

# Zum Denken anregen

## Künstlergespräch mit Martin Walch

**VADUZ - Beim traditionellen Künstlergespräch der Liechtensteinischen Kunstgesellschaft im Kunstraum unterhielt sich gestern Andrea Kühbacher-Schlapp mit dem Künstler Martin Walch, dem Initianten der Ausstellung «Transformator».**

• Arno Löffler

Der «Transformator», eine Gemeinschaftsarbeit von Martin Walch, Starsky und Alien Productions, lädt den Besucher zum Spielen ein. Über Sensoren auf einem hölzernen, mit weissem Wachs überzogenen Spielfeld löst er Projektionen und Soundcollagen aus. Das Spielerische in der Kunst ist ein weites Feld und wirft viele Fragen auf, wie z. B. die Ausstellung «Faites vox jeux! Kunst und Spiel seit Dada» im Kunstmuseum Liechtenstein vor drei Jahren eindrucksvoll gezeigt hat.

Martin Walch als Einziger aus dem Künstlerkollektiv, der in Liech-

tenstein wohnt, stellte sich stellvertretend für alle anderen den Fragen von Andrea Kühbacher-Schlapp und des Publikums. Um das Gespräch in Gang zu bringen und zu halten, hatte auch Kühbacher-Schlapp ein Spielchen vorbereitet, ein Kartenspiel nämlich: Jeder in der Runde erhielt in einem Umschlag eine Karte mit einem Zitat eines Dichters oder Philosophen zum Thema Spiel, von Cusanus über Schiller bis Sloterdijk.

### Eine ernste Sache?

Das Spiel als Metapher für das Leben oder auch als Einübung ins Leben, als ernste Sache also, bildete einen der Schwerpunkte des Gesprächs. Er wolle mit der Arbeit v. a. zum Denken anregen, sagte Walch. Gerade die Texte mit dem Wörtchen «niemand», die in einiger Häufigkeit über die Wände flimmern («niemand ist peinlich», «niemand ist lustig» etc.), regten nach seiner Erfahrung an oder



**Andrea Kühbacher-Schlapp, Martin Walch und Kunstraum-Geschäftsführer Jens Dittmar (von links) im Gespräch über den «Transformator».**

machten gar betroffen. Neben Erörterungen zum intellektuellen Hintergrund und zum Sinn und Zweck des Ganzen wurde auch nach technischen Details gefragt.

### Ich habe nichts bereut

Ja, er sei schon nervös gewesen, gab Walch unumwunden zu. Erst eine halbe Stunde vor der Eröffnung hätten alle Elemente zum ersten Mal gemeinsam funktioniert. Die einzelnen Komponenten seien völlig unabhängig voneinander in

den Ateliers der drei Künstler bzw. Künstlergruppen entstanden und einzeln ausprobiert worden. Und auch die Materialwahl, insbesondere die des geeigneten Wachses, stellte die Künstler vor einige Probleme. Die Verantwortung lag schliesslich bei Walch, und der hatte die schlaflosen Nächte. Jetzt bekommt er dafür von spielfreudigen Kunstfreunden jede Menge positive Rückmeldungen: «Das war das Risiko wert, und ich habe nichts bereut».

Volksblatt Mittwoch 25. Juni 2008