

Günter Minas
Einführungsrede zur Ausstellung „Irr-Sinn“ von Franziska Cusminus
Mainzer Kunst Galerie, 06. August 2022

„Das Spiel dauert 90 Minuten.“

Die Älteren werden sich noch erinnern: Dies ist einer der berühmten hochphilosophischen Sätze von Sepp Herberger, Trainer der deutschen Fußball-Nationalmannschaft von 1936 bis 1942 und von 1950 bis 1964. Höhepunkt: Weltmeistertitel 1954, das sogenannte „Wunder von Bern“, und gemeint ist natürlich das Fußballspiel.

Warum zitiere ich einen Fußballtrainer und keinen Kunsthistoriker oder Berufsphilosophen?

Weil ich mit Ihnen ein Gedankenexperiment machen möchte. Stellen Sie sich vor, das Spiel würde nicht 90, auch nicht 120 Minuten nach Verlängerung, sondern 200 Minuten dauern, oder vier Stunden, fünf, zehn Stunden, oder eigentlich unendlich lang. Es würden immer wieder Tore geschossen, auf beiden Seiten, der Ball würde unentwegt rollen und bewegt werden (der Ball ist ja bekanntlich rund – das gehört auch noch zum Herberger-Zitat), und da es keine willkürliche Zeitbegrenzung gibt, gibt es auch kein Endergebnis. Das Spiel ist sinnlos, oder? Irr-Sinn.

Was die Figuren in den Arbeiten von Franziska Cusminus tun, hat auch kein Ergebnis, läuft nicht auf ein Ziel hinaus, hat keinen Anfang und kein Ende. Sie agieren wie ein Hamster im Laufrad, endlos, ziellos, aber unentwegt, kommen trotz aller Anstrengungen nicht von der Stelle. Die Zeitangaben für die Dauer der Videos haben im Grunde keine Bedeutung, alles fängt immer wieder von vorn an. Es kommt auch nicht darauf an, wann wir uns in dieses Spiel einschalten, ob wir 10 Sekunden, fünf Minuten oder eine Stunde zusehen. Die Zeit läuft weiter, steht aber dennoch still.

Soweit zur Idee der Zeit.

Aber ein weiteres Begriffsfeld ist angesprochen: Das Spiel. Ein Spiel folgt festgelegten Randbedingungen und Regeln, von Menschen ausgedacht: Ein Feld einer bestimmten Größe, Rasen, Strafräume, ein Ball in festgelegten Maßen, zweimal 11 Mitwirkende, mehrere Richter, Verhaltensregeln „Das Runde muss in das Eckige.“ usw.

Oder: enge verschlungene Wegstrecken, eine Art Fahrgestell, das in gebückter Haltung zu schieben ist, Glühbirnen, die ab und zu aufleuchten, rote Punkte, die mit einem Kescher eingefangen werden müssen.

Oder: Figuren in einer vorgeschriebenen Ganzkörperkleidung, mit an den Armen festgeschnallten Bürsten, müssen Kakteen innerhalb eines festgelegten Arbeitsfelds ununterbrochen umpflanzen.

Oder: Eine Figur muss versuchen, Zucker, der aus mehreren Löchern in einer Ebene über ihr rieselt, mit Händen und Füßen aufzuhalten.

Und so weiter.

Das Spiel also als Installation, d. h. als erdachte und gebaute – und wie Sie sehen, mit großem Aufwand gebaute Installation als Bewegungsraum der Akteure. Eigentlich

ein Bühnenbild. Und die Arbeiten von Franziska Cusminus haben in der Tat mehrere Schichten: Im Set bewegen sich die Figuren in vorgeschriebener Form, die Installation führt zur Performance. Die Performance wird gefilmt, auch, um einen bestimmten Blick auf das Geschehen zu definieren, also entsteht aus Installation und Performance ein Videokunstwerk. Wenn diese Videoaufnahmen mehrkanalig in räumlich definierter Anordnung gezeigt werden, entsteht eine neue Installation, also eine Installation zweiter Ordnung, wenn Sie so wollen. Auch dieses Thema könnte man weiterspinnen, insbesondere bei dieser Künstlerin.

Nun sind diese Spielinstallationen keineswegs lustig und unterhaltsam, sondern wirken eher bedrückend. Man spürt die körperliche Anstrengung, die durch das Set gegeben ist. Es holpert und stockt, die Bewegung wird ständig gestört und behindert, Verrenkung ist gefordert, unangenehme Haltung. Da will man nicht unbedingt gern mitgespielt haben, will sich mit den handelnden Figuren ungern identifizieren.

Überhaupt sieht das alles mehr nach Arbeit aus als nach Entspannung, eigentlich gar nicht nach Spiel, eher nach surreal Zwanghaftem, auch in der zwanghaften Wiederholung. Man fragt sich: Warum tun die das, warum lassen die sich darauf ein?

... auf diese außengeleitete und eingeschränkte Bewegung, auf diese aufgezwungene Interaktion, die von Gegenständen, Objekten, Gebautem und Erfundenem bestimmt wird?

„Extrinsic“ heißt die große vierkanalige Videoinstallation hier gleich hinter der Glastür. Mit extrinsischer Motivation bezeichnen Psychologen die Außengeleitetheit eines Verhaltens. Simpel verdeutlicht: Ich halte diese Rede nicht, weil mich die Sache interessiert, sondern weil ich dafür Geld kriege. Franziska Cusminus macht nur die Kunst, die gut ankommt. Beides stimmt natürlich nicht. Auf das Galeristenpaar kommen wir gleich noch zu sprechen.

In den Installationen scheint es aber anders. Die agierenden Menschen wirken wie geleitet durch die Situation, in die sie gesetzt sind. Wer oder was benutzt hier wen, könnte man fragen.

Erholsam, wenn sich etwas mal ohne menschliche Interaktion bewegt, wie in der Bodenarbeit aus vier Monitoren in genialer Verbindung untereinander, die wie Physik am Billardtisch zu genießen ist.

Sisyphos?

Die Assoziation liegt nahe. An jenen sagenhaften Mann, der unentwegt einen Felsblock einen Hügel hinaufrollen musste, bis dieser kurz vor dem Gipfel wieder herunterrollte. Mit der Metapher bezeichnen wir eine ständig wiederholte Tätigkeit, die nie zum Ziel führt. Also ein gewisser Irr-Sinn.

Wir könnten jetzt über Videospiele reden, über die Indoor-Kletterwand, über Hürdenlauf, aber auch über das Kunst- und Büchersammeln, über Stricken, Häkeln oder Modelleisenbahnen. Ich denke, Sie wissen, was ich meine.

Jetzt kommt nach Sepp Herberger der zweite Philosoph. Albert Camus. Er spricht von der menschlichen Existenz als hoffnungsloser Absurdität und vom Aushalten des

Absurden. Für ihn heißt Freiheit, über Revolte gegen die Sinnlosigkeit zu einer Akzeptanz zu finden – und das Sosein des Lebens anzunehmen. Camus meint, Sisyphos erkenne, dass der Fels allein seine Sache ist: „Sein Schicksal gehört ihm“. Darin bestehe sein Glück. Dasselbe gelte für uns Menschen: In einem gottlosen Universum gibt es keinen Plan, außer wir Menschen schmieden ihn. Der bewusste Mensch ist, wie Camus schreibt, „Herr seiner Tage“ und seines Schicksals Schmied.

Heißt das, wir können den Felsblock einfach mal liegen lassen und uns davonmachen?

Oder heißt das womöglich: Ich realisiere die nächste Videoinstallation, mache die nächste Ausstellung, halte die nächste Rede?

Ich glaube, DAS heißt es – für mich, für die hervorragende Künstlerin Franziska Cusminus, die übrigens für den Kunstförderpreis der Stadt Mainz nominiert ist, und für das mutige und unentwegte Galeristenpaar Susanne und Christian Vahl.

Vielen Dank Euch allen!