

Kunst und Spiel: die Adaption des Joysticks

Existentielles im Spiel / Spielerisches in der Existenz

Der Titel des Projekts leitet sich von Stanislaw Lems Aphorismus ab: Wenn das ganze Leben für jemanden überwiegend aus Zweckrationalität besteht, so kann dieser auch gleich einen Taschenrechner adoptieren. So trat der polnische Autor bereits vor Jahrzehnten mahnend auf. Der Titel „Die Adoption des Joysticks“ verweist auf die Aktualität dieses Satzes: Von Tamagotchis über SIMS bis hin zu Aufbau-Spielen aller Art - das Feld von adoptionsähnlichen Abläufen in Computerspielen ist weit. Anstatt Zeit in die Fruchtbarkeit der eigenen Art zu stecken, in das Spiel des Lebens, wird verstärkt in das nur scheinbar zweckfreie Spiel investiert. Mit dem Blick auf die Zukunft, verschärft sich diese Aussage, wie zahlreiche technische Visionen aufzeigen. So z.B. in dem Film Matrix und die Verwendung von virtueller Realitäts-Technologie. Die VR Technik spiegelt sich in dem Projekt in den sogenannten „Datenhelmen“ - einer Vorwegnahme der heutigen VR-Brillen in den 90ern. Aber auch in nostalgischen Techniken wie dem 80er Jahre Joystick „Speed-Link Pro“, der eine phallische Form aufweist, kann eine frühe Verschränkung von Existenz und Spiel gedeutet werden. Von einer futuristischen bis zu einer nostalgischen Ästhetik - auf verschiedenen Zeitebenen wird in dem Projekt über das Existenzproblem beim spielerischen Selbst-Entfalten reflektiert.



Offenbarung der Venus, Jendrik Helle, 2011, 70cm * 100cm, Mischtechnik auf Karton

Auf den verschiedenen Bereichen des Bildraums befinden sich unterschiedlichste Figuren. Diese stehen durch ihre Größendimensionen und Darstellungsweisen in einem starken Spannungsverhältnis. Die menschlichen Figuren im Hintergrund sind in Strichzeichnungen gehalten, während die rahmenden Körper im Vordergrund stärker ausgeführt wurden. Die am Boden liegende weibliche Figur ist perspektivisch verkürzt und wirkt plastisch. Hierzu stehen die säulengroßen, per Transferverfahren aufgetragene, Speed-Link-Pro Joysticks im Kontrast, da sie schattenartig und flach wirken.

Noch stärker als normalerweise bei Aquarellen, changiert in diesem Bild die zeichnerische und die malerische Qualität. Die Farbigkeit des Bildes ist mit Gelbocker-, Braun- und Graublautönen zurückhaltend. Zwar trifft ein starkes Gegenlicht wie in einigen Bildern der Romantik (Friedrich, Turner) auf die Szenerie, doch die transzendente Farbigkeit des Himmels wirkt gebrochen. Der eine Geist weht nicht frei in diesem Bild, sondern die Skepsis gegenüber „dem digitalen Fleisch, dass seinen eigenen Geist gefunden hat“ (Heiner Müller) beherrscht diese entfremdete Farbigkeit. Folgerichtig ist auch eines der ältesten Spielzeuge der Menschheit, die sogenannte „Venus von Willendorf“ in der Mitte durchgeschnitten. Ein Spalt klafft zwischen ihrem Oberkörper und ihrem Unterleib. Daraus fliegt senkrecht ihr frisch geborenes Kind: Ein Joystick-Kopf in exponierter Stelle der Bildkomposition.

Auf dieses Geburts-Geschehen reagieren die sieben menschlichen Figuren in Datenhelmen. Das Spektrum der Emotionen mit denen die Figuren gestikulieren ist breit: Von der Überraschung bis zur Furcht, von der Trauer bis zum Ekel. Alleine die Freude, jene für das Spiel so existentielle Emotion fehlt. Verschiedene Kronen prangen auf den Datenhelmen in verschiedenster Ausführung. Diese Geburt ist eine entfremdete Version der, in der Offenbarung des Johannes prophezeiten, Niederkunft der Jungfrau und des vielbekronten Drachens (Offb.12).

Auf das Spannungsfeld der Bildmittel reagiert die inhaltliche Ebene: Verschiedene Zeitebenen, von alt bis neu, von nostalgisch bis apokalyptisch spielen hier miteinander. Die größte Figur in ihrem Datenhelm herrscht über die Bildkomposition wird aber von dem inhaltlichen Geschehen wiederum beherrscht. Voller Schrecken wird ihm das Ende des eskapistischen Spiels bewusst. Das futuristische Gerät um seine Sinnesorgane hat ihn in totaler Abschirmung gelassen - bis zu dem Moment der Offenbarung.