

Gianin Conrad  
"playing the game"

Für die Kunsthalle Wil entwickelt der aus Chur stammende Künstler einen raumerobernden ‚Kunst-Parcours‘, der uns mit sinnigen wie schrägen Bezügen zum Kultur- und Freizeitverhalten des Homo sapiens sapiens konfrontiert, quasi einen Zerrspiegel vorhält und uns mit seinen inszenierten Objekten abgründig vergnügt. Mit «playing the game» lädt er zum Spiele, paart die Beobachtungen zeittypischer Gesellschaftsphänomene mit Elementen des Comic und der surrealen Ready made. Gianin Conrad zieht seine künstlerischen Inspirationen und Strategien aus unterschiedlichsten Kontexten und demaskiert mit Schalk und Ironie die Absurditäten im Alltäglichen. «Das Spiel spielen» benennt Gianin Conrad die Schau, die er für die Kunsthalle Wil inszeniert hat. Der an sich selbsterklärende Titel erweist sich beim Betrachten der Inszenierung indes als vielschichtig, tiefgründig, ja gar philosophisch. Denn ganz so ‚spielerisch-unschuldig‘ verhält es sich mit den einzelnen Werkkomplexen bei weitem nicht. Den auf den ersten Blick lieblich anmutenden, witzigen Inszenierungen wohnen nämlich subtil-verführerische Widerhaken inne. Der Künstler versteht sein Spiel; dieses erschliesst sich uns Betrachtenden jedoch erst bei eingehender Vertiefung und Auseinandersetzung. Welche ‚Spielplätze‘ sind es, die hier angesprochen und aufgefächert werden, und welche visuellen wie gedanklichen Stolpersteine lassen uns ob des bunten Treibens nachdenklich innehalten? Sind wir es, die das Spiel bestimmen, oder bestimmt das Spiel uns? Meint der Künstler mit Spielen metaphorisch das Meistern von Lebenskonzepten, das Austesten von regelnden Vorgaben, das Ausloten des Aktionsfeldes? In seinen vielfältigen Schaffen nimmt Gianin Conrad immer wieder Bezug auf Platons berühmtes Höhlengleichnis: Angekettet in einer Höhle, sehen die Menschen nur die Schatten der wirklichen Dinge. Das Gleichnis über fehlende Erkenntnis und die Vorzüge von Bildung zählt zu den wichtigsten Texten der abendländischen Kulturgeschichte und wurde vom griechischen Philosophen im 4. Jahrhundert vor Christus verfasst. Dem Künstler geht es allerdings nicht um eine bildhafte Eins-zu-eins-Umsetzung des platonischen Gleichnisses, Referenz ist vielmehr Platons theoretischer Grundgedanke der verschiedenen Wirklichkeitswahrnehmungen und dem Nachdenken darüber, wo innerhalb dieser Seins- Ebenen wir uns gerade befinden. Anhand der raumgreifenden Installation im Erdgeschoss der Kunsthalle lässt sich Conrads involvierendes Vorgehen nachvollziehen. Beim Betreten der Halle wird der Besucher in eine andere, künstliche Welt katapultiert und zu einer Art Standortbestimmung herausgefordert. Die Orientierung wird durch das surreale Setting vorab irritiert: Über Teile von Wand und Boden ergießt sich vor unseren Augen ein königsblauer Teppich. Das Textilstück definiert den Rahmen des Geschehens – dies immer wieder ein wichtiger Aspekt im Schaffen des Bildhauers. Mittels pointierter Akzente lässt der Künstler vor unseren Augen exemplarisch eine Art Wohnzimmer entstehen. ‚Möbliert‘ ist der Raum mit kleinen Objekten, die kleine Sitzgelegenheiten sein könnten. Dass dem nicht so ist, klärt ein Blick auf die Oberflächen: ein On-Off-Schalter, ein Cursor, ein Papierkorb sowie weitere aus der digitalen Welt bekannte Icons hat der Künstler aus Ton überdimensional geformt, gebrannt, bemalt. Die Zeugen des digitalen Alltags tummeln sich nun dinglich auf der Fläche. Der ‚wohnliche Salon‘ verweist in die virtuelle Welt, der blaue Teppich wird quasi zum Desktop, der sich für unsere Klicks startbereit zeigt. Es wäre an der Zeit, mal den Papierkorb zu entleeren; und

muss uns der ramponierte Zeitbalken eine gravierende Störung des Betriebs fürchten lassen? Dass sich die digitale und die reale Welt in den vergangenen Jahren immer mehr vermischt hat, muss nicht weiter ausgeführt werden. Ob wir die virtuelle der physischen vorziehen, ist uns überlassen; die Gefahr der Wahrnehmungsverirrung à la Platon ist der Eintrittspreis.

Die Inszenierung «playing the game» besticht durch ihre Vielschichtigkeit und bringt entsprechend weitreichende philosophische Aspekte ins Spiel. Wäre diese Anordnung für den Betrachter nicht bereits Herausforderung genug, spannt Gianin Conrad zwischen den Wänden ein Badminton-Netz. Die bereitgelegten Schläger sind in zwei extravaganten Teamfarben bemalt, sodass die Materialität der Sportgeräte erst – wie schon bei den Icons – durch eine genaue visuelle Untersuchung offenbar wird. Die mit Fingerspitzengefühl und Ironie gefalteten Geldnoten, die anstelle der handelsüblichen Federchen an der gummierten Spitze befestigt sind, stellen einen unverhohlenen Link zum berüchtigten Geld-Jonglieren in Sport, Wirtschaft und Kunst her. Das ‚Spiel‘ wird durch die Live-Performance an Vernissage und Künstlergespräch auf die Spitze getrieben: Die Sporttreibenden – das Publikum ist eingeladen, sich aktiv einzubringen – werden durch das temperamentvolle Pianospiele von Dimitris Karaman und den virtuos von der Sopranistin Quirina Lechmann vorgetragenen «Frühlingsstimmenwalzer» von Johann Strauss (uraufgeführt am 1.3.1883 in Wien) in ihrem Wettkampf befeuert.<sup>[1]</sup> Gerade weil sich Gianin Conrad von der klassischen Bildhauerei distanziert hat, eröffnen sich in seinen Arbeiten die Bezüge zur Historie umso deutlicher. Als versierter Kenner der Kunstgeschichte weiss er diese als Referenz-Repertoire seinen Installationen zu unterlegen. Ob Bezüge zu den surrealistischen Werken von Marcel Duchamp, Verweise auf die Pioniere von Performance und Happening oder ob Reminiszenz an die Grössen des modernen Films (Buñuel, Hitchcock, Monty Python u.a.), Gianin Conrad bewegt sich leichtfüssig- entschlossen, geistreich und mit entwaffnendem Witz auf dem Kunstparkett.

Claudia Reeb