

Von Glück, Zufall und Experimenten

———— Inspiration, Ideen und Anregungen – wann und wie küsst einen die Muse? Gerade künstlerisches Schaffen wird als Ausdruck absoluter Kreativität gesehen. Mitunter ist es aber auch ein abenteuerlicher Weg. Fünf kreative Köpfe erzählen.



Daniel Moser, 41, lebt seit 1999 in Nürnberg. Der Jazz-Schlagzeuger ist stark sehbehindert und gehört seit 2012 zur Kunstraum-Gruppe der Lebenshilfe-Werkstätten in Muggenhof, die mittlerweile „Idyllerei“ genannt wird. Moser malt detailreiche Stadtplan-Bilder mit Lupe und Filzstiften, zu sehen waren sie schon bei „Outsider Art“-Ausstellungen in Paris und New York.

„Normale Stadtpläne sind mir zu sehr Standard, deshalb verfremde ich sie. Anregungen für Paris und New York habe ich mir aus dem Internet und Fernsehen geholt, der Eiffelturm ist eingehüllt wie bei Christo. In Fürth habe ich zuerst fotografiert, das Rathaus aber bunter gemacht. Ich fange schwarz-weiß an, male bunt aus und schwebe wie ein Hubschrauber über der Stadt, die dreidimensional ist. Bröcklerlasweise kommen auch Dinge hinzu, die in die Vergangenheit oder Zukunft weisen: Söder-Klöße, Pokémon-Figuren oder Dinosaurier. Als nächste Stadt würde mich Tokio reizen.“

„Die Inspiration können persönliche Erlebnisse sein oder Geschichten. Wie die von einem meiner Tänzer, der wegen seiner Behinderung von den Eltern verstoßen wurde und sein Land verließ. Mich beschäftigte bei ‚Everybody‘, wie es ist, ohne Heimat zu sein, und wie wir mit Grenzen, auch körperlichen, umgehen. Nebenbei trage ich Entdecktes aus Literatur, Natur, Musik und Zufälliges in einem Notizbuch zusammen, wo das Gerüst des Stücks entsteht, dann mache ich mich mit den Tänzern auf den abenteuerlichen Weg, es zu vollenden. Mich interessiert, was die Menschen bewegt. Und ich möchte Sehgewohnheiten verändern.“



Susanna Curtis, 60, in London geboren, in Glasgow aufgewachsen, lebt seit 1988 in Deutschland und seit 1995 in Nürnberg. Die freie Choreografin, Tänzerin und Klinikclownin ist mit Produktionen der Gruppe „Curtis & Co. – dance affairs“ unterwegs, 2021 gründete sie mit „Everybody“ eine Initiative, die zeitgenössische Tanzstücke für und von Menschen mit und ohne Behinderung produziert.

„Meine Ideen kommen durch die vielfältigsten Einflüsse, da spielen auch Zufälle eine Rolle. Beim Auflegen sind der Raum und die Stimmung für mich wichtig. Besondere Locations wie das Bootshaus am Dutzendteich inspirieren mich, die Menschen zum Tanzen zu bringen, hier etwas entstehen zu lassen und die passenden Stücke von meinem Stick mit rund 20 000 Titeln auszuwählen. Wenn ich mit Sampler, Synthesizer und Loops im Tonstudio bin, möchte ich etwas schaffen, was es vorher in der Kombination noch nicht gab. Außergewöhnliche Menschen wie der Apple-Gründer Steve Jobs inspirieren mich ebenfalls.“

Jürgen Kirsch, 45, lebt seit 2005 in Nürnberg, hat am Fachbereich Wirtschafts- und Sozialwissenschaften der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg studiert und im Bereich Marketing promoviert; neben seiner beruflichen Tätigkeit bei der GfK ist er als DJ sowie Komponist und Produzent von elektronischer Musik kreativ – mit Schwerpunkt auf House und Techno. Zudem veranstaltet er Events, das Electro-Festival „Wolke Sieben“ hat er mitgegründet.



Foto: Kaan Deniz



„Sich ein neues Spiel auszudenken, ist eine Teamaufgabe. Da bin ich nur ein Rädchen von zehn. Viele Spiele entstehen bei einem ‚Game Jam‘, an dem weltweit rund 2 500 Studios online teilnehmen und 72 Stunden Zeit haben. Eine unkonventionelle Waffe war Thema bei ‚ChromaGun‘, unserem ersten Spiel – wir entwarfen eine, die Farben versprüht. Die Inspiration für ein Spiel kann von Kindern, beim Spazierengehen oder im Spielzeugmuseum kommen. Klar ist: In einem Spiel erfüllen Menschen sich einen unerfüllten Wunsch aus dem realen Leben. Der Erfolg der Idee hängt auch von Glück ab.“

Benjamin Lochmann, 39, geboren in Berlin, kam vor 30 Jahren nach Nürnberg. Nach dem Abitur kreierte er Computerprogramme und Apps, 2004 gründete er die Firma „Pixel Maniacs“, die digitale Spiele entwickelt und 2024 zum „Spielstudio des Jahres in Deutschland“ gekürt wurde. Er kümmert sich vor allem um Marketing und Finanzen.

„Als naturverbundener Mensch arbeite ich gern mit Laub, Papier oder anderen Naturmaterialien. Alte Zeitungen sind mir viel zu schade, um sie in die Tonne zu werfen. Ich experimentiere und verwerte sie künstlerisch. Durch das Festnähen von Papierstreifen an einen Untergrund oder durch Faltechnik entsteht eine eigene Ästhetik. Ich probiere immer wieder etwas Neues aus. In meinen Objekten soll die gedruckte Zeitung noch sichtbar bleiben, denn ich halte sie für wichtig und finde es schade, dass sie spürbar vom Markt verschwindet.“

Barbara Geier-Häckh, 71, lebt seit 1978 in Nürnberg. Die Meisterfloristin engagiert sich seit dem Atomreaktor-Unfall in Tschernobyl 1986 politisch, ob bei den „Müttern gegen Atomkraft“ oder dem Energiewende-Bündnis. Vor über 20 Jahren fing sie an, Objekte aus Blättern, Pappe und (Zeitung-)Papier zu machen, die vielfach ausgestellt wurden.

