

ERIKA BABATZ | DIMITRIS DOURAMAKOS | OTHMAR EDER | ANDREAS FUX | GIAN MICHELLE GROB | URSULA GROSER | KATRIN VON LEHMANN | PATRICK MARTINEZ | ERNST STARK | LARS THEUERKAUFF | STEFAN THIEL | HANS THOMANN | FRANZ WASSERMANN | WERNER WIDMER | NADINE WOTTKE

SpielWiese

20. Mai – 2. Juli 2011

Vernissage: Donnerstag 19. Mai 2011 19h

Geöffnet Mi-Fr 14 bis 18h Sa 12 bis 16h und nach Vereinbarung

SpielWiese

Mit ‚SpielWiese‘ eröffnen fünfzehn Künstler die bereits fünfte Gruppenausstellung bei WIDMER+THEODORIDIS contemporary. Ein paar haben schon mitgespielt, ein paar sind neu in der Gruppe. Herzlich begrüßen möchten wir zum ersten Mal: Dimitris Douramakos, Katrin von Lehmann, Patrick Martinez, Ernst Stark, Lars Theuerkauff, Hans Thomann und Nadine Wottke.

‚Spielwiese‘ verweist einerseits auf das Spiel und den menschlichen Drang zur lustvollen Bewegung in der Gemeinschaft, andererseits auf den Begriff ‚grüne Wiese‘, die unbebaut als Versuchsfeld für experimentelle Konzepte verstanden wird.

Parallel zur Entwicklung der Gesellschaft und der Arbeit hat sich im 20. Jahrhundert auch die Freizeitgestaltung verändert. Fragen wie nach der Zukunft der Arbeit, den Veränderungen in den Arbeits- und Lebenswelten und der Vereinbarkeit von Beruf und Familie haben das Freizeitverhalten massgeblich mitgestaltet. Eine Betrachtung der Freizeit kann nur in diesem Kontext vorgenommen werden und darf als Spiegel neuer Lebensmittelpunkte verstanden werden.

Mit ‚Ora et Labora‘ lag lange Zeit der Fokus auf Gott und die Arbeit. Den freizeithlichen Vergnügungen wurden gesellschaftlich klar eingegrenzte Zeiträume zur Verfügung gestellt: Karneval, Kirchenfeste und ein freier Sonntag hatten zu genügen. Der wirtschaftliche Aufschwung in den 50er Jahren brachte dann Wohlstand und später mehr Freizeit. Diese Entwicklung riss dabei nicht nur die traditionelle Auffassung von Arbeit und Freizeit auseinander, sondern verschob auch das religiöse Machtzentrum weg von den Landeskirchen zu neuen spirituellen Brennpunkten.

Die Hippie-Ära vereinte in den 60er Jahren zum ersten Mal große Massen von Aussteigern, welche sich auf die Suche nach neuen Werten und Lösungen machte. Frei von Konventionen erprobten sie auf spielerische Weise neue Möglichkeiten und bildeten so die Grundlage für heute uns bekannte Lebensformen. Aus einer ehemals bipolaren Welt (Gott und Arbeit) hat sich seitdem eine dynamische, heterogene Gesellschaft herausgebildet, in der Beständigkeit durch Veränderung abgelöst wurde.

Neue Verhaltensweisen und Regelsysteme, welche sich in der Gesellschaft verfestigen, wurden schon seit Beginn der Menschheitsgeschichte spielerisch entwickelt und implementiert. Heilige Fußballspiele, ritualisierte Kampfspiele, Ritterturniere oder die Olympischen Spiele – die Liste ist lang und umfasst alle Kulturen und Epochen. Der ‚homo ludens‘ als Grundlage unseres sozialen, politischen, religiösen und kulturellen Systems blickt auf eine lange Entwicklung zurück. Durch das Spielen, welches für das Erlangen von kognitiven und motorischen Fähigkeiten bedeutsam ist, erprobt der Mensch Handlungsabläufe, die sich dann in der Gemeinschaft zu festen Regeln herausbilden können.

Dass sich die heutige Spaß- und Eventkultur als Leitsystem darstellt, ist hauptsächlich dem Einfluss der Wirtschaft und der Medien anzurechnen. Gesellschaftlich bedeutsamer sind die Spielfelder an der Peripherie der Massenkultur. Hier befinden sich die Kristallisationspunkte neuer Lebensformen, welche das Potenzial in sich tragen, die Gesellschaft von innen heraus zu verändern. Die in ‚SpielWiese‘ gezeigten fünfzehn Positionen sind in diesem Sinne als Beispiel einer menschlichen experimentellen Haltung und als Anregung zur Nachahmung zu verstehen.