

Bewegte visuelle Poesie

«Transformator» ist ein Kunstwerk. Ist ein Spiel ohne Grenzen auf einer kunstvoll begrenzten Spielfläche. Ist eine neue Ausstellung im Kunstraum Engländerbau, die schon bei der Vernissage begeistert hat.

Von Shusha Maier

Seidenglatte Wachs streichelt die blossen Fusssohlen, die den Linien der Spielfläche folgen, «Liebe lässt sich nicht ...», steht plötzlich wie ein Menetekel an der Wand. Was lässt sich die Liebe nicht? Ein Schritt zurück, langsam tasten sich die Zehen wieder nach vorne und tatsächlich erscheint die Schrift abermals. «Liebe lässt sich nicht ...» Festhalten? Erzwingen? Ein Kind läuft übers Spielfeld und schon ist die launische Liebe vergessen; mit seinen Füsschen schreibt es: «Ich liebe alle», schreibt «Gebt keinem Geld», schreibt «Niemand will Sex».

Als eine «Spielart visueller Poesie, bewegt und durch ein weiteres Medium, den Ton, ergänzt», bezeichnete Kunstraum-Hausherr Jens Dittmar die gestern eröffnete Ausstellung «Transformator». Transformator ist eine Gruppenausstellung, die vom Plankner Künstler Martin Walch initiiert wurde. Er hatte dazu die Wiener Künstler Alien Productions, ein Künstlernetzwerk, dessen Mitglieder Martin Breindl, Norbert Math und Andrea Sodomka sind, sowie Julia Zdarsky alias Starsky, allesamt Freunde aus Walchs Wiener Studententagen, eingeladen.

Für «Transformator» bauten die Künstler ein 8 mal 15 Meter grosses Spielfeld aus Holzplatten, das 20 Zentimeter erhöht und begehbar ist und mit jedem Schritt leicht mitschwingt. Feldlinien von verschiedensten Spielen neben und übereinander gelegt markieren die Fläche, die schliesslich mit einer halbtransparenten Wachsschicht überzogen wurde. Beinahe der ganze Raum wird damit zum

Spielfeld. Setzt man seinen Fuss darauf, erkennt eine Sensorik jede Bewegung und setzt sie in Klangbilder und Bildprojektionen um. Spielanweisungen und Kommentare in Bild und Ton animieren zum Spiel mit den vorgegebenen Strukturen. Jeder Schritt, jede weitere Person verändert den Raum und die Bildmuster werden immer komplexer, je mehr Menschen sich auf der Spielfläche tummeln.

Eine «ganz normale Skulptur»

«Den Urzustand des Reglements, die Anordnung des Spiels, wenn keiner damit spielt, können wir grundsätzlich nicht wahrnehmen», stellte Vernissagenredner Hubert Matt lapidar fest. «Was wir sehen, ist ein skulpturales Objekt, das uns alle zu Mitspielern macht – auch wenn wir nicht wissen, was uns erwartet.»

Der Künstler und Philosoph Matt verglich das multiple «Transformator-Spielfeld», weil durch komplexe Elektronik noch verdoppelt, mit einem grossen Instrument, das die Künstler zur Verfügung stellen, auf dem man locker improvisieren, mit dem man sich aber auch ernsthaft auseinandersetzen könne. An eine akademische Einrichtung – eine «Spielfeldfakultät» – würde es darüber hinaus erinnern, da das Setting keineswegs nur aus Elektronik besteht, sondern im Gegenteil die Menschen mit einbezieht, und zwar als Mitspieler und damit zugleich als Künstler.

«Wer allerdings glaubt, nicht mit einer normalen Skulptur konfrontiert zu sein, irrt», sagte Hubert Matt, und erklärte, dass alle klassischen Skulpturen durchaus ebenso als «Spielfelder» zu sehen seien wie «Transformator». Nur sei es bei einer klassischen Skulptur oder einem Gemälde ebenso, dass sie der persönliche Rechner, das Gehirn, zu einem Gesamtbild vereinen würde. Analoge Werke seien, sagt Matt, a priori Ereignisse; zeitgenössische Künstler hingegen müssten aus digitalen Daten Ereignisse produzieren. Das ist den Künstlern um Mar-



Martin Walchs Ausstellung «Transformator»: Aus visuellen Daten Ereignisse produziert. Bild Daniel Schwendener

tin Walch mit «Transformator» trefflich gelungen, auch wenn sich nicht beantworten lässt, welches Spiel man spielt. Ist es das eigene oder das der Künstler? «Wir müssen uns unterwerfen», stellte Hubert Matt fest, und das mit dem für den Akt des Spiels gebotenen «heiligen Ernst».

Denn wie lautet Huizingas These: «Die psychische Intensität, die durch das Spiel – bei Spielern wie Zuschauern – hervorgerufen wird, ist grösser als

die im übrigen Leben auftretenden Affektgrössen.»

Die gesteigerte affektive Intensität, die das Spiel erzeugt, das Entzücken, die Anteilnahme und feierliche Ergriffenheit, nennt der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga den heiligen Ernst des Spiels, und kaum je war dieser offenkundiger als an der Vernissage von «Transformator», an der es sich keiner der vielen Gäste entgehen liess, mitzuspielen.

212 Vaterland Mittwoch 11. Juni 2008