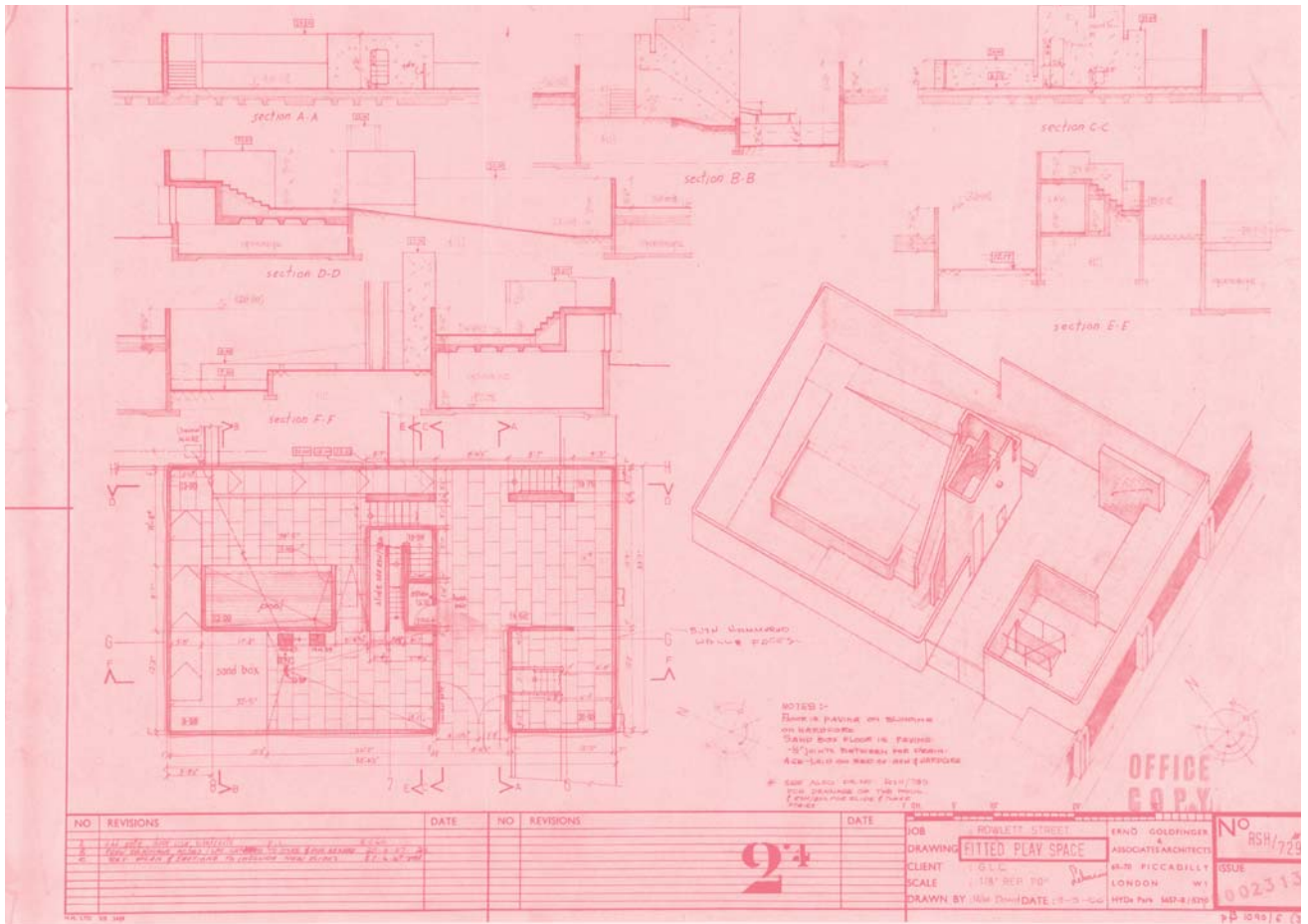
Churchill Gardens Estate, Pimlico, London: Ein Backsteinturm auf einem der Spielplätze.

© RIBA Library Photographs Collection.

GEGENÜBERLIEGENDE SEITE

Planung für die Rowlett-Street-Siedlung, Phase I, Poplar, London, später bekannt als Brownfield Estate: Grundriss, Perspektive und Schnitte der Spielbereiche.

© RIBA Library Drawings Collection.



ERNÖ GOLDFINGER

(UK)

MICHAEL BROWN

(UK)

Ernö Goldfingers wichtigste Kunden der 1930er und 1940er Jahre waren die fortschrittlichen Spielzeugmacher Paul und Marjorie Abbott. Die Abbotts waren der Überzeugung, dass Spielen konstruktiv und stimulierend sein sollte. Paul schrieb dazu, dass „das Kind, welches ausreichend Gelegenheit zum Spielen hatte, später mit mehr Eifer und größerer Effizienz arbeitet: Und unser Ziel ist es, allen Kindern, auch den Ärmsten, ausreichend erfüllte und unbeschwerte Spielzeit zu ermöglichen.“ Goldfinger schloss sich dieser Philosophie an. Selbst auf dem Höhepunkt seiner Karriere, im Jahr 1965, produzierte er eine Reihe von Entwurfszeichnungen für neuartige Spielgeräte. Seine Hochhausentwürfe Trellick Tower und Balfron Tower verfügten über fortschrittliche Betonspielplätze – wobei diese heute nicht mehr in Gebrauch sind.

Der Landschaftsarchitekt Michael Brown wurde bekannt mit der Gestaltung von Außenräumen einiger der wichtigsten Sozialbausiedlungen der 1960er und 1970er Jahre, darunter das Brunel Estate in Paddington, London. Als Vertreter des „placemaking“, also der raumbezogenen Identitätsbildung, wollte Brown öffentliche Räume schaffen, die von der ganzen Gemeinschaft genutzt werden können. Er integrierte auch die Spielplätze erfolgreich in das Gestaltungskonzept der Siedlungen, indem er traditionelle Baumaterialien wie Backstein verwendete. Laut Brown sollten Spielmöglichkeiten in die generelle Umgebungsgestaltung einbezogen werden, denn für ein Kind sei „die gesamte urbane Szenerie ein Spielplatz. Obwohl speziell ausgelegte Spielbereiche bereitgestellt werden sollen, muss bereits die Planung der Wohnbauten ein geeignetes, natürliches Umfeld für Kinder zum Spielen bieten.“





CHURCHILL GARDENS ESTATE PIMLICO

(LONDON, UK)

Das Churchill Gardens Estate war das einzige größere Projekt aus dem Abercrombie-Plan für den Wiederaufbau Londons, das komplett realisiert wurde. Hier zeigen sich die hoffnungsfrohen Ambitionen der Nachkriegszeit. Architekturstoriker Nikolaus Pevsner lobte die „großzügig angelegte Raumgestaltung sowie den unverfälschten Optimismus der Siedlung“. Die Landschaftsgestaltung – anscheinend von den Architekten Powell und Moya selbst vorgenommen – wird hier zum Schlüsselement. Der Vorteil von Hochhaussiedlungen mit großer Dichte sind die offenen Flächen, die so anderen Zwecken vorbehalten bleiben. In Churchill Gardens wurden diese großzügig bepflanzt. Neben Grünflächen entstanden auch zwei hauptsächlich aus Backstein und Beton gebaute Spielplätze mit verschiedenen Ebenen, einem Boot und natürlich dem berühmten „Flying Saucer“, einer fliegenden Untertasse.

PARK HILL ESTATE SHEFFIELD

(UK)

Das Park Hill Estate wurde von den jungen Architekten Jack Lynn und Ivor Smith im Auftrag des Sheffield City Council unter Leitung des Stadtarchitekten John Lewis Womersley von 1957 bis 1961 errichtet. Der Komplex mit ca. 1000 Wohnungen ersetzte eine als Slum deklarierte Nachbarschaft auf einem steilen Hanggrundstück. Charakteristisch sind die breiten Erschließungswege in jedem dritten Geschoss, jene von Le Corbusier und den Smithsons erdachten „Streets in the Sky“, die alle Gebäude miteinander verbinden und wie eine Dorfstraße das Zentrum der nachbarschaftlichen Gemeinschaft bilden. Zusammen mit Geschäften, Pubs, Schulen und Spielplätzen erfüllten die modern ausgestatteten Wohnungen die Bedürfnisse der Bewohner. Bis zum Niedergang der lokalen Stahlindustrie in den 1980er Jahren war Park Hill ein Erfolgsprojekt des sozialen Wohnungsbaus. Mit dem dramatischen Anstieg von Arbeitslosigkeit, Kriminalität und sozialen Spannungen kippte die Utopie. 2004 begann die umstrittene Aufwertung und Privatisierung des seit 1997 denkmalgeschützten Estate. Der Investor Tom Bloxham sagt: „Es ist ein Privileg und eine große Herausforderung, an diesem brutalistischen Meisterwerk zu arbeiten und es wieder zum Leben zu erwecken.“

DIESE SEITE
Brownfield Estate, Balforn
Tower, Rowlett Street,
Poplar, London.

© RIBA Library
Photographs Collection.



DIESE SEITE
Park Hill Estate, Sheffield.

© RIBA Library
Photographs Collection.

PHILIP POWELL UND HIDALGO MOYA

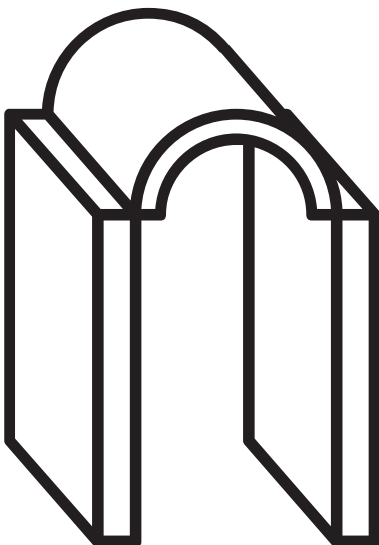
(UK)

JACK LYNN UND IVOR SMITH

(UK)

Die jungen Architekten Philip Powell und Hidalgo Moya, damals 25 und 26 Jahre alt, wurden Geschäftspartner, nachdem sie 1946 den offenen internationalen Wettbewerb für das Churchill Gardens Estate in London gewonnen hatten. Sie wollten soziale Wohnungsbauprojekte nach modernistischen Gesichtspunkten entwerfen: einfache, funktionale und praktische Gebäude, die kostengünstig erstellt werden können und trotzdem hohen Wohnkomfort bieten. Inspiriert wurden sie von der Stuttgarter Weißenhofsiedlung aus dem Jahr 1927 und holländischen Wohnbauprojekten der 1930er Jahre, in denen das Prinzip „frische Luft und Sonne für alle“ umgesetzt worden war.

Ihr gemeinsames Interesse für den Wohnungsbau führte die jungen britischen Architekten Jack Lynn und Ivor Smith in den späten 1940er Jahren zusammen. Ihre Reputation verdankten sie einem einzigen, radikalen Großprojekt, dem Park Hill Estate in Sheffield. Ausgangspunkt ihres Entwurfs für das Sheffield City Council war Lynns Wettbewerbsbeteiligung für das Golden Lane Estate in London. Schon hier hatte er breite Erschließungswege innerhalb des Gebäudes als Gemeinschaftsflächen vorgesehen. An erster Stelle stand für die Architekten ihre soziale Verantwortung gegenüber den umgesiedelten Bewohnern. Sie wollten die alten Nachbarschaften erhalten, die auf dem zuvor mit Reihenhäusern bebauten Grundstück existiert hatten. Lynn war selbst in der engen Gemeinschaft einer alten Reihenhaussiedlung aufgewachsen. Sie wollten das Ideal dieser englischen Wohnform in die neue Siedlung übertragen und beispielsweise so viele Pubs wie möglich unterbringen.





„The Brutalist Playground“ ist eine Ausstellung des Royal Institute of British Architects (RIBA). Das Projekt wurde vom Arts Council England unterstützt.

Weitere Informationen
www.architecture.com
www.design-museum.de

AUSSTELLUNGSTOUR:

10. Juni bis 16. August 2015,
 Architecture Gallery at
 66 Portland Place,
 Royal Institute of British
 Architects (RIBA), London

27. April bis 29. Mai 2016,
 Peacock Visual Arts, Aberdeen

17. Juni bis 10. September 2016,
 S1 Artspace, Sheffield

14. Januar bis 16. April 2017,
 Vitra Design Museum Gallery,
 Weil am Rhein

Weitere Informationen:

Literaturliste der RIBA British
 Architectural Library

Bücher:

Brutalismus in der
 Architektur: Ethik oder
 Ästhetik?

Reyner Banham

The Architectures
 of Childhood: Children,
 Modern Architecture and
 Reconstruction
 in Postwar England

Roy Kozlovsky

Planning for Play

Lady Allen of Hurtwood

Ernö Goldfinger

Robert Elwall

Powell & Moya
 (Twentieth Century
 Architects series)

Kenneth Powell

The Child in the City
 Colin Ward

Playgrounds and
 Recreation Spaces

Alfred Ledermann
 und Alfred Trachsel

Mediating Modernism:

Architectural
 Cultures in Britain

Andrew Higgott

Space, Hope, and Brutalism:
 English Architecture,
 1945-1975

Elain Harwood

Concrete and Culture:
 a Material History

Adrian Forty

Artikel:

Architect and Building
 News, 1954:

Eine Reihe von Artikeln zum
 Thema Spielplätze in den
 Ausgaben vom 10., 17. und
 24. Juni sowie 1. und 8. Juli

Concrete Quarterly, 1962,
 Juli-September:
 „Play Sculpture“

Architects' Journal,
 1966, Juni: „Children's Play
 on Housing Estates“

[www.architecture.com/
 library](http://www.architecture.com/library)

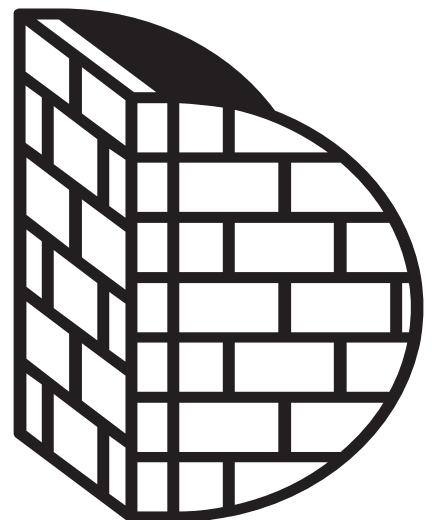
#BrutalistPlayground
Architecture.com/BrutalistPlayground



DIESE SEITE

Churchill Gardens
 Estate, Pimlico, London:
 Kinderspielplatz.

© John Maltby / RIBA Library
 Photographs Collection.



Supported using public funding by
**ARTS COUNCIL
 ENGLAND**
 LOTTERY FUNDED

Royal Institute of British Architects
 66 Portland Place
 London W1B 1AD
 T +44.20.7580.5533

Vitra Design Museum
 Charles-Eames-Str. 2
 D-79576 Weil am Rhein
 T +49.7621.702.3200

Texte: Justine Sambrook,
 Stephanie Sutton, Janna Lipsky
 Übersetzung: Lisa Schons
 Grafik: sbstudio.co
 Druck: Freiburger Druck GmbH & Co. KG.

'The Brutalist Playground' was
 originally commissioned by The
 Royal Institute of British Architects
 (RIBA) and supported by the Arts
 Council England.

Find out more at
www.architecture.com
www.design-museum.de

EXHIBITION TOUR:
 10 June to 16 August 2015,
 Architecture Gallery at
 66 Portland Place,
 Royal Institute of British
 Architects (RIBA), London
 27 April to 29 May 2016,
 Peacock Visual Arts, Aberdeen
 17 June to 10 September 2016,
 S1 Artspace, Sheffield
 14 January to 16 April 2017,
 Vitra Design Museum Gallery,
 Weil am Rhein



Find out more:
 RIBA British Architectural
 Library Resources List

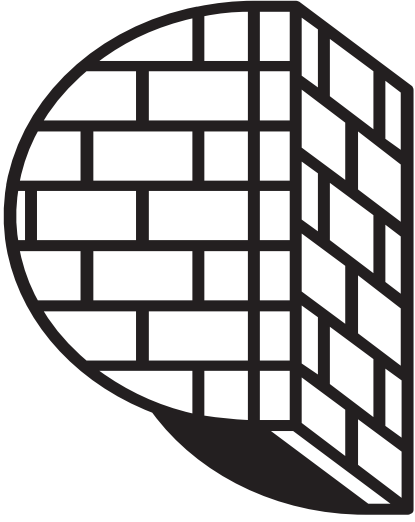
Books:
 The New Brutalism:
 Ethic or Aesthetic?
 Reyner Banham
 The Architectures
 of Childhood: Children,
 Modern Architecture
 and Reconstruction
 in Postwar England
 Roy Kozlovsky
 Planning for Play
 Lady Allen of Hurtwood
 Erno Goldfinger
 Robert Elwall
 Powell & Moya
 (Twentieth Century
 Architects series)
 Kenneth Powell
 The Child in the City
 Colin Ward
 Playgrounds and
 Recreation Spaces
 Alfred Ledermann
 and Alfred Trachsel
 Mediating Modernism:
 Architectural
 Cultures in Britain
 Andrew Higgett

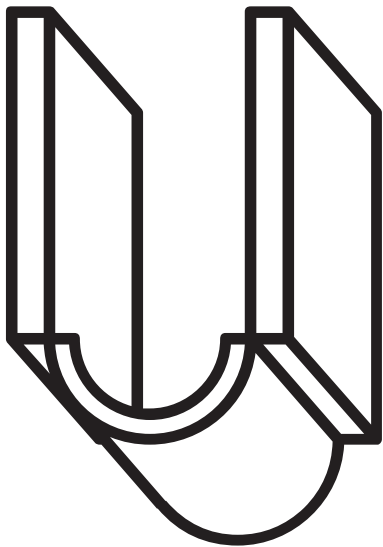
Articles:
 Concrete and Culture:
 a Material History
 Adrian Forty
 Architect and Building
 News, 1954:
 A series of articles on
 playgrounds in 10, 17 & 24
 June and 1 & 8 July editions
 Concrete Quarterly, 1962,
 July–September:
 'Play Sculpture'
 Architects' Journal,
 1966, June:
 'Children's Play on Housing
 Estates'
 For more information
 please visit
www.architecture.com/library



#BrutalistsPlayground
Architecture.com/BrutalistsPlayground

THIS PAGE
 Churchill Gardens Estate,
 Primco, London: children's
 playground.
 © John Maltby / RIBA Library
 Photographs Collection.





P13.

Young architects Philip Powell and Hidalgo Moya, then 25 and 26 respectively, formed their partnership in 1946 after winning an open international competition to design a very large housing development for Westminster Council, the Church Hill Gardens Estate in Pimlico, London. They had a passion for creating social housing using Modernist principles: simple, functional and practical buildings that would be economical to construct yet pleasant to inhabit and were influenced by the Weissenhofsiedlung workers' housing scheme of 1927 in Stuttgart and the Dutch housing projects of the 1930s with their careful provision of fresh air and sunlight for all.

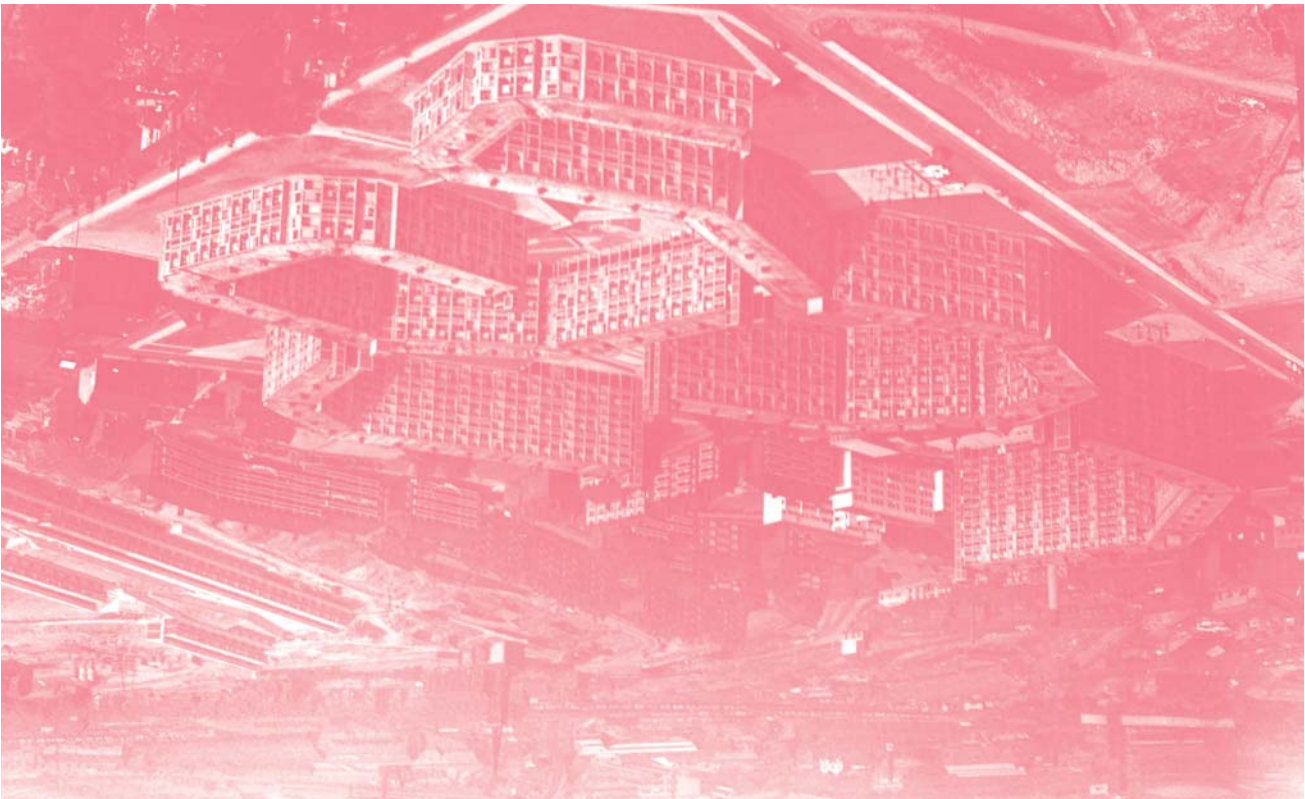
Their shared interest in residential architecture is what brought the young British architects Jack Lynn and Ivor Smith together in the late 1940s. They made a name for themselves through a single, radical large-scale project: the Park Hill Estate in Sheffield. The starting point of their design for the Sheffield City Council was Lynn's participation in the competition for the Golden Lane Estate in London. Here already, he had foreseen wide circulation paths inside the building to be used as communal spaces. For the architects, their social responsibility towards the residents to be resettled came first. They wanted to preserve the old communities which had already previously existed on the site – a former neighbourhood of terraced houses. Lynn himself had grown up in the tight-knit community of an old terraced-housing estate. Their aim was to transplant the ideal of this English living concept to a new type of housing estate, for example by including as many pubs as possible.

**JACK LYNN
AND
IVOR SMITH**

(UK)

**PHILIP POWELL
AND
HIDALGO MOYA**

(UK)



THIS PAGE
Park Hill Estate, Sheffield.
© RIBA Library
Photographs Collection.

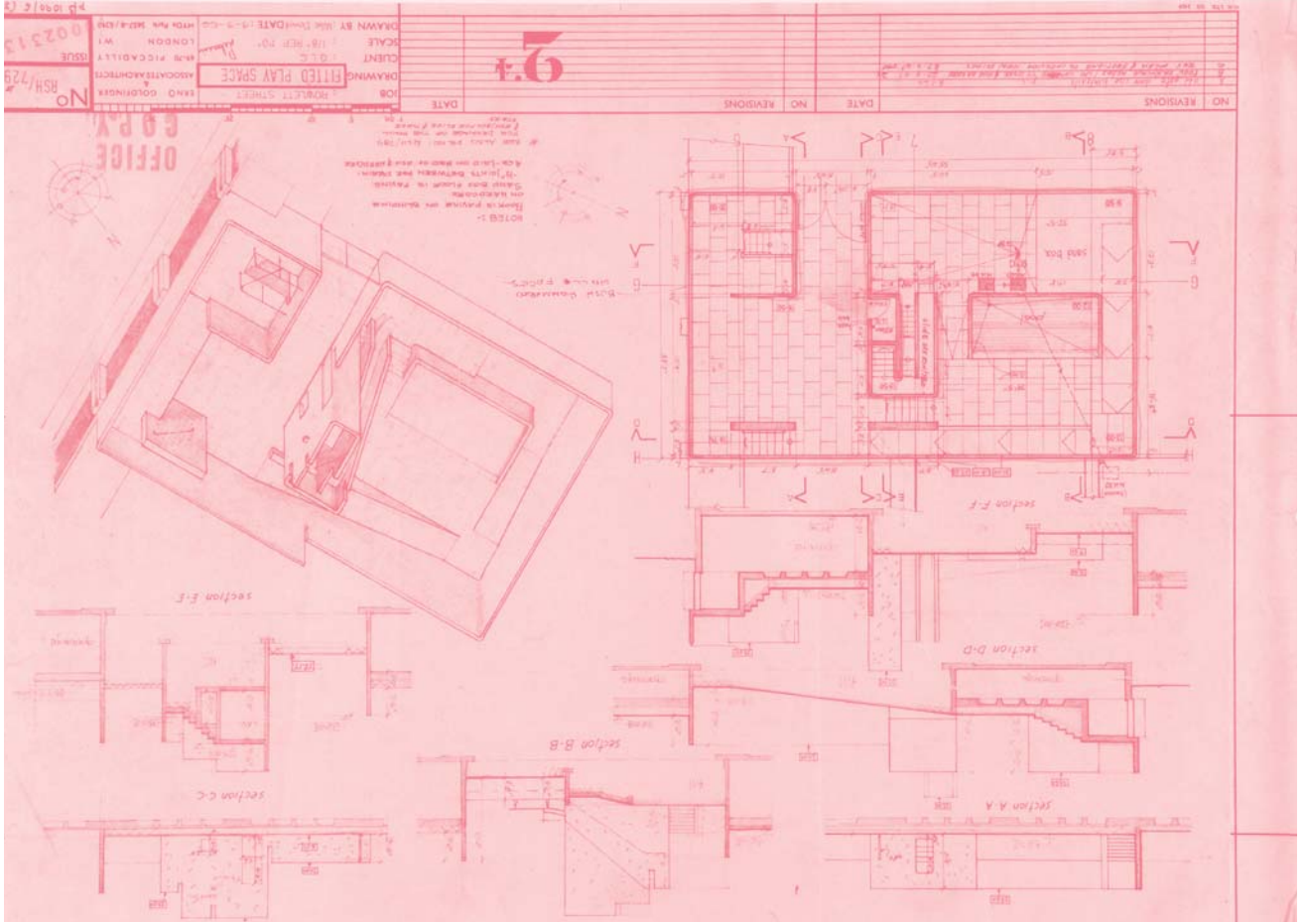
CHURCHILL GARDENS ESTATE PIMLICO (LONDON, UK)

Churchill Gardens Estate was the only major project to be completed within the visionary Abercrombie Plan for the post-war reconstruction of London. It reflects the ambition of post-war hopes, with architectural historian Nikolaus Pevsner praising the 'generosity of space and sheer optimism of the estate'. The landscaping is a key feature and appears to have been undertaken by the estate's architects Powell and Moya themselves. The benefit of the high-rise, high density blocks is the open space freed up for other activities and at Churchill Gardens these were filled with planting, green quadrangles and two play areas largely made of brick and concrete, featuring changes in level, a boat and, of course, the famous flying saucer.

PARK HILL ESTATE SHEFFIELD (UK)

Park Hill Estate was realised between 1957 and 1961 by the young architects Jack Lynn and Ivor Smith as a commission by the Sheffield City Council and under the lead of municipal architect John Lewis Womersley. The complex, comprising around 1000 flats, replaced a neighbourhood on a steeply sloped site that was deemed a slum. Characteristic are the wide circulation paths on every third storey, those "streets in the sky" conceived by Le Corbusier and the Smithsons, that connect all buildings to one another and, like a village road, act as the heart of communal life in the neighbourhood. Along with shops, pubs, schools, and playgrounds, the modern amenities of the flats satisfy the needs of the residents. Park Hill was considered a successful example of public housing until the demise of the local steel industry in the 1980s. With a surge in unemployment rates, crime, and social tensions, the utopia took a bad turn. A much-contested renovation and privatisation of the housing estate, which was placed under built heritage conservation in 1997, began in 2004. Investor Tom Bloxham states: 'It's been a privilege – if quite a challenging one – to be able to work with this Brutalist masterpiece and bring it back to life.'





ERNO

GOLDFINGER

(UK)

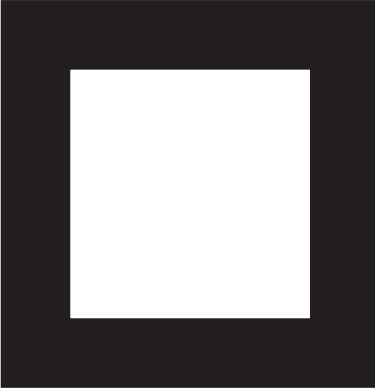
MICHAEL

BROWN

(UK)

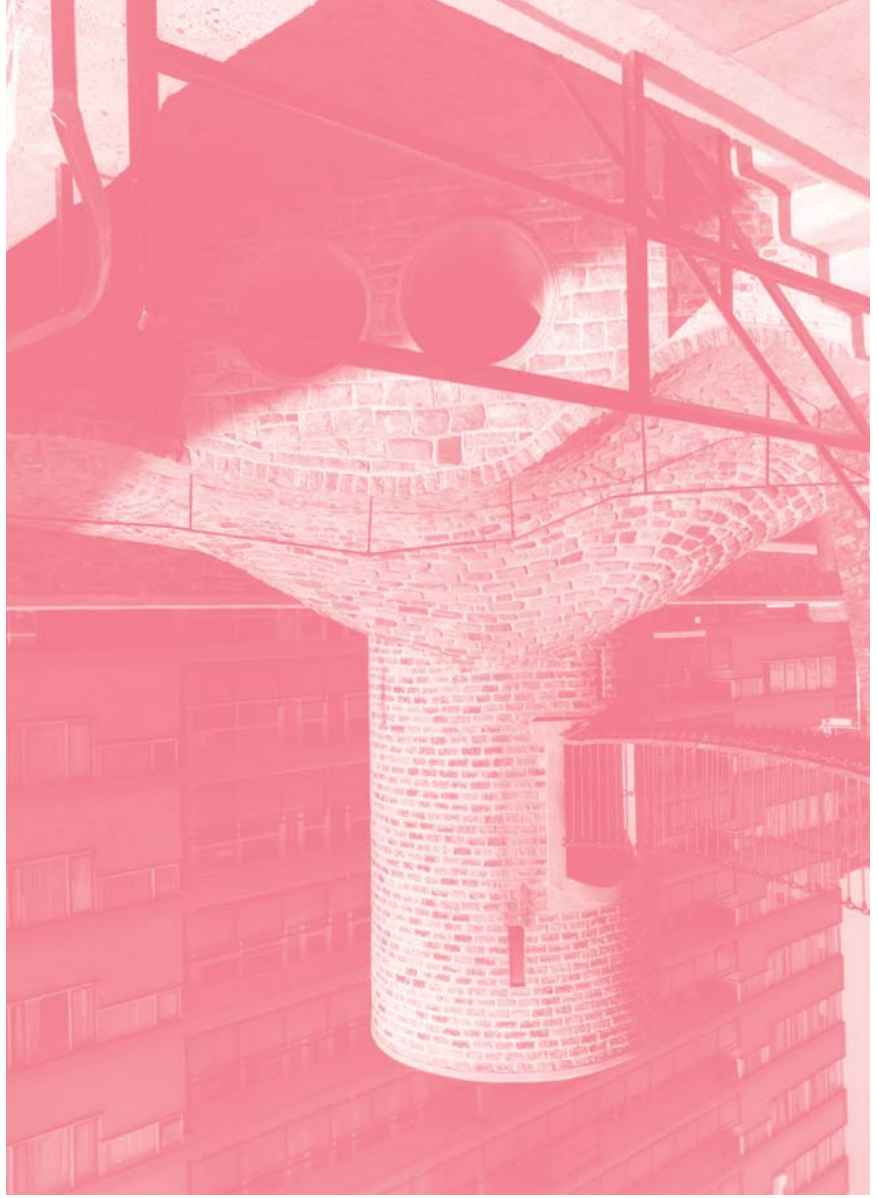
Erno Goldfinger's principal clients of the 1930s and 1940s were innovative toy makers Paul and Marjorie Abbat. The Abbatts believed that play should be constructive and stimulating. Paul wrote that 'the child who has had plenty of opportunity for play will later work with better will and efficiency: and we are concerned that all children, even the poorest, shall be provided with a rich and happy playtime; Goldfinger embraced this philosophy. Even in 1965, at the height of his career, he was producing a series of informal sketches for unusual playground equipment. His high-rise housing projects Trelick and Balfour Tower featured innovative concrete playgrounds, though neither is in use today.

The practice of notable landscape architect Michael Brown became known for designing environments of some of the most celebrated public housing developments of the 1960s and 1970s, among them the Brunel Estate in Paddington, London. With a firm belief in 'place making', Brown aimed to provide social spaces that the whole community could use and successfully incorporated children's play into the general landscaping of estates by employing construction materials such as brick. For Brown, play should be assimilated into the whole environment, stating that 'to the child, the whole urban scene is a play area, and while special playgrounds should be provided, housing layouts should rather provide the right setting so children's play can occur naturally.'



THIS PAGE
Churchill Gardens Estate,
Finsley, London: brick tower
in one of the childrens
playgrounds.
© RIBA Library
Photographs Collection.

OPPOSITE PAGE
Design for Rowlett Street
housing, phase I, Poplar,
London, later known as
Brownfield Estate: plan,
perspective and sections
for fitted play space.
© RIBA Library
Drawings Collection.

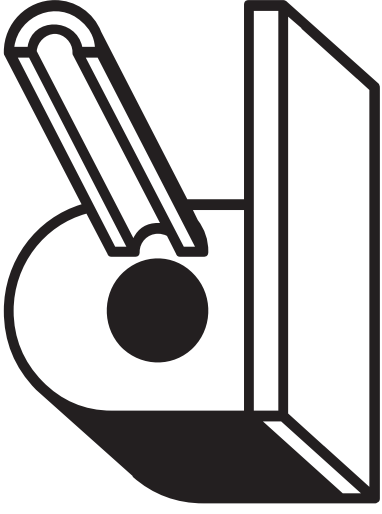


The Brunel Estate, begun in the 1960s and completed in 1974, is a large high density housing scheme designed by the City of Westminster Architects' Department and built on derelict railway land. Its open space, designed by Michael Brown and including an innovative brick play area with a careful balance between hard and soft materials, was commended by Bridget Cherry in The Buildings of England as 'bold landscaping in an effort to mitigate the lumpish forms of the buildings:'

BRUNEL ESTATE PADDINGTON (LONDON, UK)

BROWNFIELD ESTATE POPULAR (LONDON, UK)

In order to realize the vast number of residential projects in the post-war period, the London City Council also commissioned independent architects like Ernö Goldfinger. Between 1965 and 1967, Goldfinger built the high-rise Balfron Tower for the Brownfield Estate, followed by the smaller blocks Carradale House and Glenkerry House until the end of the 1970s. With its monotonous concrete facades and free-standing circulation towers, the ensemble resembles a factory complex. Goldfinger vehemently pushed back against critics who derided his buildings as uninhabitable and uninviting. The humanist approach of his work shows in the fact that he himself moved into Balfron Tower for a period of two months to be able to test the building together with its inhabitants. He applied the insights he gained from this by adapting his later-realized Trellick Tower in West London to the requirements of the inhabitants. In the end his projects' high building quality and intelligent conception of space withstood both neglect and stigmatisation. By increasing density through new building blocks, redeveloping the old buildings, and redesigning the exterior spaces, Brownfield Estate has been undergoing a process of improvement and renovation since 2011.

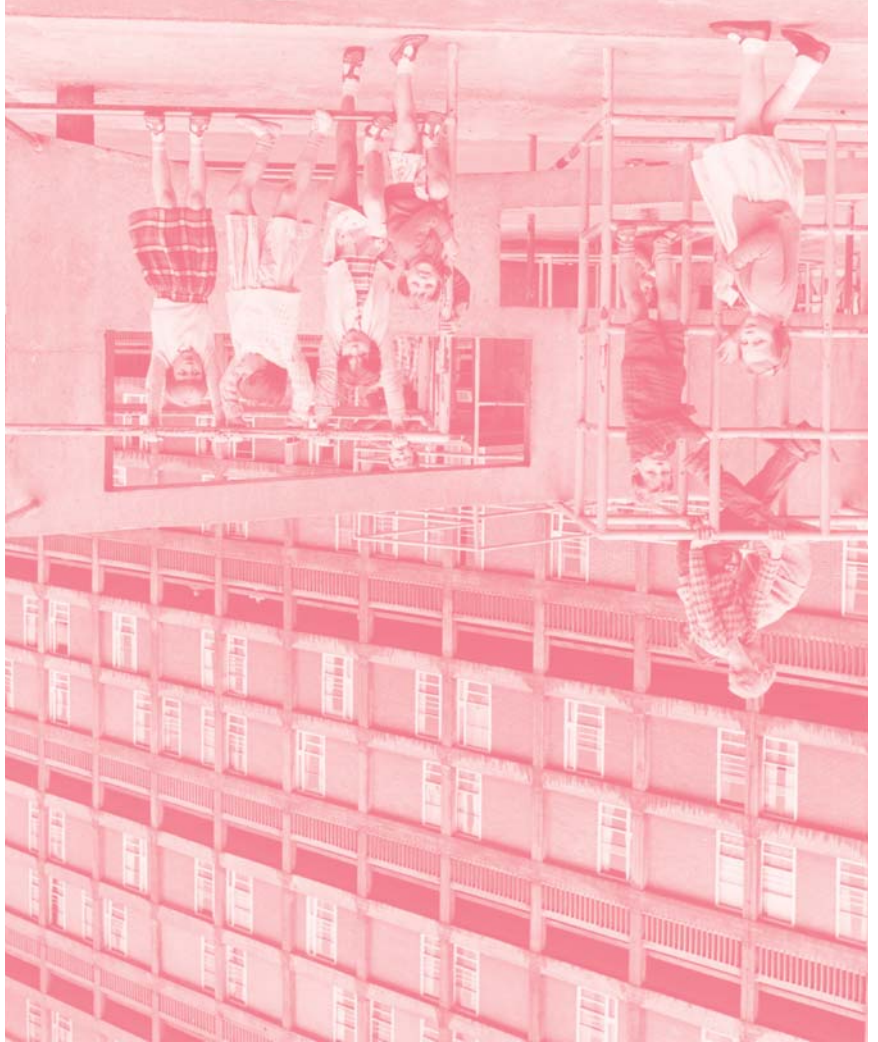


Le Corbusier's utopian housing project, the Unité d'habitation in Marseille (1947-1952), was a city of the future designed to improve the lifestyle of its inhabitants and consequently to lay the foundations for a better society. Corbusier's design included several features intended to help children adapt to high-rise living, including flexible play-spaces within the flats and a kindergarten on the roof. This vertical community became the blueprint for Britain's own high-rise experiments in the 1950s, when the Modernist notion that fresh air, exercise and, most importantly, play were tools for societal improvement and became a core principle in the design of post-war estates.

More than 2million homes were destroyed by enemy action in the UK during the Second World War, with a massive 60% of those in London. The newly elected Labour government embraced the clean slate left by the Blitz as an opportunity to tackle the poor living conditions that persisted across the country. This, combined with the rising population in Britain during the years that followed construction, led to an explosion in social housing and free up space for healthy leisure activities and play, new high-rise blocks of flats were erected.

THE WELFARE STATE

LE CORBUSIER (FRANCE)

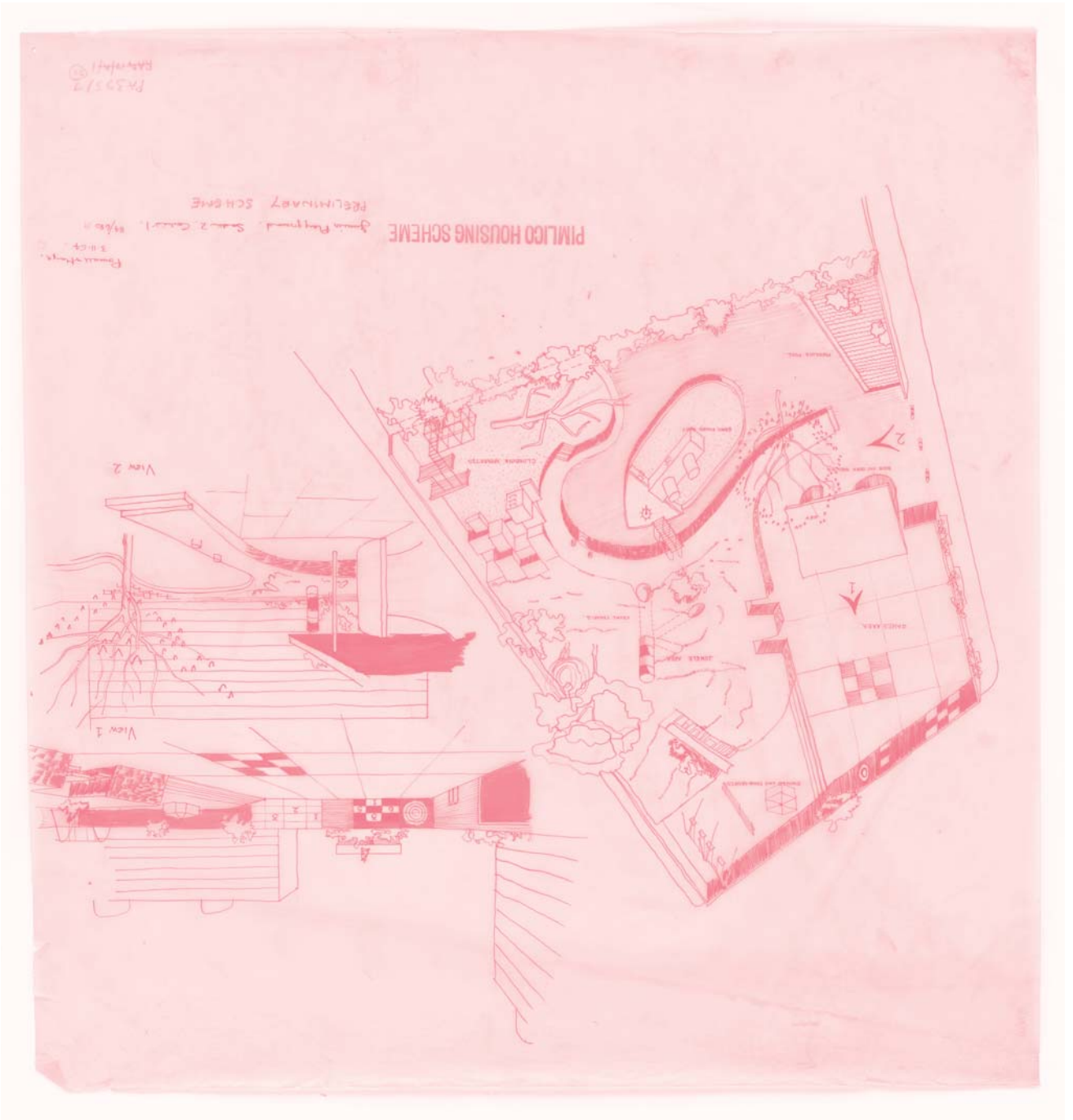


PLAY

While Modernism's grand ideas for social reform focused on children as symbolic of a bright future, there was a growing belief that architecture could solve the problems of disadvantaged people. Simultaneously, the concept of play was being revolutionised, inspired by seeing children playing on a building site, the Danish landscape architect C.T. Sørensen devised the first 'junk playground' at a housing cooperative in the Copenhagen suburb Emdrup in 1945. The 'junk' or adventure playground was centred around free play using scrap materials, a flexible space in which children were active decision makers. The idea spread across northern Europe, including Britain where landscape architect and child welfare campaigner Lady Allen of Hurtwood began to transform bomb sites into playgrounds.

CONCRETE

'Concrete can be a cheap industrial material, but it can also be beautifully crafted in carefully made wooden moulds. Concrete's superficial ordinariness often leads people to miss the amount of thought, building craft and architectural art that went into the best Brutalist buildings. This was amongst the first generations of buildings where the best architects designed some of their most exciting work for ordinary people rather than wealthy individuals or organisations', Dr Barnabas Calder, University of Liverpool.



THIS PAGE
Designs for Churchill Gardens
Estate, Fimlico, London.
Perspectives and a bird's-eye
view of preliminary scheme for
the junior playground.
© RIBA Library Drawings
Collection.

OPPOSITE PAGE
Park Hill Estate, Sheffield:
children playing on the
climbing frames in the
playground.
© Architectural Press Archive
/ RIBA Library Photographs
Collection.



THIS PAGE
Churchill Gardens Estate,
Pimlico, London: children's
playground.
©John Donat / RIBA Library
Photographs Collection.



ASSEMBLE AND SIMON TERRILL

HOW DOES 'THE BRUTALIST PLAYGROUND' RELATE TO PAST PROJECTS AND SHARED IDEAS WITHIN YOUR RESPECTIVE PRACTICES?

JANE HALL (Assemble)

One of the interesting things about the project is that not many of these playgrounds exist anymore. Therefore, you are partly working with history, but also reimagining, using historical precedent to question present conditions and to look back at a period when architecture seemed more daring and hopeful. Those are the elements we'd tried to bring out in our work, especially in Glasgow [Baltic Street Adventure Playground, 2013–14]. Everything we'd looked at in relation to adventure play had been very much to do with timber construction, whereas these playgrounds were made out of concrete. So we've taken those conversations to the next level, asking 'what can architects get away with?' and 'what is appropriate for a playground?'. And it's great that there

is a precedent — it's not just from the imagination, it's based on real structures that existed.

SIMON TERRILL

I've been fascinated with ideas of public space for a long time. These playgrounds seemed like perfect symbols of a recent but different era. Yes, the boundaries between what is considered art or architecture are often blurred, especially with Assemble. The further the project has moved along, the less there seems to be a distinction. Many of our previous projects focus on testing the viability of disused bits of city, they attempt to alter people's perceptions of these spaces. With this exhibition we hope to shine a light on these forgotten and largely demolished playgrounds and start a conversation about their value in play today. It has been a really interesting experiment, considering the research, the installation and working with

Simon to take a more 'art-based' approach that raises questions and engages with an audience rather than posing a solution.

SIMON

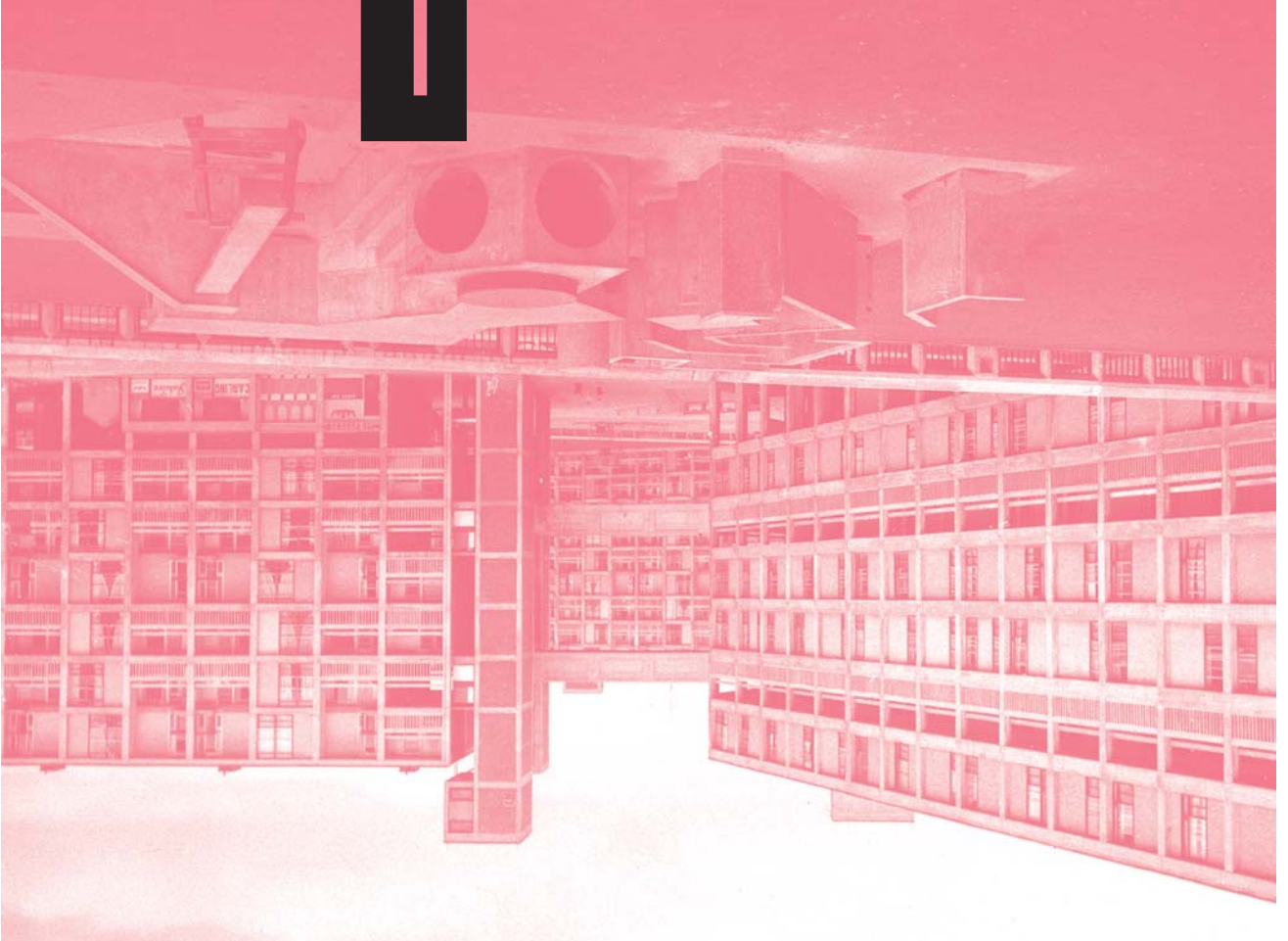
Yes, the boundaries between what is considered art or architecture are often blurred, especially with Assemble. The further the project has moved along, the less there seems to be a distinction. RIBA's archive holds a lot of material of post-war housing and Brutalist buildings, yet there is a limited amount specifically related to these playground spaces. How have you made use of RIBA's Collections? Have they been formative in your decision-making process?

SIMON

Yes, there was a moment of thinking 'is this the limit of the archive?' I guess we aren't approaching the project as academics or historians, it's definitely a proactive use of an archive rather than a re-documentation or display.

BRUTALISM

The term Brutalism was first introduced in 1953 by the architects Alison and Peter Smithson, when they started using it in texts written for English architecture journals. Architectural critic Reyner Banham further propagated it in an essay published in 1955 as well as in his book 'The New Brutalism: Ethic or Aesthetic?', first published in 1966. The book's title already picks up on the problem that Brutalism, from the beginning, was often reduced to a purely form-related concept, and soon any kind of hermetic concrete architecture received the 'Brutalist' label. Its actual programme, however, can be seen in its purest form in the earliest Brutalist building – the Hunstanton School in Norfolk (1949–1954). The Smithson's steel-frame construction, which they filled in with bricks, is a paradigm of Brutalist ideas: the straightforward use of materials, the exposed constructional methods, the definition of architecture as visually coherent and as the direct result of a way of life.



'THE BRUTALIST PLAYGROUND' TAKES ITS CUE FROM THE ABSTRACT PLAY SPACES THAT WERE DESIGNED INTO MANY OF LONDON'S POST-WAR HOUSING ESTATES.

'The Brutalist Playground' seeks to establish a contemporary narrative for these objects and ideas. It shifts the focus away from the much debated post-war residential buildings, largely remembered for their social and structural failures, to the equally important playgrounds found at the feet of these structures, allowing for renewed understanding of the architects' original designs and intentions.

In this unique project for RIBA, architectural collective Assemble and artist Simon Terrill have used archival materials, drawings and photographs from RIBA's Collections to create an interactive installation that raises questions over design for play, from both a historic and contemporary perspective, with a focus on the element of risk.

Large-scale fragments of four distinct 'Brutalist' playgrounds from Churchill Gardens Estate, Brownfield Estate and Brunel Estate in London, and Park Hill Estate in Sheffield, have been recreated in 1:1 scale, offering an opportunity for audiences of all ages to immerse themselves in a surreal landscape of post-war play. Part architectural installation, part playground, this exhibition brings an overlooked aspect of architectural history and RIBA's Collections back to life by reenacting material from the archive within the gallery.

Championed by architects and urban planners, these playgrounds were supposed to offer a safe and considered place for children's play, while giving 'free reign to the imagination', actively moving away from the 'toy-land whimsy' found in conventional playground design.

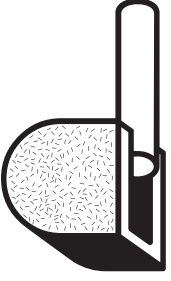
Constructed from wood, brick and mostly concrete, these playgrounds were integrated into the surrounding landscape through their materials and form, often reflecting architectural preoccupations of the time.

By the early 1970s, these designs were falling out of favour, receiving criticism from the architectural community and child welfare campaigners. As a result many playgrounds have been lost or redeveloped, deemed unsuitable for play. A lesser-known aspect of the history of social housing, there is little material evidence of these spaces today, yet photographs, drawings and written descriptions can be found in archives and libraries. Consigned to the archive, they stand as a curious footnote in the wider narrative of post-war reconstruction.

OPPOSITE PAGE

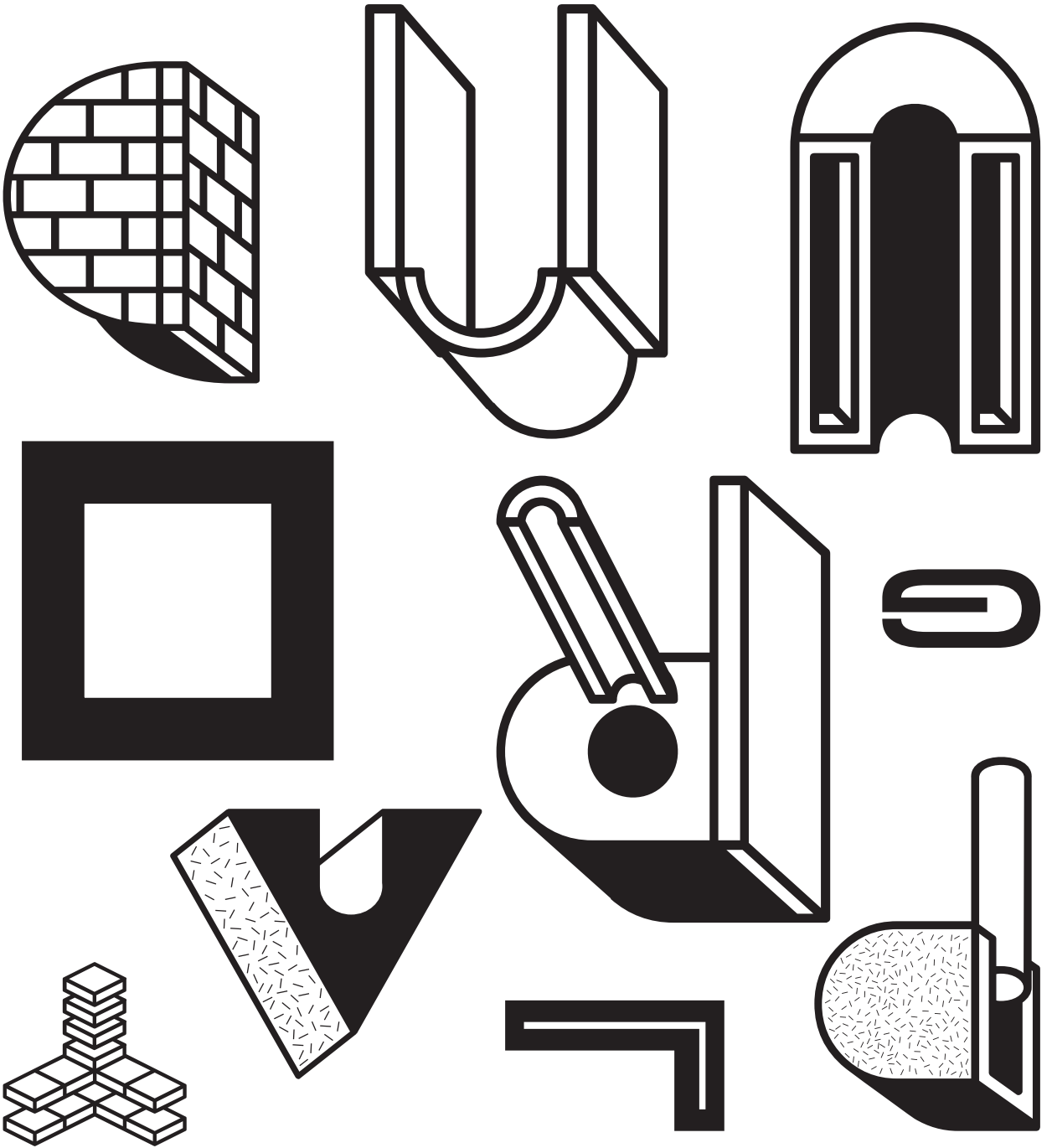
Churchill Gardens Estate
Princo, London: the children's
playground.

© Architectural Press
Archive / RIBA Library
Photographs Collection.





**THE
BRUTALIST
PLAYGROUND**



THE BRUTALIST PLAYGROUND