

A Playground Guide to Getting Lost

Förderungspreis des Landes
Steiermark für zeitgenössische
bildende Kunst 2021

12.12.2021 – 01.05.2022

Kuratiert von Lina Albrikiene

Lithuanian National Museum of Art/Radvila Palace Museum of Art, Vilnius

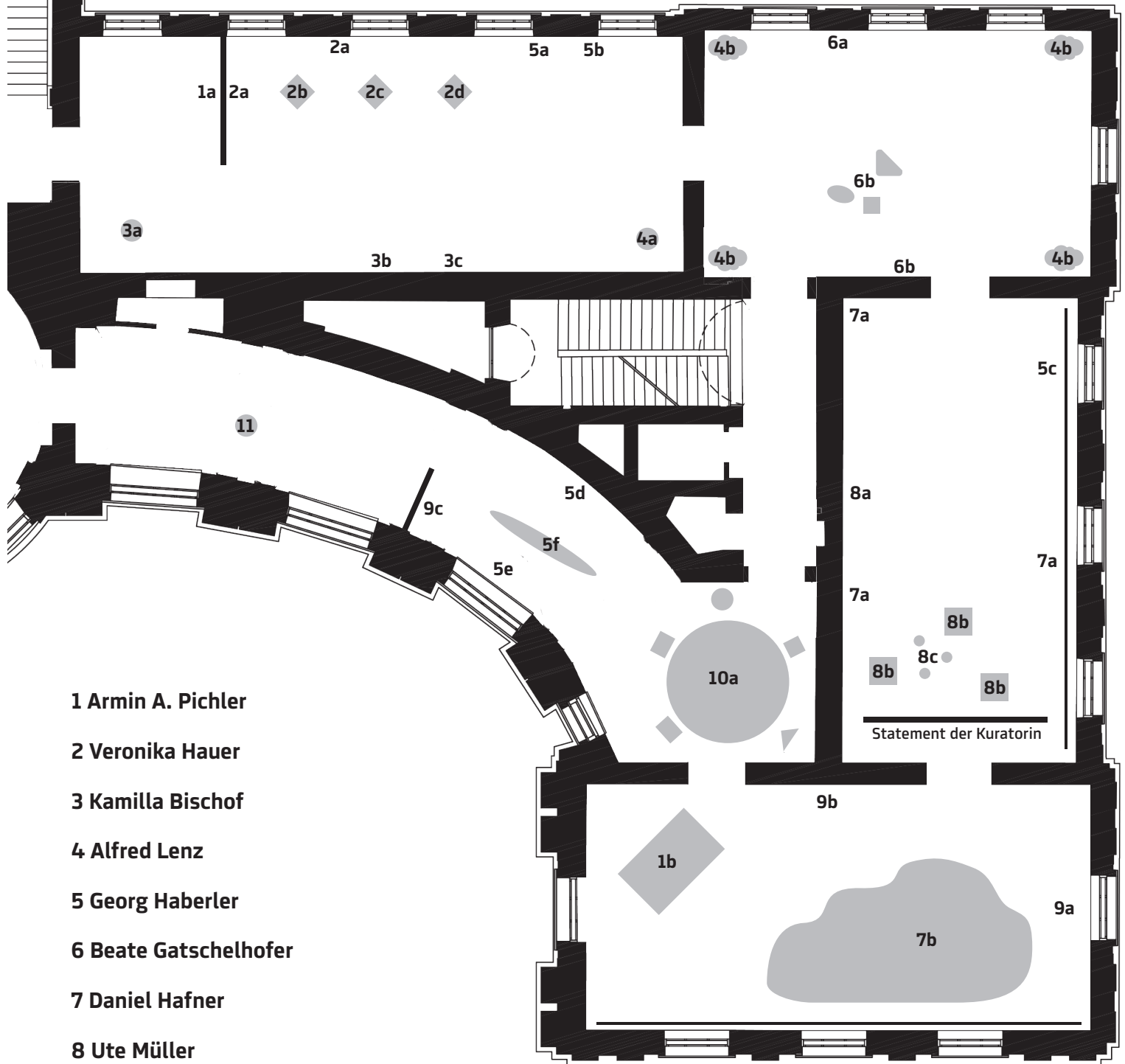
Neue Galerie Graz, Universalmuseum Joanneum

Joanneumsviertel, 8010 Graz

T +43-316/8017-9100

joanneumsviertel@museum-joanneum.at, www.neuegaleriegraz.at

A Playground Guide to Getting Lost



1 Armin A. Pichler

2 Veronika Hauer

3 Kamilla Bischof

4 Alfred Lenz

5 Georg Haberler

6 Beate Gatschelhofer

7 Daniel Hafner

8 Ute Müller

9 Ernst Koslitsch

10 zweintopf

11 René Stiegler

12 Alfredo Barsuglia

In der Rotunde, Erdgeschoss: **10b**

Ehemaliger Museumseingang, Neutorgasse: **12**

1 Armin A. Pichler

1a | Inbetween 2021 – Installation View, 2021
Video, Full HD, Farbe, ohne Ton, 6:37 min

1b | Inbetween, 2021

Edelstahl, Holz (Eiche), 3 × 2,5 m, Kette 5 m

2 Veronika Hauer

2a | The Animated Alphabet

(H, O, L, I, E, R), 2017–2021

Serie von Pigmentdrucken, je 100 × 70 cm

2b | I, 2021

Gipsguss, Acryllack, 32 × 10 × 5 cm

2c | L (left), 2020

Gipsguss, Acryllack, 31 × 18 × 5 cm

2d | E, 2021

Gipsguss, Acryllack, 30 × 20 × 6 cm

3 Kamilla Bischof

3a | Elefant, 2020

Öl und Acryl auf Kunststoff, 58 × 30 × 48 cm

3b | Baba Cool, 2019

Öl auf Leinwand, 200 × 250 cm

3c | Aloe Vera, 2019

Öl auf Leinwand, 150 × 180 cm

4 Alfred Lenz

4a | the cloud dance company extension, 2019

Installation mit Fahrradhelm, elektrischem Krawattenhalter, Tischfußballgriff mit Schalter, Akku, Kabel, Draht, Watte, Nylonschnur, variable Dimensionen

→ Zum Aufsetzen wenden Sie sich bitte an die Aufsicht!

4b | Fake Clouds, 2021

Wandfarbe, Watte, Holzkonstruktion, Drahtseil, Seilrollen, Motoren, Elektronik, Kabel, ca. 10 × 6,75 × 3 m

5 Georg Haberler

5a | Seabird fly home, 2021

Acrylic Ink, Nähgarn und Stoff auf Leinwand, 50 × 40 cm

5b | Hot Dog, 2021

Acrylic Ink, Nähgarn und Stoff auf Leinwand, 50 × 40 cm

5c | Seaspiracy, 2021

Acrylic Ink, Nähgarn und Stoff auf Leinwand, 120 × 100 cm

5d | Blind Side, 2021

Acrylic Ink, Nähgarn und Stoff auf Leinwand, 160 × 120 cm

5e | Duero, 2021

Acrylic Ink, Nähgarn und Stoff auf Leinwand und IKEA-Tasche, 50 × 40 cm

5f | Crocodile Dundee, 2021

Farbe, Holz und Seil, 70 × 405 × 26 cm

6 Beate Gatschelhofer

6a | Die Ordnung des Zufalls, 2019

Porzellan auf Papier, Serie von 13 Stück, gerahmt, je 50 × 40 cm

6b | früher war das aber lustiger, 2019–2021

3-teilige Objektserie, Gedicht, Steinzeug, Porzellan, Dreirad, Metallobjekt, Holz, Kunstleder, Seil,

79 × 39 × 54 cm, 53 × 40 × 47 cm, 45 × 31 × 70 cm

7 Daniel Hafner

7a | Mosquito Drawings (Synchron aufgezeichnete

Flugbahnen einzelner Mücken im Schwarm), London, Wien, Triest, 2015–2021

Bleistift auf Papier, je 30 × 42 cm

7b | Three Vacuum Cleaners And Oversize Hoses, 2015/2021

Staubsauger, Kunststoffschläuche, Laub, Kabel, Lichtpult, raumfüllend

8 Ute Müller

8a | Ohne Titel, 2020

Eitempera auf Molino, 200 × 150 cm

8b | Ohne Titel, 2021

Latex, Stahl, Aluminium, Kunststoff, Karton, variable Dimensionen

8c | Ohne Titel, 2021

Beton, variable Dimensionen

9 Ernst Koslitsch

9a | The incompetent Dragon, 2021

Acryl, Pastellkreide und Wandfarbe auf Karton, MDF-Rahmen, 110 × 100 × 5 cm

9b | Hashtag forever, 2021

Gefundenes Holz, Farbe, Schrauben, 152 × 160 × 8 cm

9c | Bon Voyage (Holy Stick), 2021

Holz, Farbe, Schrauben, 135 × 35 × 5 cm

10 zweintopf

10a | Mama & Papa, 2020

Installation mit zwei Holzboxen, lackiert, mit eingebauten TV-Simulatoren, gelbe Kabel, Spielteppich, Löwentatze aus Beton, Waschbetonplatte, Foto von Charles Duke und seiner Familie, Houston/Texas, zurückgelassen auf dem Mond, Apollo 16, 16.–27. April, 1972

+

hände heute III, 2019

Pigmentdruck, 46,5 × 75 cm, gerahmt

+

safe, 2018

12 Metallbuchstaben, Textilnetz, Karabiner, Buchstabenhöhe ca. 30 cm

10b | Tam Tam, 2013/2018/2021

8 Partyzelte ohne Haut, 460 × 460 × 300 cm

11 René Stiegler

Scaffolds, 2019

T-Shirt (bedruckt), Staubsauger, Aluminium-Ventilator, Elektromotor, Drehzahlregler, Kabel, 80 × 35 × 35 cm

12 Alfredo Barsuglia

Das große Versprechen, 2021

Holz, Plastik, Wasser, 150 × 200 × 200 cm
Courtesy Nicole Gnesa Galerie, München

A Playground Guide to Getting Lost

Lina Albrikiene

Die Mücke schwebte durch den Raum, als wäre es eine Performance, während ihre Flugbahn auf einem weißen Blatt Papier aufgezeichnet wurde. Das klingt absurd und ist es auch – doch es geht um den Prozess des Lebens und Überlebens. Das gilt für das Insekt wie für den Menschen, der die Spur des Insekts aufzeichnete. Die Aufmerksamkeit beider galt der Bewegung: Einer von ihnen verfolgte ein Pünktchen mit den Augen und zeichnete gleichzeitig dessen Bewegung auf, während der andere sich ganz auf den Zweck des Fliegens konzentrierte und Grenzen oder Risiken ausblendete. Beides erinnert an Handlungen von Kindern: Ein Kind versucht Punkte zu verbinden und so seine ersten Buchstaben zu schreiben, während ein anderes die Begrenzungen des Spielplatzes ignoriert.

Der Titel **A Playground Guide to Getting Lost** impliziert drei mögliche Interpretationen für diese Ausstellung. *Playground* (Spielplatz) steht für die Kindheit und die Erinnerung daran, für vergangene Erfahrungen mit ihren Emotionen, Gefühlen und frühen Gewissheiten. *Guide* (Wegweiser, Führer) spielt auf mögliche Wege und Ziele an, auf Unsicherheit und Hilfestellung – gerade heutzutage in unserem Leben unvermeidbar. *Getting Lost* (sich verirren, verloren gehen) lässt verschiedene Deutungen zu, je nachdem, wie Einzelne die beiden ersten Konzepte für sich interpretieren. Es mag sein, dass manchen ein konstruktiver Weg angezeigt wird, der bestimmte Erinnerungen anstößt und so die unterschiedlichsten Empfindungen wie Freude oder Traurigkeit, Komik oder Ernst auslöst. Andere Besucher*innen könnten sich in ihrer Introspektion verirren – oder eine Antwort auf die bisher ausweglose Trübsal finden. Letztendlich wird jedoch vermutlich vor allem der Sinn für Absurdität erwachen. Die ausgestellten Kunstwerke können als eine Art Spielzeug betrachtet werden, das uns einlädt, die Grenzen unseres inneren Selbst, unserer (vermeintlichen) Überlegenheit, der Intensität unserer Empfindsamkeit und unseres Glaubens zu untersuchen. Man wird sich vielleicht fragen, ob das mit pastellfarbenem Schaum überzogene Fahrrad nun sicher zu fahren ist? Dann stellt sich aber heraus, dass der Schaum in Wahrheit aus Porzellan besteht. Ist es möglich, die Schaukel zu benutzen, wenn ihr Sitz an einer überlangen Kette befestigt ist? Stimmt es, dass man umso mehr Glück haben wird, je mehr Geld man in den Brunnen wirft? Die Ausstellung kann als unkonventionelles Modell eines Spielplatzes verstanden werden, der die Idee einer utopischen Welt impliziert – einer Fantasiewelt, in der wir leben wollen, oder – ganz im Gegenteil – die wir abstoßend finden. In der Ausstellung geht es um den Kreislauf vom Kind zum Jugendlichen und Erwachsenen sowie die damit einhergehenden Vorstellungen und Unzulänglichkeiten. Der hier gezeigte Spielplatz kann im Unterbewusstsein einer*eines jeden existieren.

A Playground Guide to Getting Lost besteht aus Werken von zwölf Künstler*innen, die entweder in der Steiermark geboren wurden oder diese als ihre neue Heimat gewählt haben. Die Kunstwerke werden in verschiedenen Medien präsentiert, darunter (Klang-)Installationen, Skulpturen, Videos, Plakate, Malereien, Objekte und Keramikarbeiten. Gemeinsam geben sie der Ausstellung eine besondere Atmosphäre, die an einen mutierten, verwandelten Innenhof oder Spielplatz erinnert. Dieser Eindruck entsteht nur dadurch, dass sie gemeinsam in einer Ausstellung gezeigt werden.

Die Ausstellung reflektiert die entscheidende Rolle, die Künstler*innen in der zeitgenössischen Gesellschaft spielen, bringen sie doch Perspektiven ein, die von kritisch bis engagiert und von eigenwillig bis poetisch reichen können. Es finden sich Buchstaben von A bis Z, metamorphe Schmelzobjekte, ein *gelbes Universum*, Elemente der Irritation bis hin zu absurden Geschichten, wie sie das Leben schreibt. Jedes Element dieses Spielplatzes legt eine spezifische Verwandlung frei.

Beate Gatschelhofer verwendete für ihre Installation *früher war das aber lustiger (6b)* antiquierte Spielgeräte. Diese Kinderspielzeuge sind überwuchert von einer Art außerirdisch-buntem Organismus. Es wirkt fast, als ob sich der schaumartige Organismus noch immer langsam ausbreitet – als würde er versuchen, mit den Kindheitserinnerungen eine symbiotische Beziehung einzugehen. Dahinter steht der Gedanke, dass Spielzeuge ebenso wie Denkmäler die vergessene Vergangenheit repräsentieren. In Wahrheit ist der vermeintliche „Schaum“ Porzellan, das die Künstlerin wie einen metamorphen Schmelzorganismus gestaltet hat. Eine weitere Arbeit derselben Künstlerin hat den Titel *Die Ordnung des Zufalls (6a)* und zeigt die Erforschung von zufälligen Mustern, die sich beim Fallenlassen von noch ungebrannten Porzellanringen ergeben haben. Das Resultat sind dekorative knotenartige Gebilde, die – in Bilderrahmen montiert – an maritime Knotentafeln erinnern. Eine Trophäensammlung von mehr als 1.000 Zufallsprodukten. Zerbrechlich und einzigartig.

Auch die Installation **(8b)** von **Ute Müller** erinnert an metamorphe oder vulkanische Substanzen. Sie zeigt drei kleine schwarze Skulpturen, die auf Sockeln stehen. Die Objekte haben aufgrund der Weichheit des Latex, aus dem sie bestehen, die Möglichkeit, ihre Form zu verändern. Mit dem Aspekt des *Zufalls*, des *Möglichen*, arbeitet die Künstlerin in vielen ihrer Kunstwerke: Zufall, Schichtung, Multiplikation, Prägung und schließlich die bewusste Entscheidung, wann das Objekt fertig ist. Für das Herausarbeiten dieser Objekte verwendete Ute Müller einen Stein, um damit unterschiedliche Latexabdrücke zu erzeugen, drei verschiedene Zustände. Eine weitere Installation **(8c)** wurde ebenfalls mit einer Gussform realisiert. Die Künstlerin flechtete jedoch in diesem Fall einen riesigen Korb, den sie dann in mehrere Segmente schnitt und mit Beton füllte. Danach entfernte sie die „Hülle“ von der Form, indem sie die Teile des Korbes verbrannte. Das Resultat dieses Prozesses sind Säulen, die Brandspuren aufweisen und wie verbliebene Schornsteine oder noch stehende, zerbrechliche Überreste eines vor langer Zeit niedergebrannten Dorfs wirken.

In ihren Gemälden **(8a)** ist Ute Müller sogar noch vielschichtiger. Ihre ineinander verwobenen Figuren lösen sich sanft in der Weite der Komposition auf und tauchen in die Tiefe ein. Wie ein Buntglasfenster mit einzelnen transparenten Komponenten, die den Fokus auf sich ziehen. Aus der Nähe scheint es, als würden die Figuren zu einem unkonventionellen Lebewesen mutieren, das sich in konstanter Bewegung befindet und sein Aussehen verändert.

Vielfältige Mutationskonzepte präsentiert **Alfredo Barsuglia** in seiner Installation *The big promise* (Das große Versprechen) **(12)**. Auch er arbeitete mit einem Stein, der allerdings künstlich ist. Er besteht aus Plastik und bildet einen kleinen Springbrunnen, umgeben von Pflanzen, Wasser und Wasserschnecken, der Betrachter*innen dazu einlädt, sich auf der Sitzbank niederzulassen – genau wie bei jedem anderen Springbrunnen in einer Stadt. Der Brunnen erfüllt jedoch nicht nur einen dekorativen Zweck und bietet mehr als nur einen Freizeit-Rastplatz. „Je mehr Geld Sie in den Brunnen werfen, desto mehr Glück wird Ihnen widerfahren.“ Dieser Text steht neben der Installation und erinnert an eine Kindheit, in der wir Münzen in (Wunsch-)Brunnen geworfen haben, im Glauben, eines Tages zurückkehren zu können und in naher Zukunft viel Glück zu erfahren. Damit repräsentiert der Künstler die Vorstellung von Wert, Glück und Reichtum, jedoch mit einem Fragezeichen am Ende: Fühlt es sich nicht manchmal an, als wäre das alles ein Schwindel, ein künstliches Konstrukt? Barsuglia schlägt vor, eine Münze oder besser eine Handvoll Münzen hineinzuworfen und zu sehen, was als nächstes passiert. Nehmen Sie einfach vor dem Museum Platz und erfreuen Sie sich an Ihren Erinnerungen und dem Glauben an die Erfüllung Ihrer Wünsche.

Die Installation *Three Vacuum Cleaners And Oversize Hoses* (Drei Staubsauger und übergroße Schläuche) **(7b)** von **Daniel Hafner** zeigt die Transformation eines Haushaltsgegenstandes am Beispiel eines Staubsaugers – ein Gerät, das uns unsere Mutter oder unser Vater jedes Wochenende mit einem versprochenen Eis oder neuen Spielzeug schmackhaft machen wollte.

Die Staubsauger hier haben überdimensionale Schläuche und sind umgeben von Haufen aus trockenem Laub. Ihre Mutation macht sie störrisch – die Staubsauger erfüllen ihre Funktion nicht mehr, sondern stehen stumm im Raum, ohne die Blätter aufzusaugen. Stattdessen übernehmen sie eine neue Rolle – nämlich die von Klanginstrumenten, die mit ihren Motoren und Schläuchen Geräusche erzeugen. Daniel Hafner verwendet in seinen Werken häufig Elemente der Natur. In der Arbeit mit dem Titel *Mosquito Drawings* (Mückenzeichnungen) **(7a)** verfolgte er ein einzelnes, im Schwarm fliegendes Insekt mit den Augen und skizzierte gleichzeitig dessen Flugbahn, ohne auf das Blatt zu sehen. Sobald er die Sicht auf die Mücke verlor, war die *Blind*-Zeichnung beendet. Aber jetzt sehen wir den großen Soloauftritt der Mücke auf ihrer Bühne – einem weißen Blatt Papier. Die Zeichnungen repräsentieren quasi ein Denkmal für das tote Insekt.

Ein anderer Künstler, dessen Wirken auf den Elementen der Natur und ihrer Metamorphose basiert, ist **Alfred Lenz**, in dessen Werk oft ein charmanter Humor zum Ausdruck kommt. Für diese Ausstellung installierte er zwei kleine Wölkchen, die sich mithilfe eines von ihm geschaffenen Mechanismus an der Decke des Raumes bewegen. Die Decke ist zum Teil blau gestrichen und erinnert an das Babyzimmer eines Buben. Zunächst könnte man meinen, die Arbeit *Fake Clouds* (Falsche Wolken) **(4b)** sei eine visualisierte Erinnerung an unbeschwerte Sommerferien in Griechenland. Aber hinter den tanzenden Wolken verbergen sich kritische Gedanken. Die Intention des Künstlers ist es, die Unwahrheit politischer Fake News und die Desinformation, die sich in sozialen Medien verbreitet, aufzudecken und generell den Medienkonsum zu hinterfragen. Eine weitere Arbeit, *the cloud dance company extension* (Die Wolkentanzfirma-Erweiterung) **(4a)**, ist interaktiv und lädt das Publikum dazu ein, Teil der Installation zu werden. Betrachter*innen können den künstlichen Wolken-Hut aufsetzen, der über eine Fernbedienung verfügt. Betätigt man den Knopf, so bewegen sich kleine wolkenartige Elemente um den eigenen Kopf und erfreuen alle, die es sehen.

Die Installation des Künstlerduos **zweintopf** mit dem Titel *Mama & Papa* **(10a)** spiegelt das Thema dieser Ausstellung wider. Die Installation besteht aus fünf Segmenten: Das erste Element bilden zwei Fernseherattrappen, die einander gegenüberstehen und nichts außer ein blinkendes RGB-Farblicht zeigen. Die Fernseher simulieren die Anwesenheit von Menschen im Haus und schrecken mögliche Einbrecher ab. Im Kontext der Installation lassen sich die beiden Fernseher aber auch anhand des Titels interpretieren – jeweils einer der Bildschirme repräsentiert die Mutter und der andere den Vater, die ohne miteinander in Kontakt zu treten unabhängig voneinander ihre Fernsehsendungen anschauen – physisch nahe, mental im *Hier und Jetzt* aber weit voneinander entfernt. Was sie verbindet, ist lediglich das zweite Element, der runde Kinderteppich, der zwischen ihnen liegt und möglicherweise ein Kind symbolisiert. Das dritte Element der Installation ist ein Foto, das an einem Stativ mit Tierpfoten an den Ständern angebracht ist. Abgebildet sind drei Fäuste: zwei menschliche Fäuste und die einer Steinskulptur. Man könnte in diesem Zusammenhang auf die Redewendung *von Hand zu Hand* verweisen. Zwei unterschiedliche Interpretationen liegen nahe: entweder ein starker Glaube an den Familienethos, der alles in kontrollierte Bahnen bringt, oder – ganz im Gegenteil – der Konflikt auf engem Raum. Auf Letzteres verweist das vierte Element der Installation, welches den Titel *safe* trägt und aus Metallbuchstaben besteht. Die Buchstaben stammen von der Fassade einer Versicherungsgesellschaft und wurden in einem Netz aufgehängt. Der Buchstabe U fällt heraus und könnte damit auf das zusammenbrechende Familienmodell hinweisen. Zuletzt folgt das fünfte Element der Installation, das die optimistische Bedeutung der Familienordnung wiederherstellt: ein im Internet gefundenes Foto. Es ist ein Familienfoto des Astronauten Charles Duke, der genau dieses Foto bei seiner Landung auf der Mondoberfläche 1972 zurückließ.

Die Rotunde im Erdgeschoss beherbergt noch ein zweites Werk von zweintopf mit dem Titel *Tam Tam* **(10b)**. Man könnte meinen, *Tam Tam* sei aus speziell angefertigten Metallteilen gefertigt – für das Künstlerduo kommt das allerdings nicht infrage. Lieber greifen sie für ihr künstlerisches Schaffen auf vorhandenes Material – Readymades – zurück. Die Plastik *Tam Tam* wurde aus den Gestängen von acht Partyzelten, ohne Zelthaut, gefertigt. Durch die Verarbeitung verlieren die Partyzelte ihre ursprüngliche Funktion. Mit dem neu entstandenen Objekt führte das Künstlerduo verschiedene Performances durch, beispielsweise ließen sie es einen Hügel hinunterrollen. Es wird so zu einem riesigen Spielzeug, einem unregelmäßig geformten, hohlen Spielball für Riesen.

Armin A. Pichler zeigt eine Schaukel, die ihre Funktion verloren hat und ihrem Zweck nicht mehr erfüllen kann, da ihr Sitz an einer überlangen Kette befestigt ist **(1b)**. Die Schaukel wirkt wie ein Denkmal im Ausstellungsraum, ein Denkmal der Unmöglichkeit. Im Rahmen des Ausstellungskonzeptes ist sie ein Symbol für die Kindheit und die Einschränkungen, denen Erwachsene ausgesetzt sind. Den zweiten Teil von Pichlers Werk bildet eine Videodokumentation, in welcher der Künstler in einer eigens angefertigten Grube ebendiese Schaukel benutzt. So gibt ihr Pichler ihre Funktion zurück und erweitert dadurch das Spektrum an Interpretationen, genauso wie der Titel *Inbetween*. Man pendelt zwischen Kindheit und Erwachsensein. Im ersten Moment ist die Schaukel ein Symbol für eine sorglose Kindheit. Wenn man das Objekt allerdings als ein Spiel für Erwachsene sieht, wird es zur Metapher für Leben und Existenz. Hinauf und hinab, vor und zurück, Aufstieg und Fall – als Menschen erleben wir all dies. Dazu zitiert der Künstler Friedrich Schiller: „Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Die konzeptionelle Mutation eines Readymade-Objekts zeigt **René Stiegler** in seiner Installation *Scaffolds* (Gerüste, Schafotte) **(11)**. Der Titel der Arbeit klingt zwar irreführend, ist aber metaphorisch zu verstehen. Der Künstler interessiert sich für die Erforschung der Verbindung des Menschen mit der Technologie sowie ihrer ständigen Weiterentwicklung. Er stellt fest, dass technologische Erfindungen Teil der Menschheit sind. Sie pumpen Zufriedenheit durch unsere Körper, setzen Wünsche frei, imitieren Menschen. Die Installation selbst besteht aus einem Staubsauger und einem T-Shirt mit dem Aufdruck eines männlichen Oberkörpers. Sobald der Staubsauger eingeschaltet wird, bläst sich der „Körper“ auf und nimmt so seine Gestalt an. So wirft die Arbeit Fragen nach Sexualität, Fragilität und Technik sowie dem Männlichkeitsideal auf – Themen, die für Jugendliche heutzutage unumgänglich sind.

Kehren wir aber nun zum Aspekt der frühen Erfahrungen zurück, der am Anfang dieses Textes erwähnt wurde. Die Vermittlung von Alphabet und Sprache gehört zu den Themen, die die Besucher*innen in der Ausstellung entdecken können. **Veronika Hauer** zeigt Plakate und Skulpturen. Sie alle repräsentieren Buchstaben anhand eines konzeptionellen Ansatzes. Hauer gestaltete Poster **(2a)** mit Elementen, die von drei historischen Lernfibeln/Vorlagen angeregt wurden. Eine dieser Inspirationsquellen ist eine illustrierte Seite aus Tom Seidmann-Freuds Buch *Hurray, we are reading, Hurray, we are writing* von 1930. Eine andere – für die eigenen Gedichte und Alliterationen der Künstlerin, verfasst für jeden einzelnen Buchstaben – war das Buch *The Absurd A.B.C.* des britischen Künstlers Walter Crane von 1874. Die dritte Inspirationsquelle – für ihre Zeichnungen personifizierter Buchstaben – ist das Buch *The Animated Alphabet* von einem anderen Walter Crane, einem amerikanischen Künstler. Der Einsatz des Körpers, in dessen Silhouette sie Buchstaben einschreibt, ist essenziell für Hauers künstlerische Arbeit. Hauer vereint in ihren skulpturalen Arbeiten Buchstaben und Körperteile, zum Beispiel ein Bein oder ein Ohr **(2b-d)**. Ironisch und kritisch führt sie den skulpturalen Buchstaben ein. So ist beispielsweise ein Buchstabe in eine Feigenhand eingeschrieben, ein Handzeichen, das entweder eine Beleidigung oder die Ablehnung einer Bitte symbolisiert. Diese heutzutage humorvolle Geste weckt Erinnerungen an unsere Jugendzeit.

In den Arbeiten von **Georg Haberler** treten archaisch wirkende, fast höhlenmalereiartige Bilder in Erscheinung (**5a-e**). In seinen Werken verwendet er eine für das Genre der Malerei ungewöhnliche Methode: Mithilfe einer Nähmaschine bestickt Haberler die Leinwand und bearbeitet deren Rückseite mit Acrylic Ink. Der Stil seiner Malerei erinnert an die Zeichnungen unserer Kindheit oder an fantasievolle mittelalterliche Landkarten. Bemerkenswerte, humorvolle Erzählungen von Lebewesen, die sowohl unter Wasser als auch an Land leben, von Pflanzen, von Strukturen, von Säulen, die an das antike Griechenland erinnern, bis zu modernen Erfindungen. Seine fantasievolle Welt ist voller Bewegung, ohne jemals stillzustehen. Der neonpinke Rahmen um die Gemälde reflektiert farbiges Licht an der Wand und erweitert den Erzählraum des Bildes in den Realraum. Die Titel, die der Künstler seinen Gemälden gibt, klingen oft kindlich, naiv oder nostalgisch: *Hot Dog*, *Seabird fly home* (Seevogel, flieg nach Hause), *Seaspiracy* (Meerschwörung). Neben den Gemälden zeigt Haberler außerdem noch sein riesiges *Crocodile Dundee* (**5f**) – ein Krokodil aus Holz, das bereits als eine Art Signatur in all seinen Bildern auftaucht.

Ernst Koslitsch präsentiert der Öffentlichkeit sein *Gelbes Universum*. Seine fantasievolle Welt gestaltet er aus gelben Doka-Platten, die er auf Baustellen findet. Verschiedene figurative Kreaturen bilden einen eigenen Kosmos, einen weitreichenden Stammbaum, der die Eigenheiten unterschiedlichster Wesen widerspiegelt – Wesen, die auf einer Insel im Nirgendwo leben und in der Zwischenzeit vermutlich längst kolonialisiert sind. So erinnern seine Werke fast an heilige Altäre. *Holy Stick* (**9c**), eine der in der Ausstellung gezeigten Arbeiten, greift die Idee der Heiligkeit sogar im Titel auf – ein unantastbares, fragiles, kleines Universum in der heiligen Farbe Gelb. Das Werk *Hashtag forever* (**9b**) führt uns in die Gegenwart – in die Social-Media-Ära. Genauer gesagt zu Instagram. Kleine Bildausschnitte aus unseren Welten werden gezeigt: ob Fantasie oder Wirklichkeit, stellt ja üblicherweise niemand infrage. Auf Instagram versucht man, seine Einzigartigkeit zu betonen, doch wie der Titel einer weiteren Arbeit des Künstlers suggeriert, wird man doch ein „inkompetenter Drache“ (*The incompetent Dragon*) (**9a**) bleiben.

Andere Arten von Universen und die dazu vorstellbaren figurativen Szenen präsentiert **Kamilla Bischof**. In ihren Werken zeigt sie frauenähnliche Figuren, Tiere und andere Lebewesen. Ihre Erzählungen sind oft von einem mythologischen Kontext inspiriert. Bischof integriert auch alltägliche Objekte wie Cocktaillirschen, Schraubenzieher, Beistelltische, Autoreifen und mehr in ihre Arbeiten. Ihr Werk *Baba Cool* (**3b**) zeigt eine Badewanne und darin eine unfassbare Kreatur oder vielleicht ist sogar die Badewanne selbst ein blubberndes Wesen, aus dessen freigelegtem Herz in einem pulsierenden Schwall Wasser ausströmt. Auch der Titel des Gemäldes deutet auf verschiedene Interpretationsmöglichkeiten hin, bedeutet doch das Wort *baba* in der deutschen Übersetzung Oma. Im Englischen und Französischen steht *baba* für einen kleinen Kuchen, der in Sirup mit Rumgeschmack getränkt ist. Letztendlich lassen Bischofs Malereien vielfältige Interpretationen zu. Das Gemälde *Aloe Vera* (**3c**) stellt eine weibliche Figur unter Wasser dar, anstelle des Kopfs befindet sich eine Aloe-vera-Pflanze, über ihr ein quallenähnlicher Organismus. Die Aloe vera ist hierzulande eine invasive Pflanzenart. Die Interpretation dazu bleibt Ihnen überlassen. In der Ausstellung präsentiert die Künstlerin auch ein Objekt – ein aufblasbares Gummitier. Es ist ein Elefant (**3a**), der mit Wasser oder Sand gefüllt werden kann und in seiner ursprünglichen Funktion als Hüpf tier für Kinder dient. Das Kinderspielzeug wurde mit Tattoomotiven versehen – Bilder, welche die Künstlerin im Internet gefunden hat. Wie in allen anderen Werken in dieser Ausstellung entsteht auch hier eine Verbindung zwischen Kindheit und Erwachsensein, indem unsere Gedanken durcheinandergewirbelt werden.

Am Ende hat also der Playground Guide to Getting Lost seine Mission erfüllt.