



Begleiter durch
den Fantasiewald
von Radek Pilař



Begleiter durch den Fantasiewald von Radek Pilař Didaktisches Material



MĚSTO
PÍSEK

ZOOM
KINDERMUSEUM



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education



EVROPSKÁ UNIE
EVROPSKÝ FOND
PRO REGIONÁLNÍ ROZVOJ



EUROPEAN TERRITORIAL CO-OPERATION
AUSTRIA-CZECH REPUBLIC 2007-2013
Gemeinsam mehr erreichen. Společně dosáhneme více.

zu der interaktiven Dauerausstellung im Rahmen des Projekts „Didaktik als Spiel für Kinder unter 6 Jahre“, Registrierungsnummer M00285,
gefördert aus dem Operationsprogramm Ziel 3 Europäische regionale Zusammenarbeit Österreich – Tschechische Republik 2007-2013

Inhalt

1 Entwicklung des Kindes und seiner Fantasie – die Geheimnisse des Fantasiewaldes von Radek Pilař

2 Kinderspiel und Vorstellungskraft

3 Radek Pilař inspiriert und inspirierend

Einleitung

Sehr geehrte und liebe Eltern, liebe Besucher unserer Ausstellung, der geheimnisvolle Wald, den Sie mit Ihren Kindern betreten, stellt einen einzigartigen Spielraum für Kinder im Alter von etwa sechs Monaten bis sechs Jahre dar. Das zentrale Anliegen dieser Ausstellung ist, dass Kinder vor allem mittels Sinneswahrnehmung und Gefühlen sich selbst und ihre Umgebung kennen lernen, ihre motorischen Fähigkeiten und ihr Erkenntnisvermögen, ihre Schaffens- und Vorstellungskraft weiter entwickeln. Der Raum ist so gestaltet, dass die Inspiration, die wir den Kindern bieten, völlig frei ist und den Raum für eine natürliche Wissensbegierde, durch nichts gehinderte Fantasie und freies Spiel öffnet.

Ihr erster Kontakt mit unserer neuen Ausstellung mag eine Überraschung sein. Denn den Begriff "Wald" oder den Namen von Radek Pilař assoziieren wir mit vielen klaren, ganz konkreten Eindrücken. Wir sehen Märchengestalten, Bäume, Baumstümpfe, Pilze, Blumen, Bäche und Rinnsäle, Zufluchtsorte, Tiere. Nur wenige stellen sich jedoch Eindrücke vor, die in einem Wald auch anwesend, aber erst im zweiten Plan ersichtlich sind. Es ist das Helldunkel, in dem die Geheimnisse des Nichtgesehenen stecken, verschiedene Schlupfwinkel, die in sich die Rätsel des Nichtgekannten tragen. Der Wechsel von Licht und Schatten gibt den Farben ungewöhnliche Töne, der Wechsel von Geräuschen und Stille, dies alles ist für unsere Kinder, und häufig vielleicht auch für uns ständig eilende Erwachsene ein Impuls, der die sonst verborgene Welt der Fantasie öffnet.

Betreten Sie also diese Welt mit uns, mit Ihren Kindern.

Der Sinn der ganzen Ausstellung besteht also darin, einen freien Raum für die Bewegung Ihres Kindes zu schaffen, für die Interpretierung dessen, was es sieht, damit es verstehen kann, wovon es umgeben ist. Versuchen wir in dieser Hinsicht die Kinder sich selbst zu überlassen. Gönnen wir ihnen Zeit, in der sie herausfinden können, welche Namen und Bedeutungen sie den Gegenständen geben können, die sie in der Ausstellung finden. Sie sollen alles betasten, probieren, erforschen. Die Ausstellung wurde so entworfen, dass auch sehr kleine Kinder sich darin frei und sicher bewegen können, um solche Gegenstände zu erreichen, die für ihr Alter bestimmt sind und mit denen sie frei umgehen können.

Wir hoffen, dass Sie unsere Ausstellung anspricht und dass uns Ihre Kinder später wieder besuchen möchten. Im weiteren Textabschnitt möchten wir Ihnen einige Gedanken vorlegen, die Ihnen die pädagogisch-psychologischen Aspekte der Ausstellung näher bringen sollen, es Ihnen ermöglichen sollen, sich über didaktische und psychologische Fragen des Kinderspiels Gedanken zu machen und Sie an den Anreger der Ausstellung – Radek Pilař erinnern sollen.

Entwicklung des Kindes und seiner Fantasie – die Geheimnisse des Fantasiewaldes von Radek Pilař

Unsere Ausstellung ist, liebe Besucher, so gestaltet, dass sie Impulse für die Entwicklung von Kindern sehr verschiedenen Alters gibt. Wir gehen von der Vorstellung aus, dass vor allem die Entwicklung der motorischen Fähigkeiten in den ersten Lebensjahren den Grundstein für die Ausbildung aller psychischen Funktionen des Kindes darstellt (d.h. für die Entwicklung seiner Methode der Erkenntnis, des Denkens, des Willens, der Gefühle, der sozialen Fertigkeiten usw.). Der Spielraum wird daher in mehrere Bereiche getrennt, um den Bedürfnissen von Kindern verschiedenen Alters zu entsprechen und das freie Spiel sowohl den kleinsten, als auch die Befriedigung der Bedürfnisse von Vorschulkindern zu ermöglichen.

Beginnen wir mit den Kleinsten...

Nur an wenigen Orten bei uns kann man einen Raum finden, der auch den kleinsten Kindern einen Spielraum lässt. Wir sind davon überzeugt, dass auch für ein Kind bis zu seinem ersten Lebensjahr (Säuglingsalter) hier ein Raum vorbereitet ist, der die Entwicklung seiner ersten Bewegungsversuche fördert, die typisch für das erste Lebensjahr sind. Der erste Bereich der Ausstellung ist so entworfen, dass hier das Kind klettern, sitzen, sich heben und laufen, aber auch verschiedene Gegenstände greifen lernen kann. Das Kind kann hier durch die Versuch-und-Irrtum-Methode lernen, wenn es Problemsituationen bei Manipulation mit Objekten löst, die es sammeln, tragen, in entsprechende Räume und Objekte stecken kann.

Die Ausstellung ist so gestaltet, dass Ihr Kind verschiedene Materialien anfassen kann. Der Tastsinn ist für das Kind nun sehr wichtig, durch Tasten, Kriechen, Berühren lernt es die Welt kennen – deshalb wechseln hier warme, natürliche und kalte, künstliche Oberflächen und feinere und gröbere Materialien. Lassen Sie also Ihre Kinder jeden Schlupfwinkel dieses Bereichs der Ausstellung untersuchen, haben Sie keine Angst davor, dass sie bis dahin kommen, wo eine Unfallgefahr droht. Wir haben versucht natürliche Hindernisse im Raum zu schaffen, damit sie in die potentiell gefährlichen Bereiche einfach nicht gelangen können.

Erste selbständige Schritte und die freie Entfaltung des Bewegungsdrangs...

Der nächste Bereich der Ausstellung orientiert sich auf Kleinkinder. Das Kind beginnt in dieser Entwicklungsphase (bis 3 Jahre) langsam seine eigene Existenz wahrzunehmen und neue Bewegungsmöglichkeiten zu entdecken, mit denen es verschiedene Experimente macht. Die Welt scheint ihm völlig zur Verfügung zu stehen, es läuft in sie hinein. Sicher sehen Sie es oft, weg von Ihnen zu anderen zu laufen, sind überrascht, dass es keine Fülle scheut, es gefällt





Ihnen, wie gern es alle möglichen Ecken erforscht – es liebt Schlupfwinkel, Verstecke, Labyrinth. Es beginnt ebenfalls sich selbständig und intensiv im Raum zu bewegen – es scheint uns, dass es nicht müde zu kriegen ist. Sie brauchen keine Angst zu haben, unsere Ausstellung eignet sich hervorragend für solche Zappelkinder.

Bei der Konstruktion der Gegenstände in der Ausstellung wurde uns bewusst, dass in dieser Zeit für die Weiterentwicklung des Kindes zwei Bewegungsarten im Raum wichtig sind:

Zum einen gehört sog. **Retention** – die Festhaltung von etwas und das Verweilen irgendwo. Die Kinder möchten sich einen Ort schaffen, wo sie sich verstecken, sie verweilen, sich mit basteln beschäftigen können.

Zum anderen gehört sog. **Eliminierung**. Sicher haben Sie in dieser Hinsicht die unermüdliche Fähigkeit der Kinder erlebt, etwas zu ergreifen und es gleich fallen zu lassen, sich darüber zu freuen, wenn Sie ihnen den Gegenstand wieder hinreichen und sie ihn wieder und wieder fallen lassen oder die Tendenz das zu verlassen, was das Kind nicht mehr will oder wo es nicht mehr verbleiben möchte.

Das Kind kann bei seinen Entdeckungen im Rahmen des Spielraums beide Bewegungsarten ausprobieren. Die Ausstellungsbereiche ermöglichen ihm sich zu heben, sich an den Umrandungen der Gegenstände im Raum festzuhalten, über ihren Rand zu blicken. Wir stellen ihm Gegenstände zum Einstecken in Öffnungen oder zum Tragen im Raum zur Verfügung. Die Kinder können sich auch ihre eigene primitive Behausung bauen oder in einem überraschenden Bereich der Ausstellung Unterschlupf finden.

Das Kleinkind manipuliert auch gern mit Gegenständen, z.B. baut diese aufeinander, transportiert sie auf andere Plätze, fädelt sie auf, setzt sie zusammen und bildet daraus etwas Neues. Zu diesen Tätigkeiten bietet der Spielraum eine Menge Gegenstände verschiedener Formen und Größen, die Kinder können sie frei im Raum transportieren, daraus verschiedene Bauten machen, Fantasiebilder zusammensetzen. Ebenfalls können sie ihr eigenes Haus bauen, ihren kleinen Schlupfwinkel, ihre Pyramide, ihre originelle Mosaik an der Wand bilden.

Und noch ein wichtiges Prinzip bietet die Ausstellung an. Die Kinder treffen hier auf viele originelle Hindernisse. So viele Möglichkeiten Objekte zu übersteigen und durchzukriechen, denen man in dieser Ausstellung begegnet, finden Sie wohl nirgendwo anders. Durch den ganzen Raum windet sich eine Fantasieschlange, ein Geheimgang, einmal breit, einmal schmal, einmal hell, einmal dunkel, einmal führt der Weg hinauf, woanders erwartet die Kinder eine unerwartete Rutsche...

In dem Spielraum steckt also das Potenzial, die Entwicklung der motorischen Fähigkeiten zu fördern, die typisch für diese Entwicklungsphase sind. Gleichzeitig bietet der Raum viele Gegenstände an, mit denen das Kind spielen, hinter denen es sich verstecken und die es zu fiktiven Spielen nutzen kann, bei denen es die Tätigkeiten der Erwachsenen nachahmt.

Und was ist mit den älteren, den bereits “großen” Vorschulkindern?

Von 3 bis 6 (oder 7) Jahren befindet sich das Kind in der Entwicklungsphase Vorschulkind, die auch als “goldene Ära des Spieles“ bezeichnet werden kann. Die Kinder dieses Alters können für ihre Spiele alle Schlupfwinkel des Spielraums nutzen und entdecken, was alles der Spielraum zu bieten hat. Es gibt hier aber auch einen speziell für sie gedachten Bereich. Es ist unser “Waldversteck“, eine Art imaginative “Hütte“, in der sie seitens der kleinen Kinder, z.B. ihrer ständig störenden kleinen Geschwister forschen und entdecken können.

Die Orientierung auf die Entwicklung der motorischen Fähigkeiten von Vorschulkindern berücksichtigt den steigenden Bedarf nach ständiger Vervollkommnung eigener motorischen Fähigkeiten. Die Kinder möchten erleben, wie vollkommen sie bereits ihren Körper beherrschen können – inspirierend sind für sie also Aktivitäten zur Verbesserung der motorischen Koordination, Bewegungseleganz und Erhöhung ihrer Flinkheit. Denn auch Spiele in diesem Alter sind oft mit Bewegung verbunden, z.B. laufen die Kinder gerne die Treppe hinunter und hinauf, sie hüpfen, klettern auf einer Leiter, springen von der Höhe. Dies alles bietet ihnen unser Spielraum an. Gleichzeitig können sie auch bei Spielen mit kleineren Gegenständen, die in diesem Alter nicht nur im Raum transportiert, sondern auch verglichen, aneinandergereiht, sortiert werden, ihre Motorik weiterentwickeln. Bei Spielen in diesem Alter lassen die Kinder ihrer Fantasie freien Gang.

Der Spielraum ist so gestaltet, dass er für Kinder bis zum Alter von sechs Jahren reizend ist, ihre Schaffungskraft, Einbildungskraft und Fantasie, motorischen Fähigkeiten entwickelt und einen positiven Einfluss auf die Persönlichkeitsentfaltung des Kindes hat.

Maria Montessori schuf bereits am Anfang des 20. Jahrhunderts ein Bildungs- und Erziehungskonzept, zu dessen Hauptprinzipien das Respektieren von inneren Bedürfnissen des Kindes, die Herausbildung der sog. vorbereiteten Umgebung (d.h. Umgebung, die dem Kind reizvolle Gegenstände bietet, die das Kind für seine Entwicklung frei auswählt) und das Respektieren der Freiheit der Entwicklung mit dem Motto: *„Hilf mir, es selbst zu tun.“* gehören.

Aus diesem Grund vergessen Sie, liebe Eltern, Großeltern, Pädagogen, Begleiter der Kinder eine Möglichkeit nicht. Versuchen Sie den Kindern in der Ausstellung möglichst viel Freiraum zu lassen, geben Sie ihnen die Chance frei zu wählen, welcher Tätigkeit sie sich im Spielraum widmen werden, wie sie sich durch den Spielraum bewegen usw. Es ist nicht wichtig, dass das Kind alles ausprobiert, was der Spielraum bietet, sondern dass es solche Tätigkeiten probiert, die für es in dem Moment inspirierend, interessant sein werden, ihm Spaß machen werden und ihm ein inspirierendes Erlebnis vorbereiten.

Kinderspiel und Vorstellungskraft

Die Gestaltung der originellen Ausstellung in der Mälzerei in Písek stellt für uns die Gelegenheit dar, zusammen mit Ihnen darüber nachzudenken, wie wichtig für Ihre Kinder das Spiel ist und welche Rolle beim Spiel die Umwelt übernimmt, in der das Kind beschäftigt ist.

Im Zusammenhang mit der Entwicklung der mentalen Funktionen bei Vorschulkindern ist es interessant, über den Sinn des Spieles und über die zusammenhängenden Funktionen des Raums, in dem das Spiel erfolgt, nachzudenken. In erster Reihe helfen uns Erkenntnisse aus dem Bereich der Entwicklungs- und Tiefenpsychologie, uns in dieser Problematik zu orientieren. Der folgende Text findet Inspiration beispielsweise in den Texten von Viktor Lowenfeld, Howard Gardner und Donald Winnicott, Autoren, die der Erforschung der menschlichen Psyche und ihrer Dimensionen ihr ganzes Berufsleben widmeten.

Das Spiel spielt in der Entwicklung der menschlichen Psyche eine bedeutende und nicht vertretbare Rolle. Es wird zu einem wichtigen Mittel, durch dessen Einwirkung das Kind eigene psychische Funktionen entwickelt und nach und nach lernt, die Anregungen der umgebenden Welt verarbeiten. Schon in frühen Phasen der Entwicklung des Kindes sind sog. Spielaktivitäten eng vor allem mit der Entwicklung der Einbildungskraft und der Erkenntnis betreffenden kognitiven Funktionen verbunden. In den Prozess des Spielens werden natürlich auch emotionale und volitionale Prozesse eingebunden.

Otto Čačka definiert in dem Buch *Psychologie der imaginativen Erziehung* treffend das Spiel als eine „frei gewählte Aktivität, die nicht durch äußere Anforderungen oder Umstände erzwungen wurde, die ihren Wert in sich trägt, also kein Mittel zum Ziel ist, sondern das Ziel selbst“. Neben der oben erwähnten Funktion des Spiels führt Čačka auch sein natürliches harmonisierendes Potenzial an, das hauptsächlich von dem emotionalen Erlebnis abhängt, das das Kind in sein Spiel bringt. Es ist klar, dass das Spiel auch aus der Sicht der Selbstäußerung, beziehungsweise der Selbstrealisierung eine große Bedeutung hat. Das Kind schafft sich durch das Spielen seine eigene illusorische Welt, in der es seine individuellen und emotional engagierten Wünsche realisiert und gleichzeitig unbewusst seine Befürchtungen und inneren Konflikte verarbeitet. Die Hauptrolle hat hier vor allem die Arbeit mit der bereits erwähnten Einbildungskraft, deren psychische Qualitäten manchmal z.B. dem Prozess des nächtlichen Träumens ähnlich sind.

Unter dem Begriff Einbildungskraft stellen wir uns den Prozess der Entstehung bestimmter Bilder in unserem Kopf vor. In unserem Fall wird jedoch der psychologische Begriff der *Imagination* oder seine allgemeinere Entsprechung – *Vorstellungskraft* treffender, denn im Unterschied zur Einbildungskraft umfasst er auch andere, für das Spiel nicht weniger bedeutende Vorstellungsarten in sich, z.B. Tast- und Hörvorstellungen. Der Prozess der Entstehung von Vorstellungen wird beispielsweise von den Tiefenpsychologen für eine der prinzipiellen Funktionen der Psyche

gehalten, die dem Menschen mit der Verarbeitung von Emotionen hilft, die an unsere vorherigen Erlebnisse anknüpfen. In dieser Hinsicht ist das Spiel also ein wirkliches Agens der seelischen Integration, beziehungsweise der ganzen psychischen Gesundheit.

Der amerikanische Tiefenpsychologe Donald Winnicott beschäftigte sich lange mit der Rolle des Spielzeugs und der Bedeutung des Spielraums. Er setzte voraus, dass das Spielzeug in der Entwicklung wichtige Objekte darstellt, in die die Kinder positive, vertraute Gefühle und Inhalte projizieren, die mit denen identisch sind, die sie innerhalb der ersten Monate nach der Geburt zu Mutter empfanden. Die spontane Energie, die das Kind in den Prozess des Spielens investiert, widerspiegelt nach Winnicott eine normale und gesunde Entwicklung. Wir können auch gut betrachten, wie sich das Kind beim Spielen in sein Spielzeug hinein fühlt und damit gleich ist. Das Spielobjekt stellt in diesem Geschehen zum Teil einen Bestandteil der inneren Welt des Kindes dar und greift gleichzeitig darüber hinaus – in seine Umwelt. Objekte, die das Kind in sein Spiel miteinbezieht, sind so nach Winnicott “gefunden und geschaffen“ zugleich, was einem erwachsenen Betrachter, der klar die Welten der inneren und äußeren Realitäten von sich trennt, als unlogisch oder absurd vorkommen kann. Die Verschmelzung beider dieser Welten ist jedoch für das kindliche Wahrnehmen natürlich und Winnicott fordert die Erwachsenen dazu auf, an dieser besonderen Art der “Verrücktheit“, die geläufige Sachen in die Gestalt einer unglaublich reichen symbolischen Welt verwandelt, mit Lust teilzunehmen.

Wie wir bereits angedeutet haben, formen sich die frühen mit dem Spiel verbundenen Erlebnisse zunächst im imaginären Raum zwischen dem Kind und der Mutter. Es handelt sich um den Raum der produktiven Möglichkeiten, in dem die Realität mit Fantasie aufeinander treffen. Auf das Potenzial dieser fiktionalen Welt zwischen der mentalen Welt des Kindes und seiner Umwelt deutet auch der Kunstpädagoge Jan Slavík. Nach ihm schafft das Spiel ein besonderes Feld der erfüllten oder hervorgerufenen Wünsche. Gehört zum Bestandteil der kindlichen Welt eine abwechslungsreiche Spielumgebung, in der der Sinn für Interaktion zwischen der inneren und äußeren Realität geformt wird, bekommt das Kind Raum für die Formung der Erfahrung von sich selbst. Dieser Raum stellt dann den Grundstein für künftige kreative Auffassung der eigenen Welt dar.

Die Entwicklung der Vorstellungskraft, beziehungsweise der Fähigkeit mentale Vorstellungen zu bilden, ist im Vorschulalter von den frühen visuellen und somatosensorischen Erfahrungen abhängig. Nach dem Schweizer Psychologen Jean Piaget kodiert das Kind zunächst bestimmte Schemata von Tätigkeiten und wiederholt diese dann in Gedanken – auf diese Weise formt sich die frühe (statische) Vorstellungskraft.

Nach dem amerikanischen Psychologen Howard Gardner ist die Vorstellungskraft eine Äußerung der allgemeiner auf gefassten Raumintelligenz, die sich aufgrund von neurobiologischen Untersuchungen in der rechten Gehirnhälfte lokalisieren lässt. Da diese Intelligenz eng mit dem Gesichtssinn verbunden ist, kann ihr in dieser Hinsicht auch das Attribut “visuell“ zugefügt werden oder sie kann auch als “visuell-räumliche“ Intelligenz bezeichnet werden. Gleichzeitig damit muss man sich jedoch der Tatsache bewusst werden, dass sie nicht völlig von den optischen Eindrücken abhängig ist (sie kann sich auch bei Blinden entwickeln). Gerade das räumliche Denken ermöglicht

uns die täglich erlebten visuellen Eindrücke in mentale Vorstellungen zu transformieren, die auch in dem Moment geformt werden, in dem auf uns keine direkten visuellen Reize von der umgebenden Welt einwirken. Die Entwicklung dieser Art von Denken beginnt bei den Kindern mit der Ausbildung der erwähnten statischen mentalen Bilder und Vorstellungen über den Raum und Objekte, die ihn füllen.

Im Vorschulalter werden in diesem Prozess vor allem Orientierungspunkte von Bedeutung, an die das Kind seine bisherigen Erkenntnisse fixiert. Im Vorwort zu dem Buch Dimension des Denkens spezifiziert Gardner folgendes: Die Kinder schaffen sich echte Theorien davon, was sie umgibt – von der Sphäre der physischen Objekte und Kräfte, von der Sphäre der Lebewesen, der Menschen und der Gedanken. Das Spiel hilft ihnen dann die Arbeit mit den Symbolen zu entfalten, die diese Objekte darstellen. Die nonverbale Weise der symbolischen Äußerung ermöglicht den Kindern in ihren Vorstellungen mit der Welt verschiedenmaßen zu manipulieren und sich darin zu orientieren. Die Entwicklung dieser symbolischen Systeme hängt nach Gardner eng mit der Entwicklung der menschlichen Erkenntnis und der Verarbeitung von Informationen zusammen (das komplexe und kulturell entwickelte symbolische System stellen zum Beispiel Kunst, Musik, Film u.a. selbst dar). Zu einer fortgeschrittenen Wahrnehmung der räumlichen Struktur der Welt als eines komplex organisierten Systems mit tieferen symbolischen Strukturen kommt es erst später, im Schulalter.

Die räumliche Intelligenz ist auch die wichtigste Voraussetzung für eigene gestalterische Aktivitäten. Die Hauptrolle spielt sie auch in der Reflexion der Kunstwerke selbst, die eine erweiterte Empfindsamkeit für die Wahrnehmung der sehbaren, hörbaren und fühlbaren Welt erfordert. Das Vorschulkind denkt noch nicht in abstrakten Begriffen wie ein erwachsener Gestalter, kann daher prinzipiell nicht seine Gefühle und Gedankenkonstrukte in die Zeichensprache der abstrakten Formen (de)kodieren, ist trotzdem fähig auf abstrahierte Formensprache, die z.B. in einem fremden Bild sein Interesse weckt, spontan zu reagieren und darin seine eigenen Inhalte zu projizieren. Darin besteht auch einer der Vorteile der nicht konkreten oder nicht völlig definierten Formen, die es dem Kind aufgrund ihres nicht nuancierten Charakters ermöglichen, seine eigene Geschichte zu entwickeln und aktiv den Prozess der Imagination starten, von dem bereits oben die Rede war. Abstrakte Formen und Objekte passen in das neu entstandene Spielfeld und bekommen gleich den Status der belebten Objekte (ähnlich wie z.B. aus einem Zweig plötzlich ein Flugzeug wird oder aus Kieselsteinen Autos auf einer befahrenen Kreuzung), wodurch eine neue fiktionale Welt entsteht und ein Make-Believe Spiel startet. Das Kind projiziert in diese Formen eine bestimmte konkrete Bedeutung, die an eigene vorherige Erfahrung anschließt, also daran, an was sie es erinnern.

Objekte und Installationen in dieser Ausstellung, genauso wie die abstrakte Formensprache von Radek Pilař, erfüllen die Rolle dieses freien Spielfelds sehr effizient. Die dynamischen bunten Formen an den Wänden können die Kinder an Tiere oder an Märchengestalten erinnern, die in einem Wald voll von geheimnisvollen Pilzen, Bäumen und Leuchthütten leben.

Karel Řepa

Radek Pilař – Inspiriert und Inspirierend

Jede kreative Tätigkeit, und die künstlerische besonders, ist häufig das Ergebnis vieler Prozesse der inneren Welt des Autors des Werks. Ist das Werk wertvoll und vielsagend, findet es einen starken Widerhall noch lange Zeit nachdem sein Autor nicht mehr lebt oder nicht mehr schafft. Genauso wie der ewige Kreislauf in der Natur, bilden auch die erwähnten Aspekte der Schaffensprozesse eigentlich einen endlosen Kreis. Der Künstler ist von der umgebenden Welt inspiriert, in der er lebt und schafft. Sein Werk, nicht selten erst lange Zeit nach der Entstehung, kann wieder ähnliche Inspirationsquelle weiteren Menschen nicht nur im Bereich der Kunst, sondern auch im Alltag bieten. Ist das Werk in seiner Darstellung auch dem kindlichen Zuschauer zugänglich, kann ihn der Kontakt damit positiv beeinflussen und seine sowieso außergewöhnliche Betrachtungsweise der Welt bereichern, die häufig in die Form von Spiel transformiert wird. Gerade die interaktive Ausstellung in der Mälzerei in Písek "der Wald" ist ein Ort, der durch das Werk des bedeutenden tschechischen bildenden Künstlers Radek Pilař inspiriert wurde, der in Písek geboren wurde. Die subjektive Betrachtungsweise der Welt von Pilař ist das Ergebnis der Verarbeitung von stark inspirierenden Erlebnissen. Die Gelegenheit einen Einblick in die geheimnisvolle Märchenwelt zu nehmen stellt eine einzigartige Möglichkeit dar, mit anderen Augen zu sehen und das bislang nicht Erlebte zu erleben – den imaginativen Raum von Radek Pilař inspiriert und ständig inspirierend zu erforschen.

Radek Pilař wurde 1931 in der Stadt Písek geboren, einer wunderschönen historischen Stadt mit vielen alten Häusern, krummen Gassen und geheimnisvollen Ecken, umgeben von der südböhmischen Landschaft mit Wäldern, Wiesen und Teichen. Diese Landschaft prägte viele südböhmische Maler. Einige davon haben sie in ihrem Werk in Form von realer Darstellung regionaler Motive besungen, so dass es ganz eindeutig ist, durch welches Motiv ihre Arbeit am meisten beeinflusst ist. Bei Radek Pilař und seiner späteren Schaffensetappe ist es jedoch etwas anders. Die Einflüsse, die in Pilařs Werk zu sehen sind, bleiben häufig dem Streifblick des Zuschauers verborgen. Genauso wie uns Erwachsenen die Welt der authentischen und so wichtigen kindlichen Fantasie verborgen bleibt. In dem Lied des tschechischen Musikers und Texters Jiří Suchý Das schulpflichtige Kind wird unter anderem gesungen: „...das Kind glaubt, dass in das Haus von der Straße vielleicht ein geheimer Gang führt, die Hausmeisterin ist für eine solche Sache völlig blind“. Die Hausmeisterin in Suchýs Lied verkörpert die exakte und konstruktive Reife, die häufig notwendigerweise die verantwortungsvollen Leben derer verarmt, die wenigstens ein Stück Kind von längst vergangenen Zeiten in sich tragen.

Die außerordentliche Bedeutung von Radek Pilař liegt besonders darin, dass er als Autor sein ganzes Leben lang gerade seine Kinderseele mit Kinderempfindung behalten konnte. Der Kunsthistoriker Jan Kříž hat über Radek Pilař unter anderem folgendes geschrieben: „Das vielseitig entwickelte, vom Autor voll empfundene und höchst eindrucksvolle Werk von Radek Pilař werden wir wohl stets vor allem mit Hochachtung vor seinem allgemein bekannten

und geschätzten Schaffen für Kinder betrachten. In Pilařs Fall darüber hinaus nicht nur für Kinder, sondern auch für Erwachsene bestimmt. Es war gerade Radek Pilař, der das in jedem von uns verborgene Kind zum Leben erweckte. Die Kindheit ist ein Wert, an den es stets zu erinnern und der unbeabsichtigt des Alters bewusst zu entfalten ist, es gilt, die innere Kindheit das ganze Leben lang zu pflegen. Sonst würde unter dem Druck des Alltagstrotts unser menschliches Dasein mit der Zeit aufgrund des Mangels lebenspendender Aufrichtigkeit und Fantasie untergehen.“

Aufgrund der Familienverhältnisse verbrachte der künftige Künstler die ersten Lebensjahre bei seinen Großeltern, die nicht unbedeutend dazu beitrugen, dass ihn die Welt, die ihn umgab, mit der inspirierenden Sprache der Naturmärchen und geheimnisvollen Geschichten ansprach. Radek Pilař selbst erinnerte sich mit viel Liebe an seine Großmutter und seinen Großvater. Denn gerade sie beeinflussten sein künftiges Schaffen am meisten und halfen ihm darüber hinaus, die schrecklichen Erlebnisse des grausamen Weltkriegs und nicht zuletzt auch die Abwesenheit des Vaters zu überwinden, den Radek Pilař erst später kennen lernen konnte. Während seiner Reifezeit, nach dem Abklingen der Gräueltaten des zweiten Weltkriegs, begann er das Gymnasium in Písek zu besuchen. Schon während der Schulzeit arbeitete er fleißig an der Entfaltung seiner bildnerischen Fertigkeiten. Der Fleiß und die Ausdauer haben sich gelohnt. Nach dem Abitur wurde er in der Akademie der bildenden Künste in Prag in das Atelier des bedeutenden tschechischen Malers von Landschaften und Naturmotiven Vlastimil Rada aufgenommen. Bald verlässt er jedoch den vorgezeichneten und bewährten Weg seines Pädagogen und sucht nach seiner persönlichen Art des Schaffens und setzt sie um.

Durch Abstand von dem damals bevorzugten offiziellen Stil des "großen künstlerischen Schaffens" kommt Pilař zu Illustration, die es ihm ermöglicht, seine durch Fantasie gespickte künstlerische Darstellungsweise, seine natürliche Neigung zur Abstraktion zu entfalten und die ihn nicht zuletzt von der Notwendigkeit befreit, sich in seinem Schaffen irgendwie als Autor zu beschränken. Seine Aufgabe sieht er im Buch für Kinder und Jugendliche und in dessen Rahmen vor allem für die Kleinsten. Seine Illustrationen sind seit der Zeit in den bekanntesten Kinderzeitschriften zu sehen, wie einst Mateřídouška (Quendel) und Sluníčko (Sonne), die er sogar mit begründete. Von den Kinderzeitschriften war es nur noch ein Schritt zu großen Aufträgen Malbücher, Bilderbücher oder auch Bücher zu gestalten. Während seines Lebens schuf er eine enorme Menge davon. Unter den vielen können beispielsweise *Dreiunddreißig silberne Dächer*, *Heiß kalt*, *Wassermann Cesilko*, *Fuhrmann Sejtrocek* und *ein kleiner Räuber*, *Drache Wolke* oder *Opa und Storch* erwähnt werden. Die Popularität und Anerkennung der Arbeit von Radek Pilař steigt nicht nur beim Kinderpublikum. Bald bekommt er den ersten Auftrag vom Fernsehen, den Vorspann zum tschechischen Abendmännchen (tsch. Vecernicek, Variante des deutschen Sandmännchens) zu realisieren. Er nahm den Auftrag selbstverständlich an und schuf einen kurzen Zeichentrickfilm, der zum am längsten ausgestrahlten Vorspann des Tschechoslowakischen und später Tschechischen Fernsehens wurde. Es gibt wohl niemanden, der ihn nicht kennen würde. Neue und neue Aufträge rückten zwar das freie bildnerische Schaffen von Pilař in den Hintergrund, umso mehr festigten sie aber

seine unersetzbare Stellung im Bereich der Illustration und des Zeichentrickfilms, aber auch in den Herzen der Kinder vieler Generationen. Dem Schaffen für Kinder und Jugendliche bleibt Radek Pilař sein ganzes Leben lang treu.

Notwendige berufsmäßige Treffen mit böhmischen Volksmärchen und Märchengeschichten bedeuteten zwangsläufig die Rückkehr des Autors zu der Inspirationsquelle aus der bereits erwähnten Kindheit. Die Erinnerungen an Spaziergänge in den Wäldern um Písek mit Opa, Lektüre der Märchen mit Oma, traumhafte Feinheit der Spitzen, die seine Mutter strickte oder die Arbeit mit den tausend kleinen Knöpfen in der Werkstatt des Vaters. Wie schon gesagt, den Vater kennt Radek Pilař erst später kennen. Auch so waren die Eindrücke von der kleinen Knopfmacher- und Lederwarenwerkstatt so stark, dass das Lebenswerk von Radek Pilař sehr davon beeinflusst ist. Weitere Quellen, mit denen Pilař sein Schaffen bereicherte, war Kontakt mit dem Werk älterer Kollegen Illustratoren und sein ununterbrochenes Studium. So treffen wir in der Arbeit von Pilař auf Gemeinsamkeiten mit dem Werk von beispielsweise Josef Lada. So wie Lada seine Geschichten in reale Orte seiner Kindheit versetzt hatte – in seinen Geburtsort Hrusice, so verband auch Pilař Geschichten, die er bildnerisch verarbeitete, stets mindestens zum Teil mit darin enthaltenen Realien.

Eine seiner bekanntesten schöpferischen Arbeiten ist fraglos die spannende Geschichte der Familie des Räubers Fürchtenix (tsch. Rumcajs). Auch die Abenteuer des Autors Václav Čtvrtek sind, mehr in Zeichentrickform, mit der Stadt Jičín verbunden, die von Pilař in die bildnerische Form konkret eingearbeitet wurde. Die Vorlage für die Zeichentrickserie und Illustrationen der Geschichte *Der brave Räuber Fürchtenix*, sowie auch das Treffen mit ihrem Autor, ändern das Leben von Radek Pilař. Nicht nur das professionelle, sondern auch das private. Mit Václav Čtvrtek verband ihn seit der Zeit eine große Freundschaft und Fürchtenix, seine Frau Manka und der Räubersohn Spurtefix (tsch. Cipisek) werden zu langjährigen Gästen im Atelier des Malers. Zunächst entsteht der erste Zeichentrickfilm, danach die illustrierte Publikation. Später folgt die Trilogie *Fürchtenix, Manka, Spurtefix*, die auch im Ausland erschien, und viele Teilgeschichten, Malbücher und Hefte von dem damals schon berühmten Trio der Räuberfamilie aus dem Raholec-Wald. Radek Pilař wird für seine Arbeit mehrmals ausgezeichnet, sowohl im In- als auch im Ausland. Auch wenn die erwähnten Arbeiten, also zum Beispiel der Vorspann zum Abendmännchen und die Illustrationen zum Räuber Fürchtenix von Čtvrtek zu den bekanntesten gehören, ist das Schaffen von Radek Pilař viel breiter angelegt.

Radek Pilař müssen wir als einen originellen und außergewöhnlichen Maler betrachten, einen extrem authentischen Illustrator, Gestalter von Zeichentrickfilmen und nicht zuletzt als eine sehr interessante Person. Radek Pilař realisierte während seiner gesamten beruflichen Laufbahn einige Dutzend selbständige und Gruppenausstellungen und seine Arbeit wurde in vielen Katalogen dokumentiert. Am komplexesten jedoch wird sein Beitrag zur bildnerischen Kunst und zum Zeichentrickfilm in der Publikation des Autorenkollektivs mit dem prosaischen Namen „Radek Pilař“ zusammengefasst, die im Verlag Slovart 2003 erschien, anlässlich des zehnten Todestags des Künstlers. Das fast





zweihundertseitige Buch stellt die Arbeit des Autors in allen Schaffensbereichen vor, mit denen er sich beschäftigte, genauso fasst es kurz seine biographischen Angaben zusammen.

In jeder Arbeit von Radek Pilař lassen sich jedoch Einflüsse seines ursprünglichen Berufs des Malers finden. Die rein malerische Darstellung der Themen und Motive zeigt sich mehr oder weniger in dem dominierenden Illustrationswerk und im Film, aber auch in allgemein weniger bekannten Fotografien und Experimenten. Die Bewertung der malerischen Arbeit des Autors kann im Grunde auf alle künstlerischen Ergebnisse der Tätigkeit von Radek Pilař angewendet werden. Abgesehen von den Anfängen des Schaffens, die dem Sinn des traditionalistischen Studiums entsprachen und ein gewisses Spiegelbild des Einflusses seiner Lehrer waren, gehört zum typischen Merkmal des Werks von Radek Pilař fraglos die Sinnesdynamik der gegenständlichen Welt zusammen mit der Vorliebe für einen tonal reinen farbigen Ausdruck. Seine Arbeit wurde ununterbrochen weiterentwickelt und versteinerte nie in bewährten und vom Publikum und der Kritik akzeptierten Grenzen. Die Form der expressiven Auffassung der Arbeiten wurde manchmal mit einem stilisierten Ornament oder einer markanten linear dargestellten Passage bereichert, oder ihre Entwicklung gelangte zur völlig neuen Auffassung, die die Symbolik des Abfallmaterials enthielt. Der gemeinsame Nenner der Arbeiten ist auf jeden Fall eine spielerische Lebendigkeit, das Gefühl für das dargestellte Motiv und die Handlung und nicht zuletzt auch die Zugänglichkeit der Auffassung der Arbeitsformen für die Laien. Pilař war und sein Werk bleibt nicht nur ein außergewöhnlicher Beitrag der tschechischen bildenden Kunst für die hiesige Kulturgeschichte, sondern auch mindestens für die europäische Entwicklung und Geschichte.

Die interaktive Spielausstellung in der Mälzerei in Písek "der Wald" stellt einen Raum dar, der genauso wie das Werk von Radek Pilař in sich mehr verbirgt, als auf den ersten Blick zu scheinen vermag. Es ist das verkörperte Ergebnis der Inspirationsquellen, die im gegebenen Maß nicht nur das Werk von Radek Pilař, sondern auch der Genius Loci der Stadt Písek und seine Umgebung oder die Natur des ganzen Landes bieten. Radek Pilař gelang es aber, uns und auch den Kleinsten die verborgene Sprache zu dolmetschen, mit der zu uns diese inspirierenden Orte in der Natur und der Geschichte sprechen. Die ovalen Punkte an den in der Ausstellung genutzten Werken müssen nicht nur eine Reminiszenz an die Knöpfe aus der Werkstatt des Vaters bedeuten, genauso könnten sie Tautropfen am Gras in den tiefen Wäldern der südböhmischen Region, die Faserlinien können sowohl die Spitzen seiner Mutter als auch Spinnnetze oder Spinnfäden im Altweibersommer an Grashalmen oder Stämmen der mächtigen Bäume darstellen. Ebenso können sie die Struktur der Baumrinde oder der Eiskruste auf Pfützen der Winterwege oder Teiche symbolisieren, von denen es in den Wäldern Südböhmens viele zu finden sind. Die Geschichten können in die vorbereiteten Gegenstände und Tätigkeiten im Rahmen der Ausstellung hineingelegt werden, stets sollte und jedoch bewusst sein, dass über Erinnerungen und Fantasie alle verfügen, nur einige können sie aber teilen. So wie die Autoren der Ausstellung und Radek Pilař – inspiriert und inspirierend.

Aleř Pospířil



RADEK PILAŘ (1931 Písek -1993 Prag)

Bedeutender tschechischer Künstler – Maler, Illustrator und Autor von Zeichentrickfilmen.

Berühmt wurde er vor allem durch seine Arbeit für die Kleinsten. Zu seinen allgemein bekanntesten Arbeiten gehört die Verarbeitung der Geschichten vom Räuber Fürchtenix in Buch- und Filmform und der Vorspann zum Abendmännchen für das Fernsehen.

Das bildnerische Werk ist der Öffentlichkeit weniger bekannt, wird aber nicht weniger geschätzt.

Für seine Arbeit erhielt Radek Pilař viele Auszeichnungen im In- und Ausland.

PILAŘIŠTĚ

Literaturverzeichnis

ČAČKA, Otto a kol. *Psychologie imaginativní výchovy a vzdělávání s příklady aplikace*. Brno: Masarykova univerzita, 1999. ISBN 8072390341.

GARDNER, Howard. *Dimenze myšlení*. Praha: Portál, 1999. ISBN 8071782793.

GARDNER, Howard. *The Arts and Human Development*. New York: Basic Books, 1994. ISBN 0465004407.

Kol. aut. *Radek Pilař*. Praha: Slovart, 2003. ISBN 807209470X.

LOWENFELD, V. *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan, 1964

PIAGET, Jean. *Psychologie inteligence*. Praha: Portál, 1999. ISBN 8071783099.

PRŮCHA, Jan. *Alternativní školy a inovace ve vzdělávání*. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-7178-999-4.

SLAVÍK, Jan. Mezi fantazií a realitou v arteterapii. K Winnicotově koncepci potenciálního prostoru. *Arteterapie: časopis České arteterapeutické asociace*, 2005, 3, č. 9, s. 20–27. ISSN 1214-4460.

ŠULOVÁ, Lenka. *Raný psychický vývoj dítěte*. Praha: Karolinum, 2004. ISBN 80-246-0877-4.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I*. Praha: Karolinum, 2008. ISBN 978-80-246-0956-0.

WINNICOTT, Donald W. *Playing and Reality*. New York: Basic Books, 1971. ISBN 0415036895.



