

monopol

monopol

Magazin für Kunst und Leben



GENUSS,
LUST, EXZESS:
EIN HEFT ÜBER

**KUNST
& ESSEN**

MIT SOPHIA SÜSSMILCH U.A.

Plus: Mika Rottenberg,
Tschabalala Self & die besten
Sommerausstellungen

JULI/AUGUST 2024

12,80 Euro | 16,50 CHF



4 196469 112807

08

WOLLEN WIR SPIELEN?



„RADICAL PLAYGROUNDS“ am Gropius Bau, Berlin:
VITJITUA NDJIHARINE „Networked Constellations“, 2024 (hinten);
RAUL WALCH „A Fountain of Knowledge“ (vorne)

Im gerade eröffneten Serpentine Pavilion in London kann man nicht nur Konzerten, Performances und Lesungen beiwohnen, Bücher ausleihen oder mit Freunden Tee trinken. Man kann auch einen meterhohen Spielturm erklimmen, sich an Seilen entlanghangeln oder einen Bauchklatscher machen, unten sorgt ein orangefarbenes Netz für eine sichere Landung. Seit mehr als zwei Dekaden laden die Serpentine Galleries zeitgenössische Architekten dazu ein, ihr Ausstellungshaus mit einem temporären Pavillon zu erweitern – der vom Südkoreaner Minsuk Cho konzipierte „Play Tower“ aber ist ein Novum.

Die Kunstwelt hat den Spieltrieb entdeckt. Vielerorts wandeln sich die heiligen Säle der Museen derzeit in Parcours der fröhlichen Ausgelassenheit, löst sich das strenge Regel- und Benimmwerk des

White Cube – nichts anfassen, nicht laufen, nicht zu laut sprechen – auf und entstehen Orte voll anarchischer Fantasie. Aus dem früheren Parkplatz des Gropius Baus in Berlin haben Künstlerinnen und Künstler „Radical Playgrounds“ gemacht, eine Mischung aus Abenteuerspielplatz und Jahrmarkt, mit kreativen Skaterampen, Wasserbecken, Kletterburgen, Sandkisten. Beim „Open House“-Festival im Hamburger Bahnhof konnten Kinder (und Erwachsene) in den Ausstellungshallen Fußball spielen, ins Bälle-Paradies abtauchen, zeichnen oder ausgestellte Kunstwerke auf T-Shirts drucken. Das Dortmunder U hat mit „Kopfüber in die Kunst“ eine „Ausstellung für Familien“ konzipiert mit Rauminstallationen, in denen die Kunstwerke spielerisch erprobt werden können. Das Zeppelin Museum Friedrichshafen lädt bei „Choose your

Player. Spielwelten von Würfel bis Pixel“ das Publikum zu Rollenspielen ein, je nach gewähltem Charakter verändert sich die Ausstellung. Und auch das neue „Imaginarium“ in der Grimmwelt Kassel lädt zum Mitmachen und Kreativwerden ein.

Offensichtlich zielen solche Formate auf ein jüngeres Publikum, auf Familien. Doch bietet das Spiel, einmal ernst genommen, noch ganz andere Potenziale. Projekte wie der Serpentine Pavilion oder die „Radical Playgrounds“ verhandeln architektonische und urbanistische Fragen – etwa, wie und für wen wir unsere Städte und Lebensräume gestalten wollen und was Innenstädte in Zeiten digitaler Transformation und Einzelhandelssterbens attraktiv macht. Dabei kann das Spiel nicht nur Räume „aktivieren“, wie es im Kuratorensprech derzeit so oft heißt, sondern auch Kunstwerke. Das zeigt wunderbar die neue Sommer-Gruppenausstellung „Echoes Unbound“ in der Fondation Beyeler, wo Tino Sehgal mit der Sammlung spielt, die er in einem andauernden Tanz der Kunstwerke beständig umhängen lässt, wo die van Goghs gut gelaunt vorbeifahren, Wade Guyton an Kasimir Malewitsch kuschelt und sich die teuersten Skulpturen der Moderne tief in die Augen schauen.

Das Zweckfreie und Regellose des Spiels – bei Tino Sehgal führt es zu einer frischen, unmittelbaren Begegnung mit der Kunst. Und vielleicht könnte es auch zu einem Modell dafür werden, wie wir in Zeiten gesellschaftlicher Polarisierung miteinander umgehen. Entspannt statt bierernst. Gemeinschaftlich statt gegeneinander. Standpunkte und Perspektiven wechselnd, fantasievoll statt verbittert. Genau das predigen auch die neoliberalen Flexibilitätsideologen und Gamification-Propheten des Silicon Valley, doch gerade hier könnten die Kulturinstitutionen ein Gegenmodell artikulieren. In der Spieltheorie unterscheidet man zwischen *game* und *play*. Ersteres hat klare Regeln, Wettkampfcharakter und einen Gewinner. Letzteres ist der Ursprung der Kultur. *Let's play!*

S E B A S T I A N
F R E N Z E L