

# Zu Besuch beim Spiel- entwickler von Moluk

Hix wird seit 2017 vertrieben und ist als eines der «50 besten Spielzeuge des Jahres» in der Kategorie «Für Künstler und Baumeister» nominiert: Vier wandelbare Kegel aus Silikon machen Geometrie und Konstruktion (be)greifbar.



**BILIBO,  
HIX &  
CO**



**Hier sitzt die Schildkröte Bilibo. Sobald der Oogi – die Figur mit den überlangen Gummiarmen – darüber spaziert, wird sie zum Hügel. Doch wenn Oogi dann durch eine Öffnung verschwindet, wird Bilibo zur Höhle. Um Oogi wiederzufinden, decke ich Bilibo auf und setze mich selber hinein oder benutze ihn umgekehrt als Hocker.**



Die von Alex Hochstrasser entwickelten Spielsachen sind einfach, analog und trotzdem sehr interaktiv. Sie lassen entdecken, erfinden und erleben. Sie machen neugierig, überraschen und beflügeln die Fantasie. Die Spielzeuge definieren sich immer wieder neu, das heisst ihren Einsatz und ihre Form beim Spiel wird durch die Imagination des Spielers bestimmt.

Soeben von der Nürnberger Spielmesse zurückgekehrt, erklärt mir Alex Hochstrasser, wie wichtig der direkte Zugang zu möglichen Spielvertrieben ist. Erst in der Praxis, beim Spiel, werde die ganze Breite der Objekte wahrgenommen, und dies funktioniere mit den Kindern wunderbar. Er sagt: «Die Objekte sind so konzipiert, dass sie intuitiv verschiedene Spielmuster anregen, dabei jedoch den Kindern Raum für ihre eigenen Ideen lassen und je nach Alter und Interessen unterschiedliche Möglichkeiten bieten. Erwachsene denken in engeren Strukturen und sind sich gewohnt, dass alles einen klar definierten Sinn und Zweck hat.» Es wird mir klar, dass diese Vielseitigkeit und Offenheit, unter anderem auch in Bezug auf die Genderzugehörigkeit, die Platzierung im traditionellen Spielzeughandel nicht einfach macht. Dort ist alles streng nach Alter und Geschlecht kategorisiert. Gehören die Spielzeuge von Moluk nun in die Spielfi-

**Alex Hochstrasser hat den mehrfach prämierten Bilibo als Teil seiner Diplomarbeit an der ZHdK entwickelt. MOLUK gründete er zusammen mit seiner Schwester, der Architektin Doris Hochstrasser. 2017 feiert das Zweipersonenunternehmen sein 5-jähriges Bestehen. Mittlerweile werden die Spielsachen in fast 50 Ländern verkauft.**

gurenabteilung? Sind sie den Wurfspielzeugen zuzuordnen oder gar dem Sandkastenequipment? Die Kunststoffobjekte sind witterungsunabhängig einsetzbar, das heisst im Sand, im Wasser oder im Schnee – für den Spielzeugkatalog: für drinnen oder für draussen? Sind sie eher für Mädchen oder eher für Knaben gedacht? Es liegt keine Eindeutigkeit vor: weder vom Spielobjekt noch von der Genderzugehörigkeit her. Um sich da in einer neuen Kategorie von «offenen Spielsachen» zu etablieren, arbeitet Moluk intensiv mit Videos, die die Spielsachen in Gebrauch zeigen. Zudem versuchen sie über Social Media das positive Feedback von Eltern und Fachleuten zu verbreiten.

### SINNLICHE ERFAHRUNGEN

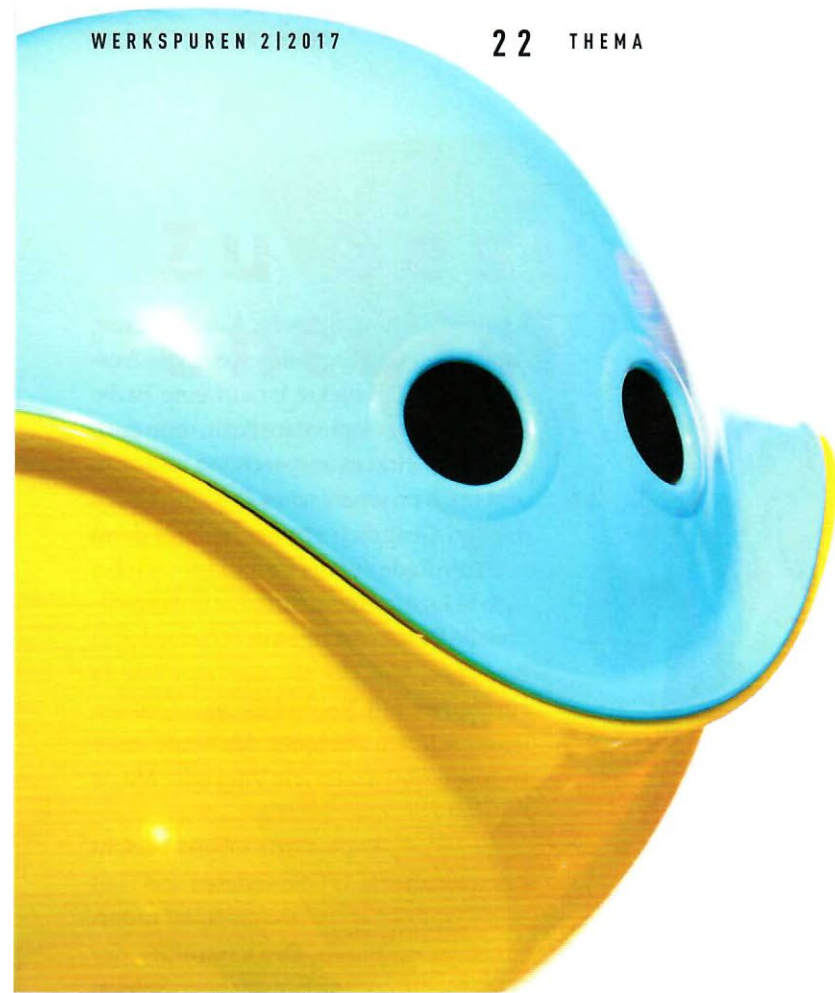
Die Spielobjekte von Moluk liegen vor mir auf dem Tisch. Sie laden zum Drücken,

Kneten, Ziehen, Stapeln, Kombinieren, Assoziieren und Fantasieren ein. Das Äussere der Spielobjekte ist auf eine Farbe und eine sehr elementare Form reduziert, trotzdem wirkt es ansprechend und erinnert mich an japanisches Design. Als ich dies im Gespräch erwähnte, kam dann auch die Rede auf die Praktikumszeit bei Ideo in Japan, einem Büro für unkonventionelle Designlösungen in verschiedenen Bereichen. Alex Hochstrasser arbeitete da zusammen mit Naoto Fukasawa, einem renommierten Designer, der heute unter anderem für Firmen wie Vitra oder Magis arbeitet.

Jedes neu konzipierte Objekt bezieht sich formmässig auf die anderen und lässt sich so gut ins gemeinsame Spiel untereinander einfügen. Der Charakter der Spielobjekte zeigt sich in der beim Spielen erfundenen Geschichte. Das Objekt wächst mit dem Spieler und der Spieler wächst am Objekt.

**Jetzt quakt MOX. Er packt zu und lässt wieder los. MOX verkneift verbissen sein Gesicht, um im nächsten Moment sein Maul zu einem Lachen zu verziehen. MOX schnappt, plopt und windet sich über die Tischkante und fällt als Ball auf den Boden und rollt davon.**

Mich faszinieren die starren Kunststoffobjekte aus ABS und HDPE, wie auch diejenigen aus weichem Silikon, durch ihren Klang oder Geräusch beim Bespielen. Auch die Oberflächenbeschaffenheit macht mich neugierig und lockt den taktilen Sinn und fordert zu Bewegung auf, sei es physisch oder auch geistig: neue Kombinationen führen zu neuem Spielverhalten: Kreativität, Kommunikation und Bewegung werden gefördert.



Bilibo war Teil der Ausstellungen «100 Jahre Schweizer Design» des Museums für Gestaltung Zürich (2014/15) und «Century of the Child» des Museum of Modern Art New York (2012).

So wie die ebenfalls in New York gezeigten Holzspielzeug-Entwürfe des Schweizer Kurt Naef aus den 1950er-Jahren, wurde auch Bilibo innert kurzer Zeit zu einem neuen Klassiker des Spielzeugdesigns.

## ERLEBTE PHYSIK

Ein wichtiger Teil im Spiel von Kindern ist das Wasser. Darauf reagiert das Spielobjekt «plui», die Regenwolke. «Übrigens das meistverkaufte, weil es wahrscheinlich das am besten verständliche Objekt ist», erzählt mir Alex Hochstrasser. Es ist ein Spielzeug in Form einer Wolke, die es durch ihre unteren Löcher regnen lassen kann. Der Wasserfluss lässt sich durch das obere Loch mit dem Finger steuern: regnen oder den Regen stoppen. Hier wird Physik auf spielerische Weise (be)greifbar. Hix, Hix, Hix und Hix sind vier Kegel aus elastischem Silikon, die Geometrie und Konstruktion auf unterhaltsame Weise erfahrbar machen. Sie lassen sich als Bausteine verschachteln oder auftürmen.



Mox, der kleine Ball aus Silikon, kann seine Form verändern, den Mund öffnen und sogar Geräusche machen. Spielzeug von Moluk hat keine klar definierte Funktion. Erst durch Ideen und Träume der Spielenden wird es zum Leben erweckt, erhält Bedeutung und Zweck.

**Wenn Hix sich alleine zeigt, kann er unterschiedliche Positionen annehmen und bietet so viele Spielmöglichkeiten.**

**Hix gibt nach, wenn man versehentlich draufsteht und er verhält sich ganz still – Psst! – wenn er vom Hixenturm hinunterpurzelt.**

## PLAYFULNESS

Das Büro von Moluk im Zürcher Seefeld wirkt recht nüchtern für einen Spielentwickler. Einziger der übergrosse Eisbär und weitere kleinere Spielobjekte weisen vielleicht auf einen kreativen Beruf hin. Als Allein-Entwickler erklärt mir Alex Hochstrasser, wie er mittels Skizzen und Knete neue Formen findet. Dazwischen liegen wohl aber Tage und Stunden des Entwicklungsprozesses: sei es am See oder zuhause, sei es über sinnloses Blödeln – ja genau, auch das ist ein Teil des Entwicklungsprozesses – oder sei es durch Erproben mittels Spiel mit Freunden und Kindern. Playfulness (Verspieltheit, Spielfreude): so wie dies in zahlreichen Vorträgen von Bernie de Koven ([www.deepfun.com](http://www.deepfun.com)) angesprochen wird.

Das Produkt wird in China hergestellt und in Hong Kong zwischengelagert. Dreissigmal pro Jahr wird produziert und direkt in die verschiedenen Läden geliefert. Für diesen Teil des Betriebs ist vorwiegend Doris Hochstrasser zuständig. Nebst den kleinen Läden sind Kindergärten und Ergotherapie-Praxen Abnehmer der Spielobjekte, und sie sind wohl auch auf die neueste Kreation aus dem Hause MOLUK gespannt.

### IM INTERNET

[www.moluk.com](http://www.moluk.com)

[www.naefspiele.ch](http://www.naefspiele.ch)

[www.deepfun.com](http://www.deepfun.com) (Bernie de Koven)