

## PRESSEINTERVIEW

### Mit Laurie de Chiara, Gründerinnen und Leiterin von ArtPod sowie Kuratorin von PLAY, über das Konzept der Ausstellung und ausgewählte Werke.

## PRESSE

Dr. Helga Huskamp  
T +49 711 470 40 275  
F +49 711 236 99 83  
helga.huskamp@staatsgalerie.bwl.de  
sgs\_presse@staatsgalerie.bwl.de  
staatsgalerie.de

*Laurie de Chiara, welches Konzept der Kunstvermittlung steckt hinter PLAY?*

ArtPod glaubt daran, dass Kunst erlebt und nicht erklärt werden muss, daher ist die Grundlage von PLAY das Erkunden. Die Besucherinnen und Besucher sind eingeladen, sich mit den Kunstwerken auf unterschiedliche Weise auseinanderzusetzen: spielerisch, selbstinitiiert, nicht-direktiv, imaginär oder konstruktiv.

*In der Regel werden Besucherinnen und Besucher im Museum nicht interaktiv eingebunden. Wie bewerten Sie das?*

Vielleicht kann man das als eine »nicht-traditionelle« Museumsbegegnung bezeichnen. Denn sie bietet einen neuen Weg zum Verständnis. Es geht nicht darum, Antworten zu geben, sondern Besucherinnen und Besuchern zu helfen, eigene Assoziationen zu entwickeln.

*Was ist essentiell für das Konzept des Erkundens?*

Spielen ist universell, kulturübergreifend, es gibt ein menschliches Bedürfnis zu spielen. Während Kinder sehr früh lernen, spielerisch mit der Welt zu interagieren, müssen viele Erwachsene dazu ermutigt werden, sich auszutoben, um die Vorstellungskraft, Kreativität, Problemlösungsfähigkeiten und das emotionale Wohlbefinden zu aktivieren. PLAY ist kein dummes Spiel – im Gegenteil – es ist das Beste, was man tun kann, um sich zu öffnen.

*Auf welche Arten kann man sich Zeitgenössischer Kunst in PLAY spielerisch nähern?*

PLAY macht es sich zur Aufgabe, die Besucherinnen und Besucher herauszufordern. Jennifer Dalton bittet sie, über ihren Gemütszustand nachzudenken und einen Aufkleber auszuwählen, den sie beim Gang durch das Museum tragen, um ihr Gefühl allen Anwesenden mitzuteilen. Stefan Saffer ermöglicht den Nervenkitzel, einen Tischtennisball auf sein Mobile zu werfen, um Klänge und Bewegungen zu aktivieren. Und während man an dem Treibholz-Scheit von Olafur Eliason entlangläuft, testet man das eigene Gleichgewicht. Jede dieser Aktivitäten fordert unser inneres Kind auf, herauszukommen.

*Aber das war noch nicht alles, oder?*

Als Reflexion über die aktuelle Pandemie (die nicht ignoriert werden konnte), hat Dustin Schenk ein Wandbild eines überdimensionalen Virusmonsters mit Massen von invasiven winzigen Viren gemalt. Die Besucherinnen und Besucher dürfen selbst aktiv werden und den Virus wegradieren, denn wir alle wünschten, es wäre in der Realität so einfach. Courtney Childress ermutigt die Besucherinnen und Besucher, ihre Spuren zu hinterlassen und die riesigen geschmolzenen Buntstiftkleckse auszuprobieren, indem man sie an den strukturierten Wänden reibt.

*Bei einigen Werken treten Besucherinnen und Besucher mit ihrer Interaktion auch in direkten Austausch miteinander. Wie funktioniert das?*

Leni Hoffmans Arbeit »PLAYTEX« verfolgt einen konzeptionellen Ansatz, um die Geschichte der Transformation ihrer bunten Plastilin-Kugeln auf der Reise vom Atelier der Künstlerin in Düsseldorf nach Stuttgart zu verfolgen. Hoffman bat verschiedene Personen aus dem Museum, aus der Verwaltung, der Reinigung und von außerhalb des Hauses, die Kugeln jeweils auf den Museumsboden zu werfen oder zu rollen. Das Werk erwacht dann zu neuem Leben, wenn die Besucher über die Kugeln laufen und dabei unterschiedlich große Farbflächen entstehen lassen. Es ist eine sich ständig verändernde, kaleidoskopische Farbgebung, die nur für eine begrenzte Zeit sichtbar bleibt.

*Einige Kunstwerke fordern uns nicht nur körperlich, sondern auch geistig. Welche Ansätze gibt es hierzu?*

Indem sie Geschichten erzählen, bieten einige Kunstwerke einen weiten Interpretationsspielraum, der es der Fantasie erlaubt, sich in einer Unterhaltung mit offenem Ende zu entfalten. Guy Ben-Ner geht spielerisch an die Inszenierung der Handlung von Herman Melvilles Roman-Klassiker Moby-Dick heran. Dieser Low-Tech-Improvisationsansatz gibt ihm die Freiheit, sowohl Themen des Humors als auch der Demut zu erforschen, indem er Geschichten erzählt, die zugänglich und lustig sind. In Anna Anders Videoprojektion »Intruders« sieht man junge Menschen, die spielerisch versuchen, von allen Seiten ins Bild zu klettern – doch sie werden ständig unterbrochen und müssen in Deckung gehen. In Zeiten von sich schließenden Grenzen könnte man sie als unerwünschte Flüchtlinge oder Eindringlinge betrachten, die nicht einreisen dürfen. Frank Matters Dokumentarfilm über Klaus Lutz, »Die Schönheit meiner Insel«, fängt die magische Essenz von Lutz' Welt ein. Es ist ein Fenster in die geheimnisvolle Utopie dieser einsamen Figur und seiner Abenteuer. Faszinierend ist die unendliche Kreativität, mit der hinter den Kulissen produziert wird.

*PLAY fördert die Interaktion zwischen Menschen und Kunst. Wird auch die Interaktion zwischen Menschen und Umwelt reflektiert?*

Matthias Garffs riesige, verspielte, vogelähnliche Kreaturen erzählen ihre eigenen Geschichten und erzeugen ein Gefühl der Ehrfurcht, wenn sie in ihrer Erhabenheit über uns schweben. Diese fantastischen Figuren sind aus recycelten Elementen zusammengesetzt, jedes Fundstück wird transformiert, um die Beziehung zwischen Mensch und Tier zu reflektieren. Maxine Leus »The Eco Wanderers« aus recyceltem Papierstoff sind fleißige Zwerge, die in einer nomadischen Installation die vermüllten Straßen auf der ganzen Welt aufräumen und die Menschen an das Umweltproblem der Verschmutzung durch Überkonsum und Missachtung der Umwelt erinnern. Die der Schwerkraft trotzenden, animierten, tanzenden Tischtennisbälle von Egill Sæbjörnsson scheinen in und aus zwei Eimern zu fliegen, wobei sie sich unterhalten, singen, spielen und laute Geräusche von sich geben, wenn sie sich treffen. Außerhalb des Museums kann man Stefanie Pöllots speziellen Kaugummiautomaten entdecken, der eine Plastikkapsel der Magie zum Mitnehmen anbietet.

*Danke für das Gespräch.*