

## **Olga Schlömer**

### **Das Spiel und die dunkle Seite**

Das Spiel ist unser ständiger Begleiter. Wir fangen damit noch vor dem Sprechen an. Spielend lernt jedes Kind sich selbst und die Welt kennen. Erst wird es von starken Kontrasten und Bewegungen der Mobiles angezogen, danach sind die Kuschtiere und die Bauklötze an der Reihe, später springt die Faszination auf den eigenen Körper über und so weitet sich der Kreis der Spielobjekte mit der Zeit immer mehr, von den willenlosen Geschöpfen aus der näheren Umgebung über Tiere bis zu den Mitmenschen. Irgendwann ist jeder von uns soweit, um sich mit den nach der Definition des niederländischen Kulturphilosophen und Anthropologen Johan Huizinga "viel höheren und entwickelteren Stufen"<sup>1</sup> des Spiels zu beschäftigen – echten Wettkämpfen und Schauspielerei.

Die Hauptfiguren der in den zwanzig Jahren kreativer Arbeit Luis Vidals entstandenen Werke bieten eine überraschende Ähnlichkeit mit den Spielgefährten des Menschen auf seinem Wege zum Erwachsenwerden. Im Mittelpunkt der früheren Arbeiten Luis Vidals stehen mechanische bewegliche Elemente. Später wird der menschliche Körper vom Künstler auseinander genommen, sezziert, in fast medizinisch steriler Umgebung untersucht. Die Teile des Leibes werden entfremdet, auf den Seilen gespannt, gedehnt, gebogen und gerädert, alles wird durcheinander gebracht, alles wird zum Untersuchungsgegenstand.

Nach dieser gründlichen Forschung wird das Geteilte wieder zum Ganzen, der Mensch stellt sich als zentrales Objekt des Interesses des Künstlers dar. Luis Vidal wendet sich dem Neugeborenen zu, unter der Tarnung dessen kleinen Körpers die ganz großen Emotionen und Handlungen eines Erwachsenen zum Vorschein kommen. Immer mehr werden auch andere Mitspieler in die Handlung eingezogen und so wird die Welt Luis Vidals dicht bevölkert, was ihm aber nicht genug zu sein scheint – seine Kunst animiert jeden Betrachter seines Werkes zum Mitmachen. Seien es die Arbeiten aus dem Zyklus „Malen nach Zahlen“, in denen mehrere nummerierte Punkte erst verbunden werden müssen, um aus den wagen Umrissen ein ganzes Bild zur Schau zu stellen. Oder das an den Rädern befestigte Schwein, das man mit einem leichten Tritt in sein Hinterteil zum „Pigs President“ befördern kann. Die Installationen Luis Vidals sind nicht nur zum Anschauen, sondern auch zum Anfassen da. Zum Teilnehmen. Zum Mitspielen.

Dieses Spiel findet auf mehreren Ebenen statt. Wir sehen wie die Schafe hüpfen, wie die Schweine eine Gesellschaft nachahmen, wie die kleine Alice neben dem schlafenden Hasen ihre Puppen zum Five o'clock Tea einlädt. All dies sind alltägliche Situationen. Einige kennen wir aus dem eigenen Leben, über die anderen haben wir in Büchern gelesen. Alles scheint sicher und vertraut, der Hase könnte eigentlich nur ein Kopfkissen sein, und die Schweine gibt es auf jedem Bauernhof – kurzum nichts, was uns auf Anhub Angst machen könnte. Die Illusion der Sicherheit wird durch die häufige

---

<sup>1</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 1939

Anwesenheit des Künstlers noch verstärkt – sein Selbstbildnis wird immer wieder zum Teil des Kunstwerkes und macht dem Zuschauer das Eintreten in die dargestellte Welt nur leichter. Wir lassen uns verführen, wir gehen auf das Spiel des Künstlers ein – was könnte uns schon passieren? Er will doch nur spielen und das Spielen ist uns längst bekannt. Wir sind zwar mit den Regeln noch nicht vertraut, aber genau das macht es doch so spannend!

Nun sind wir mitten drin und da verwandelt sich die illusorisch fröhliche Welt in Schrecken. Bei der näheren Betrachtung merkt man, das der Hase das Gesicht von Josef Fritzl hat, die Schweine zu Weltherrschern werden und unterm Schafspelz nicht nur die Fratze eines Wolfs hervorblickt, sondern noch ein riesiges männliches Geschlecht. Die Masken fallen, der Zuschauer entdeckt sich plötzlich als Mittäter unter seinesgleichen, „in allen Farben der Noth, grün und grau vor Ekel, Überdruß, Mitgefühl, Verdüsterung, Vereinsamung“<sup>2</sup> - getäuscht und enttäuscht, bereit zur Erkenntnis im Nietzscheanischen Sinne.

Die verführerische Illusion wird zu erschreckender Desillusionierung. Die Anzeichen der Realität, die erst als beruhigende Vertrautheit zum Spielen anlockten, erweisen sich als eine wahre Bedrohung in unmittelbarer Nähe. Der Alptraum ist das Leben, das Spiel ist Ernst, Gewalt und Missbrauch sind an der Tagesordnung. Zu diesen Erkenntnissen kommt man unvermeidlich, wenn wir weit genug in die verspielte Welt des Werkes Luis Vidals eintreten. Die illusorische Welt des Künstlers ist erschütternd, die von ihm ans Tageslicht geführte Realität ist provozierend. Aber Luis Vidal provoziert nicht nur durch Verführung und Demonstration des Schockierenden. Die klaren Antworten auf die unbequemen Fragen sucht man hier vergeblich. Der Künstler gibt dem Betrachter die Möglichkeit, „seinen Proben nicht aus dem Wege /zu/ gehen, obgleich sie vielleicht das gefährlichste Spiel sind, das man spielen kann, und zuletzt nur Proben, die von uns selber als Zeugen und vor keinem anderen Richter abgelegt werden“<sup>3</sup>. Vidals Werk lädt den Zuschauer ein, spielerisch unter den Schafspelz zu kriechen, um die Welt aus einer anderen Perspektive zu erleben. Die Entdeckung allerdings, mit wessen Augen man diese Welt betrachtet - des bösen Wolfs oder des Unschuldslamms – macht der Zuschauer selbst.

Literatur:

1. Johan Huizinga, *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Rowolth Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 2004

---

<sup>2</sup> Friedrich Nietzsche, *Jenseits von Gut und Böse*, 1886

<sup>3</sup> Friedrich Nietzsche, *Jenseits von Gut und Böse*, 1886

2. Friedrich Nietzsche, *Jenseits von Gut und Böse. Zur Genealogie der Moral*. Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH, & Co. KG, München, Neuauflage 1999
3. Anton Hügli, Poul Lübcke, *Philosophielexikon: Personen und Begriffe der abendlaendischen Philosophie von der Antike bis zur Gegenwart*. Rowolth Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 2000
4. Werner Stegmeier, Nietzsches“Genealogie der Moral“ WBG (Wissenschaftliche Buchgesellschaft), Darmstadt, 1994