

Faule Spiele außer Kontrolle

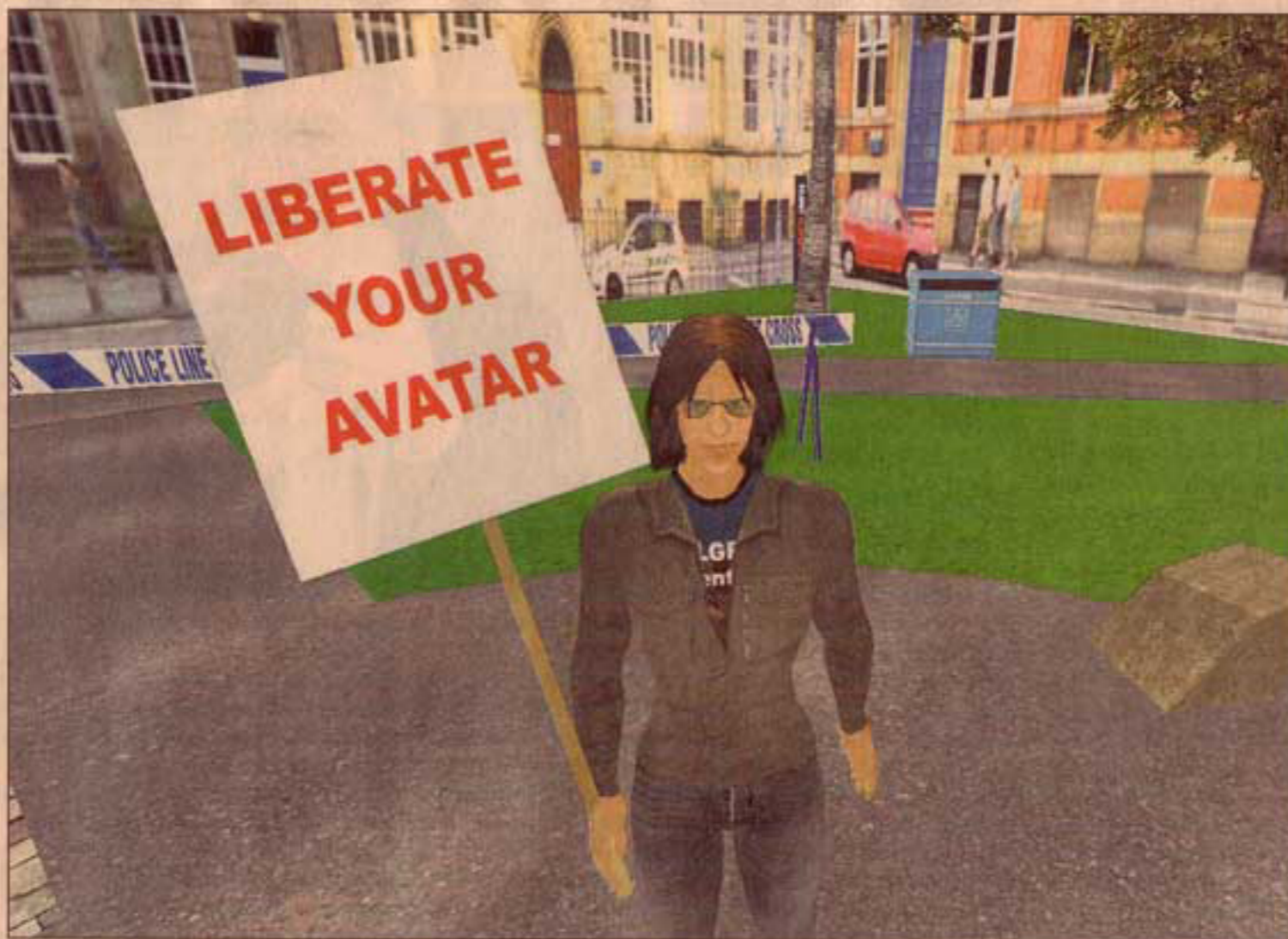
„Games“: Das Spiel ist zu einem Zerr- und Wunschspiegel der Gesellschaft geworden. Deren Reflexionen zeigen uns die Kunsthalle Wien und die Universität für angewandte Kunst.

Anne Katrin Feßler

Wien – „Und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“, sagte Schiller über den Homo ludens, den spielenden Menschen. Und dieser musste erst entdeckt werden, genauer gesagt: der erzieherische Moment des Spielens, dem seit dem 19. Jahrhundert eine steigende Bedeutung zugemessen wird.

Aber so eitel Wonne ist das mit dem gesunden, der Gesellschaft und dem Sozialen zuträglichen Spielen schon lange nicht mehr. Längst sind Spiele zur Arena und zum Spiegel gesellschaftspolitischer Konflikte geworden. Und so beschäftigt sich die Kunsthalle Wien in *Games* auch nicht mit heiterem, lichthem Tralala, sondern insbesondere mit den anderen, den dunklen Farben der Spiele, mit *Kunst und Politik der Spiele*.

Die interessanten Fragen zum Spiel sind laut Ernst Strouhal, der gemeinsam mit Mathias Fuchs und Florian Bettel das Spielekabinett konzipiert hat: „Wer spielt, wer gewinnt und wer verliert?“ Aber vor allem: „Wer kontrolliert das Einhalten verbindlicher Spielregeln?“ Und infolgedessen: Was ist denn ein Spiel, das maßgeblich durch seine Regeln definiert ist, wenn es ohne sie abläuft?



Auch in „Liberate your Avatar“ weicht Paul Sermon die Grenze zwischen virtuell und real auf. F.: Sermon

Das aber insbesondere ökonomische Interessen geneigt sind, den Charakter des Spiels erheblich zu verdunkeln und zu verstellen und sogar ganz neue Spielregeln zu entwerfen, beweisen auch unfreiwillige Ausstellungsstücke. Ebensolche, die – „Gott Fußball“ sei Dank – einem derzeit überall begegnen, so etwa auf den Screens in den U-Bahn-Stationen: „Ein Spieler geht dahin, wo es am sympathischsten ist. Und das ist dort, wo es das meiste Geld gibt“, wird Ernst Do-

kupil zitiert. Als Geschenk hier nun gleich ein weiteres Zitat des Ex-Rapid-Trainers: „Jemand muss es einmal sagen – Fußball ist einfach ein Scheißspiel!“ Vermutlich, weil es – wie so viele Spiele – nicht „fair“ ist. Wesentlich beim Fußballmatch sind Leistung, Individualität und Ergebnis, meint Strouhal. „Zugleich ist es aber total ungerecht“, wenn man die Schiedsrichterentscheide bedenkt.

David (Beckham) ist in der Ausstellung, die neben den Kapiteln

Ökonomie und Aggression auch das Körperliche und die Erotik des Spiels anreißt, jene fleischgewordene Spiel(er)-Ikone, die Sam Taylor Wood schlafend eingefangen hat: „Es entwickelt sich eine Perspektive, die sich von den vielen populären Bildern abhebt.“

Stellvertreter für jene vom Körper entkoppelte Spielform ist das Schach: Dinos & Jake Chapman haben mit ihren wohlbekanntesten *Fuckface*-Püppchen ein groteskerotisches *Chess-Set* entworfen, Ja-

kob Scheid huldigt mit seiner *Kempelen-Box* dem ersten, aber „getürkten“ Schach-„Roboter“, und das kaum wahrnehmbare Aggressionspotenzial beim Schach, seinen „martialischen Aspekt“, zeigt Patrick Wiesners *Messer Schach*.

Blut, Schweiß und Tränen sind beim Spiel mit dem runden Leder irgendwie naheliegender, und so wird von der Gruppe für auch beim *Soccer*-Konsolenspiel der *Legshocker* angelegt, um die Pein des Fouls aus dem virtuellen Gefängnis zu befreien. Beim Stichwort „virtuelle Welt“ kommen wir zu den spannendsten Beiträgen: etwa Paul Sermons *Peace Talks*, eine thematische Installation, die *Second Life* zitiert, virtuelle Avatare und Besucher zusammen an einen Tisch bringt und dabei einmal mehr die Grenzen zwischen Netz und Leben verwischt. Inzwischen bauen auch politische Parteien ihre Dependancen in *Second Life* auf, erzählt der Brite – eine neue Form der „Kolonisation“ und des „Machtbeweises“.

Fehlt noch die weibliche Komponente des Spiels: Margarete Jahrmanns *Pong Dress*, eine Paraphrase auf Valie Exports *Tapp- und Tastkino*, bleibt leider eine rare, aber dafür vielschichtige Position in der Schau, die wichtige Fragen aufwirft. Etwa jene, ob Frauen tatsächlich Mitspieler geworden oder doch oft nur manipulierte Spielfiguren geblieben sind. Und weil das Aufwerfen von Fragen überhaupt eines der wesentlichsten Dinge ist, die Kunst vermag, und so von der Kunstplattform gelungen auf die Diskursbühne hinübergeleitet wird, ist's damit auch gut.

Bis 5. 6., Heute: Symposium „*Ludic Society – Ludic Arts*“, 10.30–17.30, Details: www.kunsthallewien.at