

PLAY MUSEUM

Ausstellungsprojekt im alten Gutspark Glashagen und am HOCHsitz Glashagen Hof in Retschow

25.07. - 05.09.2021

Unter dem Titel *PLAY MUSEUM* schließt Schmuck2 an seinen vorangegangenen Projektschwerpunkt Architektur und Schmuck an und entwickelt eine Utopie für ein zeitgemäßes »(Schmuck)Museum«. Dabei geht es weniger um die Planung eines neuen Gebäudes, als vielmehr um das Zeichnen einer Museumsvision vor dem Hintergrund einer an Themenkomplexen wie Hyperrealität, Repräsentation oder Wertigkeit (...) digital aufbereiteten »Schmuck2 Sammlung«.

Im klassischen Ausstellungsformat installieren Künstler*innen und ein Architekt dazu Architektur als Schmuck im öffentlichen Raum. Das virtuell Immaterielle spannt sich so über das Materielle und bindet mit seinen interaktiven Möglichkeiten den Besucher auf verschiedenen Ebenen in das Formen einer Museumsutopie mit ein.

Mit der Installation des HOCHsitzes als »Hypertransmitter« (Glashagen MV) und der zugehörigen Interview-Publikation »HOCHsitzen« im Jahr 2010 hat Schmuck2 die Frage nach dem zeitgemäßen Standort für künstlerische Produktion und Aktion gestellt. Die Vorzüge ländlicher Freiheit nutzend, spielte die Architektur schon beim Zukunftsmodell ‚Planet Land‘ eine wichtige Rolle. Insbesondere das Nachdenken über Maßstäbe oder das Wechselspiel zwischen privatem und öffentlichem Raum schob im Anschluss einen neuen Diskurs über die Beziehung von Schmuck und Architektur an.

In Projekten wie »PLAY JEWELLERY - WEAR ARCHITECTURE. Thinking about jewellery through architecture« (Tokio 2015) oder »THINK BAUHAUS. Building Jewellery in Architecture« (Halle und Tokio 2019) hat Schmuck2 daraufhin wiederholt Architektur und Schmuck ins Verhältnis gesetzt.

Dabei bezogen sich thematische Ansätze immer wieder auf Fragen nach der Verbindung und den Zusammenhängen zwischen Architektur und Schmuck: darauf, wie Schmuck als Phänomen oder Begriff im Kontext von architektonischer Praxis neu interpretiert oder verstanden werden kann. Mögliche Parallelen, Schnittstellen und Unterschiede, auch Interaktionen und die Erkundung wie man folglich die Idee beider erweitern kann, bildeten die Basis für einen Prozess, der sich in öffentlichen Gesprächen, in Interviews, aber auch in künstlerischen Installationen manifestierte.

Die Theorie, dass Architektur sinnbildlich als Schmuck für seine Umgebung steht (Toshimasa Sugimoto/Architekturhistoriker Hiroshima) entspannt sich dabei final in dem

Diskurs.

Und doch ist Sugimotos Ideologie keineswegs der einzige Ansatz, den man hier verfolgen kann. Der japanische Architekt Ryuji Nakamura sieht das Ornament in der Architektur als Maß für die Größe einer Struktur. Seiner Ansicht nach ist es möglich, über diese Vorstellung das Ornament in komplett neue Zusammenhänge zu bringen.

Tetsuo Kondo wiederum vergleicht die Repräsentation von Schmuck mit der Absicht von Architektur, den Raum zu kontrollieren.

Allen in die bisherigen Projekte involvierten Architekten, von Akihisa Hirata über Junya Ishigami, Tetsuo Kondo, Yuko Nagayama oder Ryuji Nakamura ist der Zuspruch von Schönheit für beide Genres gemein.

Die Themenkomplexe mit denen man Architektur und Schmuck begegnen kann, sind demnach vielfältig: Schönheit, Werte, (Status)Symbole, Identität und Beziehungen, Materialität und Traditionen oder Repräsentation (durch Fassaden, Dekoration oder Ornamente) erschließen einen ganzen Katalog von Ansätzen, auf dem man das Potential neuer Konzeptionen und Ideen einer aktuellen Definition von Schmuck im Kontext von Architektur erweitern kann.

Vor diesem Hintergrund lädt Schmuck2 im Sommer 2021 vier brillante Künstler*innen, und einen Architekten - Caroline Bayer, Kai Schiemenz, Asako Shiroki, Stefan Wischnewski und Tom Kühne - zu einer Ausstellung im öffentlichen Raum ein. Inmitten mecklenburgischer Landschaft - im Park des alten Gutshofes Glashagen, auch unweit des HOCHsitzes - sollen sie eine »Architektur« oder »architektonische Geste« schaffen, die, Sugimotos Ansatz folgend, Schmuck im öffentlichen Umfeld interpretieren kann.

Vor dem Hintergrund der Pandemie ändert sich die Art, wie wir Ausstellungen installieren und organisieren, aber auch wie wir sie aufnehmen und erfahren. Mit den neuen Formen, in denen sich Inhalte präsentieren – digital/real, global/lokal, nachhaltig und teilhabend - ändert sich auch die Architektur, in der Präsentation stattfindet: sie wird von der festen Burg zur flexiblen Handlung. Dabei ist es die Architektur - der gestaltete und begrenzte Raum - der sich im Falle von *PLAY MUSEUM* nun in die Aktion verliert und von der Herberge zum Beherbergten wird.

Museen bieten die Bühne für Begegnungen von Menschen und Ideen. Sie sind Orte kollektiver Erfahrung, die dabei helfen, uns miteinander zu verbinden. Sie nehmen eine gestaltende Rolle in der Gesellschaft ein. Demokratisch, integrativ und vielstimmig sollte

dabei ihr Ansatz sein. Gefördert und protegiert vom Allgemeinverständnis der Notwendigkeit. Umfassend ist die Diskussion, die sich gerade jetzt um die schillernde Institution Museum spinnt.

Schmuck2 beginnt im Kleinen, auf unebenem Boden, im Hinterland von Bad Doberan und Heiligendamm, in der Provinz, vor großstädtischem Schatten und doch geschichtsträchtigen Land. Hier säen wir spielerisch die Saat der Beziehung zu denjenigen, die sich mit der Idee identifizieren können. Hofieren die Achtsamkeit des Besuchers, den neugierigen Dialog, die reflektierte Reaktion als Werte, mit denen man repräsentieren kann. Lesen das Schöne im Erleben. Färben Traditionen neu ein. Skizzieren an der Grenze von öffentlich und privat die kulturelle Erfahrung, die sich zu nachhaltigem Erleben verdichten kann.

Und am Ende ist es der Schmuck, das Kleine im Großen, die Architektur unter dem imaginären Dach, das Reelle als Beet für das Virtuelle, was uns zu neuen gesellschaftlichen Zusammenhängen führen kann.

Künstler*innen und der Architekt:

Caroline Bayer

geboren 1973, lebt in Berlin.

Aus Modulen entstehen Ensembles kleiner Architekturen, Durchgangssituationen, angedeutete Räume, eine durchlässige Grenze vom Innen- zum Außenraum.

Diese Module bieten die Möglichkeit zur Veränderung und werden kombiniert mit organischem Material, das die Umgebung mit sich bringt.

Tom Kühne

geboren 1972, lebt in Berlin.

Mit den Mitteln des Rückblickes auf die Geschichte von Glasha- gen Hof, einer Bestandsaufnahme und der Formulierung des vor Ort vorhandenen Potentials wurde die Vision eines Begegnungs-/Ausstellungs-/ Veranstaltungsortes für regionale Baukultur in Form eines Pavillons mit Kaffeebetriebung auf der Leerstelle des ehemaligen Gutshauses entwickelt.

Kai Schiemenz

geboren 1966, lebt in Berlin.

Ein kleiner Park mit Bäumen. Eine Wiese, auf der sich ein Gutshaus befand. Es führt ein Weg daran vorbei, der selbst keinen Zugang zu ihr herstellt. Der Park ist eingebettet in

eine Landschaft aus Wiesen, Feldern und Gehöften. In der Bewegung seiner Wege wohnt ein wenig Theater, eine Bewegung, dem die Besucher folgen. Sehen wir den Park als Museum, das Dinge sammelt und sortiert, dann spricht die Wiese von der Abwesenheit des Gutshauses.

Die vom Park entnommene Erde vermischt, verdichtet mit Ton und Wasser wird zur geformten Skulptur. Sie dient als Display für Gefäße aus Ton, die vor Ort entstehen und entstanden. Wetterabhängig wird sie mit der Zeit vergehen. Flüchtigkeit ist ein Teil von ihr und letztlich lässt sich nicht eindeutig sagen, ob der Prozess des Hervorbringens und/oder des Verfalls nicht die eigentliche Skulptur ist.

Asako Shiroki

geboren 1997, lebt in Berlin

Die, während eines Spazierganges entdeckten, reizvoll geformten Zweige eines Vogelnestes, schufen einen Moment der Erkenntnis zwischen rationalem Sammeln und dem gewollten Ansammeln von Dingen. Dies eröffnete Übergänge und offenbarte die Verflechtung verschiedener Welten miteinander. Die reizvollen Formen der Zweige waren die Verbindung zu einer autonomen Existenz. Sie zeigten, unser Dasein in einer Welt, die sich aus verschiedenen Schichten zu einem zusammenfügt.

Stefan Wischnewski

geboren 1974, lebt in München

Die scheinbar schwebende Skulptur aus Wäschespinnen, Fliegenhauben und Moskitonetz ist schon durch ihre Materialherkunft, der Namensgebung und der Funktion auf der Schnittstelle zwischen Tier, Natur und Mensch. Der Synergieeffekt von einer halbtransparenten Erscheinung in dieser ländlichen Umgebung schärft die Wahrnehmung auf den Ort, der sich in ein Open Air Showroom verwandelt. Die Begegnung mit der in sich geschlossenen Skulptur und denen sich im Inneren bewegendem künstlichen und farblichen Gewebeobjekten, läßt eine Nähe auf Distanz zu, die man von musealen Räumen her kennt. Das Objekt ist atmungsaktiv und fordert den Betrachter zur Begegnung des Ortes und der Umgebung auf.

Gefördert von der Stiftung Kunstfonds innerhalb des Programmes NEUSTART KULTUR.