



Wir mit dem Spiel und das Spiel mit uns

Josiane Imhasly widmet sich in ihrer ersten Ausstellung als Kuratorin in der Alten Fabrik in Rapperswil-Jona dem Spiel in all seinen Variationen. Unter dem Titel «Gut gespielt. Der Mensch und sein Avatar» hat sie mit Arbeiten von 13 Künstlern eine spannende Schau zusammengestellt.



Rätselhaftes Werk: Ein Meer an verstreuten Bildern lädt Besucher in der Alten Fabrik in Rapperswil-Jona zum Nachdenken ein.

Bild Tobias Humm

von Tobias Humm

Eine Schlange aus mehrheitlich blauem Stoff zieht sich durch den halben Raum. Stellt sie einen Fluss dar? Es ist eine Erinnerung an die Kinderspiele ihres Schöpfers Remo Stoller und soll die Erinnerungen des Publikums an die eigenen Spielerlebnisse wachrufen.

In einer Ecke liegen zehntausend Fotografien über den Boden verstreut und dazu etwas Müll. Die überwiegende Farbe der Bilder ist blau. Keines der Bilder ist so, dass man es aufbewahren möchte, sind sie auch Müll, Bildermüll eben, oder gehören sie zu einem Spiel, das sich einem nicht so schnell erschliesst? Stellen sie ein Meer dar?

Zu sehen sind die Werke in der neuen Ausstellung «Gut gespielt. Der Mensch und sein Avatar» in der Alten Fabrik in Rapperswil-Jona. Sie läuft bis am 4. März – an verschiedenen Daten werden spezielle thematische Führungen angeboten (alte-fabrik.ch).

Zwei Milliarden Gamer weltweit

Ein grosses Gemälde an der Wand zeigt Spielkonsolen, die Artefakte der spielenden Neuzeit. In einer Videoarbeit schaut man japanischen Feuerwehrmännern in blauen Arbeits-tunies beim Versuch zu, einen nicht brennenden Fernseher zu löschen. Spielen sie oder über sie?

Die Mischung von unbeholfenem Ballett und kindlich-militärischen For-



men lässt auf eine Übung schliessen, das Wasser, das plötzlich durch den Schlauch schießt, ist echt, und der Schlauch wirbelt unter dem Druck des Wassers über die Wiese wie eine wild gewordene Schlange.

Die Welt wird in dieser Arbeit des Genfer Duos «Collectif-Fact» zum Spielfeld und zur Übungsbasis. In einer Ausstellung zum Spiel überlegt man, ob das Video interaktiv sei, ob verschiedene Ausgänge des Spiels möglich seien, doch nein, der Ablauf ist gegeben, die Arbeit spielt mit uns und unserer Neugier.

Josiane Imhalsy hat sich als Kuratorin in der Alten Fabrik dem Spiel verschrieben und hinterfragt unsere Spielkultur 40 Jahre nach der Erfindung des ersten Videospieles. Inzwischen spielen beinahe zwei Milliarden Menschen täglich Videospiele in irgend einer Form. Und zahlreiche An-

Das Spiel in seinen neuen Formen mit Apps und Gadgets dringt in uns ein. Ob wir wollen oder nicht.

wendungen von alltagstauglichen, aber auch alltagsnotwendigen Funktionen unserer elektronischen Lebenshilfen ähneln immer mehr den Oberflächen von Computerspielen. Das

Spiel in seinen neuen Formen dringt in uns ein, und wir werden Teil eines weltweiten Spiels mit Apps und Gadgets. Ob wir das wollen oder nicht.

Wer das letzte Foto aufhebt

Fünf grosse Farbfotos zeigen Personen, die sich in Fantasiekostüme gekleidet haben. Doch sie spielen noch nicht. Ein schwarzer Kapuzenmann bügelt an seinem Kostüm. Ein furchteinflössender weisser Teufel sitzt wartend am Küchentisch, unter dem ein grosser Hund wacht und ein Einhorn liegt in der Badewanne. Es hat wohl sein Spiel schon hinter sich und sucht den Weg zurück in den Alltag.

Unter zwei kleinen Glaskuppeln von Katja Loher kann man zwei Toy Charakteren beim Tanz zuschauen. Ein faszinierendes Miniaturkino, das in Zusammenarbeit mit der Performerin Saori Tsukuda und dem Audio Designer Asako Fujimoto entstanden ist.

Wer die Ausstellung im Gegenruhrzeigersinn durchschreitet, entdeckt als eine der letzten Arbeiten ein kleines Aquarell: Der 2007 verstorbene Aargauer Künstler Christian Rothacher malt die ganze Fläche mit Dunkelgrau, ausser den Augen von zahlreichen Spielwürfeln. Das Spiel als Lichtblick in einer düsteren Welt.

Die 10 000 Fotos sind übrigens eine Arbeit von Alan Butler und dürfen mitgenommen werden. Wenn jemand das letzte Bild aufhebt, ist das Spiel aus.