

Some Little Histories of Gardens and Playing

2023

Installation

3D Druck, Bäume, Pflanzen, Jute, Sperrholz, Lack, Stahl, Beton, Dibond

Diese Arbeit setzt eine fortlaufende Faszination mit der Geschichte der Zoologischen Gärten, den großen Entdeckungsreisen und der anschließenden Entwicklung von Klassifikationssystemen fort. Bestimmte etablierte Methoden im Umgang mit Naturkunde werden möglichen Alternativen gegenüber gestellt, die von den Erziehungsvorstellungen des frühen 19. Jahrhunderts und später im 21. Jahrhundert inspiriert sind. Sie betonen die Rolle des Spiels als grundlegendes Rahmenkonzept, um mit der Welt in Kontakt zu treten.

Der erneute Einbezug einer bereits bestehenden Arbeit im öffentlichen Raum mit dem Titel *The Interrupted Line* von 2021 nutzt deren formale Strukturen, um einen persischen Garten sowie einen barocken Garten, einen Schrebergarten und schließlich einen niedrigen Tisch (2x2m), der von den Korsi Tischen inspiriert ist, 'einzurahmen'.

Der persische Garten ist in vier Teile unterteilt (Chahar-Bagh, wobei Chahar vier bedeutet) mit einer Wasserquelle in der Mitte. Obstbäume, ein Ginkgo und Weidenbäume sowie ausgewählte Pflanzen, die Vögel und Insekten anlocken, sollen einen Raum schaffen, der sich mit den Jahreszeiten verändert.

Obwohl die Grundfläche des barocken Gartens ebenfalls in vier Abschnitte unterteilt ist, besteht er im Gegensatz dazu aus formalen Elementen, die konstante Pflege und Erhalt erfordern und eine natürliche Entwicklung oder Veränderung im Laufe der Zeit ausschließen.

Ein 3D-gedrucktes Känguru als skulpturales Element der Einheit ist in sieben verschiedenfarbige, lineare Segmente aufgeteilt, welche den Prozess seiner Produktion widerspiegeln und darin die Unvollständigkeit unserer Darstellungen der Natur verkörpern. Das Känguru wurde ausgewählt, um auf ein Gemälde von George Stubbs (*The Kongouro from New Holland, 1772*) Bezug zu nehmen, das im Auftrag von Joseph Banks entstand und auf einigen Skizzen sowie der aufgeblasenen Haut eines in Australien gesammelten Tieres basiert. In Abwesenheit von lebenden Modellen arbeitete der Künstler mit schriftlichen und mündlichen Beschreibungen, die von Banks bereitgestellt wurden. Das Bild wurde zur standardmäßigen visuellen Darstellung des Kängurus, obwohl es tatsächlich nicht wie eines aussieht.

Stubbs hat das Känguru in einer englischen Landschaft dargestellt, anstatt es in seinem eigentlichen Lebensraum zu zeigen. Fari Shams platziert das Känguru in einem barocken Garten, um auf diese Geste Bezug zu nehmen.

Der Prozess der Modellierung des Kängurus für den 3D-Druck folgte einer ähnlichen Methode aus schriftlichen und mündlichen Beschreibungen – die Skulptur basiert nicht auf einem konkreten Känguru.

Der Einbezug des Schrebergartens in die Installation soll eine Brücke zwischen der Vorstellung von Gärten und dem Raum des Spiels und der Gemeinschaft bilden, der mit dem niedrigen Tisch und den Plattformen in der Mitte der Installation geschaffen wurde. Dieser Raum wird zukünftige Treffen, Aufführungen und Gespräche beherbergen.

Dr. Schreber verfolgte die Einrichtung von Spielplätzen für Kinder (1843) und gründete den Schreberverein zur Förderung der Jugendpflege, des Familienlebens, der Volkserziehung und der Volksgesundheit. Eine Organisation, die sich für Spielplätze für Kinder einsetzte und später zu einem Programm für die Installation von Familiengärten in ganz Deutschland wurde. Das Ziel war die Verbesserung von Gesundheit und Bildung durch Sport und Spiel an der frischen Luft. Die Gärten förderten nicht nur die Gesundheitspflege, sondern sicherten auch Nahrung in den großen europäischen Industriestädten, besonders während der beiden Weltkriege.

In den späten 1950er Jahren war es tatsächlich der Krieg, der die Überarbeitung der Rolle der Architektur im öffentlichen Raum durch die Strukturalistenbewegung befeuerte, welche den Wiederaufbau menschlicher Gemeinschaften forderte. Die über 700 Spielplätze von Aldo Van Eyck hatten genau diese Mission, das Stadtleben durch die Einzigartigkeit der Denkweise des Kindes zu transformieren. Van Eycks Spielplätze beeinflussten

später die Spielplatzrevolution der 60er und 70er Jahre, und genau diese Geschichte versucht der niedrige Tisch in der Installation wiederzubeleben. Der Tisch ist von Betonplattformen unterschiedlicher Höhe umgeben und ist ein Raum, der während der Laufzeit der Ausstellung für Gespräche, Diskussionen und als Treffpunkt für die Gemeinschaft genutzt werden soll.

Die Hütte, ein häufiges Merkmal in Schrebergärten, wurde aus Restmaterial gebaut und in Zusammenarbeit mit mehreren Kindern als Hommage und Erweiterung der von Carl Theodor Sorenson und John Bertelsen entwickelten Ideen der Junk playgrounds realisiert, die sie gegen Ende des Zweiten Weltkriegs entwarfen und Jungsland nannten.

Die örtliche Gemeinschaft wird eingeladen, sich um die Gärten zu kümmern, indem sie die Pflanzen regelmäßig gießt.