

Thomas Kostecki

Andere Zeiten.

Andere Orte.

Eine andersartige, spielerische Reise.

Eine *mystische Reise*, die jedoch nicht nur bloße Erholung ist, sondern vielmehr konzentriertes Selbstgefühl vom Betrachter fordert.

Ein vom Magister Ludi, vom Spielmeister und Künstler Thomas Kostecki begleiteter und geleiteter Gang ins geistige Innere, der zugleich den Blick auf unterschiedliche Dimensionen der äußeren Welt eröffnet.

Die Ebenen einer Welt aus zusammengesetzten Bausteinen der Geschichte der Menschheit.

Die eine Ebene nicht ohne die andere denkbar.

Ein rätselhaftes Spielfeld.

Schachbrett, Spielbrett des Lebens, auf dem Zug um Zug unzählig reiche Szenen am Betrachter vorbei streichen:

Die nie gekühlten Visionen vom Fliegen, die Horizonte der nach vorwärts träumenden Gedanken der Erfinder.

Die über das Meer treibenden Illusionen der Entdecker, die Ahnung des Unmöglichen und die Suche nach der Vollkommenheit der Welt.

Das aufbegehrende Trotzdem, der Todesmut eines Galileo Galilei, der das ptolemäische Weltbild auf den Kopf stellte.

Der Klang eines übermenschlichen Lachens unsterblicher Heiterkeit – vielleicht das eines Engels.

Jede dieser noch so irrationalen, gegen jeglichen Verstand verstoßenden Szenen, die dem Betrachter auf dem Spielbrett der Reise begegnet, könnte eine des eigenen mutig überschreitenden, (geschichts-)verwandelnden Träumens und Denkens sein.

Beachte der Betrachter dazu nun die Spielregeln:

Er begeben sich auf die Reise ins Spiel, sei bereit zu gewinnen und zu verlieren.

Bereit zu entdecken, dass in jedem Moment, in jedem Spielzug das Daseinsrätsel steckt.

Dass jeder Augenblick Zeuge eines Anfangs ist, der ohne den vorherigen Zug nicht möglich gewesen wäre.

Dass das Woher immer auch das Wohin bedeutet.

Und dass das Ziel die Einheit aller Elemente und Gegensätze, die Zusammenschau von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft ist.

Er ergreife die Gelegenheit und begleite Thomas Kostecki als Magister Ludi ohne Zögern auf dieser phantastisch-spielerischen Bilderreise.

Zuletzt mache sich der Betrachter den immerfort unterwegs seiende Geist des Spiels zu Eigen und wage sich in das vorgemalte Land des Künstlers hinaus, um der Geschichte als der großen Lehrmeisterin zu begegnen.

Nur ein selbstbewußter und zugleich selbstvergessener Schritt trenne ihn vom Spieleinsatz, vom Beginn der Reise...

Karin Hoffmann – Kontny