



Auf dem Holzweg
Andreas Komanns

Ein amüsiertes Raunen geht durch den Konferenzsaal eines Tokioter Wolkenkratzers. Hans-Georg Kellner tritt in grüner Latzhose und mit roter Fliege ans Rednerpult. Sein für japanische Verhältnisse recht unkonventionelles Outfit provoziert und vereinnahmt zugleich. Später, nachdem der freie Künstler seine sehr persönliche und unterhaltsame Rede über Spielzeug und Spielen beendet hat, werden die Fachleute, Journalisten und Wissenschaftler mit offenen Armen auf ihn zugehen. Besonders bedankt hat er sich bei Frau Nishiwaka, der Chefin von Nikitiki-Toys. Sie blickte im Jahr 2000 zu seinem Stand auf der Nürnberger Spielwarenmesse hinüber und ihretwegen fand er den Weg hierher ins Rampenlicht vor das gespannte Auditorium der japanischen Spielzeugszene.

Frau Nishiwaka war damals sofort begeistert, nahm Exemplare seiner Steckfiguren mit nach Hause, zeigte sie in der Firma herum und erkannte den einfachen und naturbewussten Steckspaß für japanische Kinderwünsche. Heute sind die so kulturellen Japaner ganz verrückt nach den bunten Geschöpfen aus Buchenholz und weltweit die Hauptabnehmer. Gerade wurde Kellner im Land der aufgehenden Sonne wieder Ehre für das kreative Spielzeug zuteil – er erhielt den Good Design Award 2004 in der Kategorie Produktdesign, Erfindungen, Anlagen und Systeme für pädagogische Einrichtungen.

Das Lob unabhängiger Juries ist der Manufaktur im thüringischen Tabarz willkommene Anerkennung für die mühevollen Arbeit. Ein aufwändiges Marketing mit plakativen „Kauf-mich“-Slogans passt nicht ins Konzept. Die vielen Auszeichnungen der Fachleute für pädagogisch und ökologisch sinnvolle Kinderspielzeuge und -plätze sind für den Idealisten Kellner dagegen wertvolle Meilensteine, sein Unternehmen zu internationaler Reputation zu führen. Die Jury charakterisiert ihn am besten wieder. Etwa die zum Spielobjekt „Kommt in



die Tüte“ der Schule Palisadenstrasse in Berlin-Friedrichshain. Es wurde mit dem Thüringer Designpreis 2003 bedacht, weil „die skulpturale Anmutung, das unkonventionelle Erscheinungsbild für Kinder unmittelbar Spielwerte in markanten Lebensräumen schafft“.

Zentrale Bestandteile der Kellnerschen Philosophie sind das freie Spiel und die Integration unterschiedlich beschaffener Oberflächen in seine künstlerisch gestalteten Spielwelten. Beides hält die Kinder bei Laune und stimuliert ihre Phantasie. Seiner Auffassung nach begreifen Kinder an den Spielgeräten mittels der Kontraste zwischen glatt gehobelt oder kettensägenrau beschnitten, geölt oder natürlich, textil oder metallisch, kalt oder warm die differenzierte Haptik von Holz, Stahl und Seilen. Beim Klettern über die Skulpturen lernen sie die Materialien so unbefangenen kennen und ziehen für sich ihre eigenen Schlüsse daraus.

Weder die Spielräume noch die Steckfiguren konfigurieren Erlebnisse vor und kein erhobener pädagogischer Zeigefinger weist bei Kellner den rechten Weg zur Spielentfaltung. Ganz Freigeist, sucht er den „Holzweg“, wie er es selbst verspielt formuliert, und will „den Weg offen halten, die Denkrichtung ändern, ohne Rezept kochen oder einfach improvisierend die Welt erkunden lassen.“ – eben spielerisch Spielerisches schaffen. Und er lässt den Kindern die Freiheit, seine Ideen über ihr selbst entwickeltes Spiel zu verifizieren oder auf den Kopf zu stellen.

Kellner hat als Kind diese Vorzüge selbst genossen und ist sich deren pädagogischer Aktualität gewiss. Die Tradition des Spielzeugs wurde von spielenden Männern in seiner Familie ohne Zwang an ihn weitergereicht. Sein Großvater baute 1914 aus Holz Flugzeugmodelle als Spielzeuge nach. Später kamen Boote mit Dampfmaschinen und Uhrwerksantrieb dazu. Die Manufaktur wuchs zunächst in Leipzig, bevor man sich im thüringischen Tabarz ansiedelte. Kellner erinnert sich gerne an die Holzspäne auf dem Boden der Werkstätten. Sie allein reichten schon um phantasievolle Kreaturen zu basteln, sie in Formen zu legen oder sie in den Mund zu nehmen, zu schmecken, zu riechen und sich so vertraut zu machen mit dem natürlichen Rohmaterial für so vieles auf der Welt. Denn Holz steht für Symbole, etwa den Handlauf an Treppen – wir suchen Halt daran – für den Boden – wir stehen darauf – für die Bretter – manchen bedeuten sie die Welt – und es liefert Energie, Wärme, angenehmes Empfinden und viel Anlass zu kreativem Tun.





So suchte Kellners Großvater in den 30-er Jahren eine Verbindung zwischen Holzbauteilen, die bei Trockenheit nicht klappert und bei Nässe nicht blockiert. Er fand Gummi: „Plötzlich fingen die Bauklötze an über den Tisch zu wackeln, ohne umzufallen“, beschreibt Kellner in seiner „japanischen“ Rede die Geburt der Steckfigur in Tabarz. Der Krieg trennte diese dann leider vom Westen. Quiek die Maus, Quak der Familie Übermut zu Klassi-Holzsteckspiel begeisterte die Kellner-Familie vom lustigen Steckfigurenfamilie ganz tan goss man sie bei „Plastspielen Dinger mit den lustigen Augen verschwand schließlich mit dem Fall der Mauer von der Bildfläche, sie waren dem lange ersehnten Zauber westlichen Spielzeugs nicht gewachsen.



Kellner lernte zu DDR-Zeiten erst den Umgang mit Metall und studierte dann Design und Holzgestaltung. 1989 lag es auf der Hand etwas Neues zu beginnen, die Welt war im Umbruch. Mit seinem Studienfreund Frank Zimmer gründete er in Berlin eine Manufaktur für Holzgestaltung und kreierte – im Hinterkopf immer die Steckfiguren – gemeinsam mit Landschaftsarchitekten die ersten Spielplätze. Kinder und Erwachsene waren für den dreifachen Vater von Anfang an gleichberechtigte Zielgruppen. Auch den Eltern will er neue Welten schaffen, ihnen wieder Kindlichkeit ermöglichen – sie sollen ebenso in seinen Skulpturen klettern, schaukeln, wippen, hangeln oder einfach tagen den Nerv, verführt er uns über die Kunst doch zum Sinnieren, zum Anfassen, zum kindlichen Spiel.

Kellner ist Phantast. Mit seiner Spieltheorie kämpft er gegen den Trend. Er findet es schade, dass Erwachsene ches Verhalten von spielenden Kindern abwenden. Kinderlärm ist für ihn gegen den Trend. Er findet es schade, dass Erwachsene ches Verhalten von spielenden Kindern abwenden. Kinderlärm ist für ihn bedeutet Unbefangenheit. Nur gezwungene diese systematisch. Getrimmt auf Leistung chungezwungenen Treibens, neigen dazu ihr- beschleicht Erwachsene gerne die Lust auf



Schaukeln und Klettern, wenn sie einen Spielplatz betreten. Wer es früher gerne tat, tut es auch heute wieder. Sie machen sich einen Spaß daraus, lachen verschmitzt und fühlen sich einig mit den umherspringenden Kindern. Ja, es erweckt in ihnen geradezu tief verborgene Lebensgeister und sie probieren gerne seine Spielobjekte ausgelassen aus.



Dabei ist Spielen auch Risiko, das sieht man den teilweise kühn gestalteten Spielwelten an. Jung und Alt sollen beim Erklimmen der hölzernen Klettergerüste auch Abenteuer erleben. Schnell ist man einige Meter vom Boden entfernt und das Herz pocht. Wie mutig Kinder doch sind. Unversehrt wieder den Boden zu erreichen, ist für jede Altersstufe ein gleichermaßen wohliges Gefühl. Nicht weniger und nicht mehr als solche Erlebnisse trivialer Selbsterkenntnis fördert Kellner hervor. Vielleicht sind seine Schöpfungen deshalb so beliebt. Er versetzt die Generationen in einen Dialog und erreicht damit vom kleinen Städtchen Tabarz aus die ganze Welt.

Und immer wieder gewinnt er auch durch seine Präsenz, seine zupackende und ehrliche Art die Menschen. Man nimmt es ihm ab, nicht der berechnende Geschäftsmann mit dem Riecher für die Marktlücke zu sein. Alle Spielplätze gebiert er sozusagen selbst. Er überzeugt die Honoratioren der Stadt mit seiner authentischen Persönlichkeit, schlägt mit seinen fleißigen Mitarbeitern die Hölzer, verbiegt eigenhändig große Metallstangen und bittet stets die Einheimischen um Rat. So hat er mit viel Einsatz überall natürliche Spielparadiese in Harmonie mit der Umgebung gestaltet. Und irgendwann tat er auch das wieder: Er kramte die Steckfiguren hervor, erweckte die kleinen bunten Holzköpfe zu neuem Leben und schuf Eduard den Elefant, Erna die Krähe oder die Geschwister Max und Else.

