

UNSER THEMA

1 09



Sehen, hören, fühlen schmecken, riechen und lieben

Was Pädagogik und Architektur miteinander verbindet

Michele Zini

Vor allem die von Loris Malaguzzi inspirierte „Reggio-Pädagogik“ unterstreicht die Bedeutung des Raumes und weist ihm sogar die Rolle des „dritten Erziehers“ (neben dem pädagogischen Fachpersonal) zu. Deshalb ist es wichtig, dass Kindertagesstätten genug Platz für kindliche Aktivitäten aufweisen. Die Räume eines Kindergartens sollten nicht nur funktional und ästhetisch entsprechen, sondern alle Sinne vielfältig anrühren und jede Menge Lernanlässe bieten.



Warum brauchen Menschen eine Umgebung, die gut für die Sinne und die Gefühle ist? Wie können Architekten und PädagogInnen dazu beitragen? Und was ist nötig, um einen solchen Raum zu erfinden?

Forschungen der Neurowissenschaften und der Sozialwissenschaften bestätigen, dass unsere Identität sich sowohl durch unsere Erfahrungen mit der Umwelt herausbildet als auch durch unseren genetischen Ursprung entsteht. Wenn wir geboren werden, sind unser Gehirn und unsere Fähigkeit, die Realität wahrzunehmen und zu erfahren, noch nicht ausgeformt und definiert, warten aber – wie die Knospe einer Blume – darauf, sich zu entfalten. Wir entwickeln unsere Sinne und kognitiven Fähigkeiten über die Interaktion mit unserer Umwelt. Deshalb formen unterschiedliche kulturelle Umgebungen unsere Wahrnehmung auf unterschiedliche Weise. Die Kinder der Inuit-Eskimos haben zum Beispiel viele unterschiedliche Begriffe für das, was wir einfach „Schnee“ nennen.

Die Sinne vermischen

Unser Gehirn entwickelt sich immer weiter – über die Zeit der Kindheit bis zum Erwachsenenalter und darüber hinaus. Aber in den ersten Monaten und bis zum Alter von sechs Jahren entwickeln unsere Wahrnehmungsfähigkeiten und die kognitiven Fähigkeiten ihre konkrete Form. Kinder sind ein Labor für die Sinne und aktivieren mit jeder Sinnesaktivität wieder andere Sinne. Sie haben eine synästhetische Fähigkeit, nehmen also gleichzeitig mehrere Sinnesindrücke wahr: Sie sehen die Temperatur, sie spüren das Licht, sie schmecken Gerüche. Die Kindertagesstätten für die frühe Kindheit und

ganz allgemein die Umwelt in der Kindheit bilden eine riesige Werkstatt der Sinne, in der ein Kind sein Wissen aufbaut. Die Umgebung kann die individuellen Lernwege der Kinder unterstützen und anregen, die kognitiven Prozesse und die Wahrnehmung beeinflussen und zur Ausbildung der individuellen Identität eines Kindes beitragen.

Im Ergebnis darf man die Umgebung eines Kindes nicht nur als Kontext zum Lernen oder als passives Setting für Aktivitäten ansehen; sie ist vielmehr ein integraler Teil des Lernens und hilft dem Kind dabei, seine Identität zu definieren. Kinder profitieren von einer reichen, anregenden Umgebung, die ihnen viele verschiedene Möglichkeiten bietet, zu experimentieren, zu forschen, zu überprüfen und zu entwickeln.

Eine solche Umgebung zu entwerfen, ihr Design, ihre Möblierung und alle vorhandenen Gegenstände zu planen, das erfordert eine effektive Zusammenarbeit zwischen Architekten, Planern, Erziehern, Lehrern und Politikern.



Eine Studie von Reggio Emilia und des Domus Academy-Forschungszentrums mit dem Titel „Kinder, Räume, Beziehungen – Projekt für eine Umgebung für junge Kinder“ empfahl bereits 1998 Kriterien, die genutzt werden können, um eine Umgebung zu entwickeln, in der die Kinder sehen, fühlen, hören, schmecken, riechen, spielen, erkunden und experimentieren können und in der sie sich vor allem geliebt fühlen.

Die Planung von Einrichtungen für die frühe Kindheit

Kindertagesstätten sollten viele verschiedene Erfahrungen bieten: die Entwicklung von Beziehungen und Gelegenheiten zum Experimentieren; sie sollten Erfahrungen anbieten und Informationen bereithalten – alles mit Blick auf die größtmögliche Zahl von Verbindungen und Beziehungen, die ein Kind knüpfen kann. Die Tagesstätte soll keine Insel sein, sondern eher ein Gebilde, das sowohl abgibt als auch aufnimmt, das in die zeitgenössische Kultur eintaucht und das es zulässt, von Gefühlen, Tatsachen, Wünschen und Neuigkeiten erfüllt und durchflutet zu werden. Sie sollte von der Gesellschaft durchdrungen werden, aber nicht schutzlos, mit Projekten, die filtern und anleiten, die als Membran und Berührungspunkte dienen.

Mir scheint, die Zentren sollten nicht den Bauten des Schweizer Architekten Le Corbusier ähneln, die er sich als „Maschinen, um darin zu leben“ vorstellte und die die Aktivität des Lebens

unterstützen; sie sollten vielmehr „Maschinen, die herausfordern“ sein, die Kindern dabei helfen, zu wachsen und ihre individuelle Identität und ihre Gruppenidentität zu definieren, indem diese Bauten einen dreidimensionalen Berührungspunkt zwischen dem Kind und der Welt anderer Lebewesen (Kinder, Erwachsene, Tiere und Pflanzen) und der Gegenstände bieten.

Eine Kindertagesstätte ist wie ein großer Inkubator – ein Ort des Arbeitens, Lernens, Spielens, Schlafens, der kulturellen Aktivität, des Experimentierens, in dem auch Fehler gemacht werden. Es ist eine sich immer wieder verändernde Umwelt, in der Design, Möblierung, Systeme und Berührungspunkte verschiedene Aktivitäten am selben Ort zu verschiedenen Tageszeiten ermöglichen – ohne ein vorherbestimmtes Programm, sondern auf der Basis von Entscheidungen, die Kinder und Erzieher zu einer stimmten Zeit fällen.

Was gebraucht wird, sind Umgebungen, die für unterschiedliche Aktivitäten zu unterschiedlichen Orten werden können. Umgebungen, die komplex sind, die aber die Kinder willkommen heißen; die häuslich sind, aber doch das Zuhause nicht einfach nachahmen, und die reich sind – vom Standpunkt der Sinne aus gesehen. Eine Kindertagesstätte sollte nicht einfach entsprechend ihrer verschiedenen Funktionen aufgeteilt werden. Natürlich braucht sie einige hoch spezialisierte Räume, in denen man Musik machen, sich bewegen, mit verschiedenen Materialien arbeiten, Zugang zu Informationen bekommen und sie verarbeiten kann usw. Andere Orte jedoch sollten mehr an Beziehungen orientiert und allgemeiner sein, wie ein Marktplatz oder eine Piazza in der Einrichtung. Das bedeutet, es sollte Bereiche geben, in denen es viel Technologie gibt, und andere, in denen die Anzahl von technischen Geräten gering ist. Diese Einteilung verlangt einen variablen Rhythmus, der – wie die Musik – Pausen und Stille braucht.

Die Küche, Werkstätten, Garderoben, der Eingangsbereich, die Bibliotheken, Gärten und Schlafräume, die Plätze zum Essen, Rennen, Nachdenken – ob in der Gruppe oder allein – haben alle die gleiche Bedeutung. Alle bieten Kindern und Erwachsenen die Gelegenheit zu forschen, als Basis für das Lernen. Diese Plätze werden durch Wände, Informationen, Möbel, Farben, Licht, Gerüche und Geräusche gebildet.



Eine sinnliche Lernumgebung gestalten

Es ist schwer, flexible Räume zu gestalten, die sich kontinuierlich verändern, und diese Orte gleichzeitig mit einer Identität auszustatten, die dem Konzept der „100 Sprachen der Kinder“ entspricht – eine Metapher, die die vielen Ausdrucksmöglichkeiten der Kinder beschreibt. Die Architekten ringen darum.

Die Gestaltungsprozesse, die sich als besonders nützlich erwiesen haben, verwenden Farbe, Licht, Geräusche und Gerüche, weil diese Dinge mit den kognitiven Prozessen junger Kinder korrespondieren und sie fördern. Das Bild der Einrichtung leitet sich daher nicht nur von ihrem Grundriss und der Möblierung der Räume ab, sondern ebenso vom sinnlichen Reichtum der verwendeten Materialien.

Farbe

Für die Farbe bedeutet das: Es ist notwendig, die chromatische Farbskala mit vielen Schattierungen zu nutzen. Das ist weit mehr als das einfache System von Rot, Gelb und Blau, das Erwachsene oft assoziieren, wenn sie an Kinder denken. Vielmehr muss es das Ziel sein, den Kindern ein subtileres Farbschema mit vielen Farbtönen anzubieten. Dieses Schema sollte Farben enthalten, die einander ähnlich sind (Ton nach Ton), was Ausdruckskraft und Vielfalt hervorbringt. Es gehören auch Farben, die kontrastieren, dazu, die sorgfältig ausgewählt und in ihrer Intensität reduziert werden müssen, wenn Komplementärfarben nebeneinander platziert werden.

Eine Kindertagesstätte ist wie ein großer Inkubator – ein Ort des Arbeitens, Lernens, Spielens, Schlafens, der kulturellen Aktivität, des Experimentierens, in dem auch Fehler gemacht werden.

Akzente, die – gegen die anderen Farben gesetzt – als Kontrast wirken, können verwendet werden, um spezielle Räume, Bereiche oder Gegenstände hervorzuheben.

Licht

Die Beleuchtung sollte die Umgebung auf verschiedene Weise erhellen – mittels Glühlampen, Neonlicht, Gas, Halogen etc. So können alle Möglichkeiten, die zur Verfügung stehen, optimal genutzt werden. Das Licht muss auch Schatten hervorrufen. Das ist mit Glüh-

lampen möglich, nicht mit Leuchtstofflampen. Die Beleuchtung muss sowohl konzentriert auf einen Punkt als auch diffus sein und verschiedene Licht-Temperaturen aufweisen: warmes helles Licht, kühles weißes Licht, rosiges Licht. Personal und Kinder müssen in der Lage sein, die Intensität und Farbe der Beleuchtung zu verändern. Es ist möglich, Licht einzusetzen, das unterschiedliche Farbschattierungen ergibt und Rot, Grün und Blau zum weißen Standardlicht hinzufügt.

Materialien

Die verwendeten Materialien sollten reichlich vorhanden und vielfältig sein. Durch sie soll eine Umgebung entstehen, die die Sinne vielfältig anregt, mit weichen und derben Oberflächen, feuchten und trockenen, undurchsichtigen, glänzenden und transparenten. Die Oberflächen brauchen unterschiedliche Eigenschaften, die sich im Laufe der Zeit verändern (Holz, Stein, Blumen, Stoffe) oder gleich bleiben (Glas, Stahl).

Diese sensorischen Qualitäten der Umgebung für junge Kinder können nur erreicht werden, wenn die Gestaltung und Ausstattung durch Architektur, Designsysteme und Möblierung aufeinander abgestimmt werden. Ein Designer sollte die Aufgabe der Koordination und Abstimmung übernehmen. Dieser Designer koordiniert die Arbeit der verschiedenen technischen Fachleute und bringt sie in Verbindung mit dem Personal der Einrichtung. Er kontrolliert den Vertrag und die Ausschreibungen für die Zulieferungen und verwaltet alle Designelemente. All dies geschieht mit dem Ziel, eine Einrichtung aufzubauen, die das Bild eines glücklichen und kompetenten Kindes fördert und hervorbringt.



Michele Zini

Michele Zini ist Architekt und Designer bei ZPZ Partners in Modena, Italien (www.zpzpartners.it), Professor an der Designfakultät der Universität Mailand und arbeitet auch bei „Reggio Children“ als Wissenschaftler mit. Dieser Beitrag ist die deutschsprachige Version eines Artikels im Internationalen Magazin „Kinder in Europa“ (2005).

Hinweis:

ARCHITEKTUR_SPIEL_RAUM_KÄRNTEN nennt sich eine Gruppe von ArchitektInnen, PädagogInnen und Kunstschaffenden, die das Verständnis junger Menschen für ihr bebautetes und gestaltetes Umfeld fördern möchte. In Zusammenarbeit mit Schulen, Kindergärten oder privaten Initiativen werden Architekturprojekte für Kinder und Jugendliche entwickelt und durchgeführt. Unterschiedliche Schwerpunkte von der einfachen Stadt aus Schachteln über künstlerisch anspruchsvolle Raum- und Architekturmodelle bis zu Ausflügen von „Stadtforschern“ ermöglichen eine altersadäquate Auseinandersetzung mit Architektur und Raum. Die Kinder sind mit Begeisterung dabei und lernen ihre Lebensumgebung bewusst wahrzunehmen sowie ihre Bedürfnisse in Bezug auf Architektur und Raum zu benennen. Für Frühjahr 2009 ist ein bundesweites Fortbildungsseminar für PädagogInnen geplant. Nähere Infos: www.architektur-spiel-raum.at