

Sperling, Regerplatz 9, 81541 Munich, Germany
+49 89 54849747, mail@sperling-munich.com
www.sperling-munich.com

Throw of the dice

Lukas Hoffmann & Sophia Mainka

In collaboration with GiG Munich

19. Juni bis 3. August, 2024

Die Würfel sind gefallen – einen glitschigen Abhang hinab

Kann ein Würfelspiel ein Glücksspiel sein, wenn es doch auf Wahrscheinlichkeit beruht. Die Chance, welche Zahl als nächstes gewürfelt wird, ist leicht zu kalkulieren. Genau aus diesem Grund verlieren wir oft alles, wie schon die berühmte Fabel „Pan and Fortune“ des englischen Dichters John Gay prämoniert.¹ Ein junger Mann erbt ein Anwesen und verspielt es im Nu. Mit einem Schlag ist ein ganzer Wald abgeholzt. Ist das Pech daran schuld? Nein, antwortet Fortuna dem wütenden Pan, nur die Torheit des Menschen.

Glücksspiele bewegen sich metaphorisch betrachtet an weitaus steileren Abhängen als selbst die Krocket-Runde in *Alice im Wunderland*, wobei Spielkarten als Ritter und Tore agieren.² Dort sind Flamingos die Schläger und ein Igel ist ein Ball, doch immer, wenn Alice den Igel mit dem Kopf des Flamingos treffen will, macht sich der Vogel schlaff und schaut sie so verblüfft an, dass sie lachen muss. Und wenn sie schließlich den Kopf des Flamingos herunterbekommt, krabbelt der Igel davon. In diesem Spiel rücken die Karten ständig hin und her und die Spielenden spielen alle gleichzeitig, streiten und kämpfen, während die Königin schreit: „Ab mit ihren Köpfen! Ab mit ihren Köpfen!“ Denn bei einem echten Glücksspiel kann alles passieren. Das wäre die Herausforderung: würfeln, ohne die Spielregeln zu kennen. Weiter würfeln und dabei zu akzeptieren, dass sich die Spielregeln jedes Mal ändern.

Dies ist vielleicht auch die Essenz von Nietzsches göttlichem Spiel, das auf zwei Tischen gespielt wird, der Erde und dem Himmel.³ Jedes Mal, wenn die Würfel geworfen werden, zittert die Erde, weil die Würfel als göttlich zu uns zurückkehren. In dem Moment, in dem die Würfel kurz in der Luft schweben, gehören sie den Göttern und alles ist möglich. Unsere Aufgabe ist es, die Gesamtheit der Möglichkeiten zu bejahen, jedes Schicksal, das die Götter für uns vorbereitet haben, indem wir den ganzen Zufall gleichzeitig aufzufangen versuchen.⁴ In einem Krocket-Spiel wie in *Alice im Wunderland* geht es darum, die Absurdität anzunehmen und wild und verwirrt im Wald umherzulaufen.⁵

In der Ausstellung zeigt Sophia Mainka eine Reihe von Wandarbeiten aus Silikonpaste. Sie sind schwer und solide, aber dennoch auf eine Art seltsam glitschig. Die Motive basieren auf einem Tarotkarten-Set. Es ist besonders passend, dass das größte Werk das Rad des Schicksals abbildet, welches gewöhnlich für Transformation und Entwicklung steht. Die Schicksalskarte kann gut oder schlecht sein, je nach Spiel und je nach Frage, die an die Karten gestellt wurde. Im Tarot kann eine Karte unterschiedlichste Bedeutungen haben und sich mit der Zeit verändern. Im Gegensatz dazu ist das Schicksal hier ein Faden, der sich durch das Bild zieht und von den drei mythologischen Schwestern durchschnitten wird. Der Zug

Sperling

der Karte ist immer schicksalhaft. Egal wie viele Augen auf dem Würfel am Ende stehen, der Prozess ist zwangsläufig so: vom Himmel fällt der Würfel zurück auf die Erde, rollt aus und entscheidet (Abschneiden des Fadens). Vielleicht wandern wir nicht mehr ganz so verwirrt durch den Wald, wenn wir einsehen, dass wir zwangsläufig unserem Schicksal folgen. Aber wir wandern auf einer Ebene ohne Grund und Tiefe, weil frei von Ursache. Alles in Mainkas Werk spielt sich an der Oberfläche ab, wie die hybriden Wesen, die in ihrem Video durch die verschnörkelten Innenräume des Musée de la Chasse et de la Nature huschen. Sie imitieren keine Tiere, sondern Darstellungen von ihnen. Die beiden sprechenden Hunde sind nicht halb Mensch, sondern halb Skulptur, ihr Kopf und ihre Pfoten aus demselben Silikon wie Mainkas Wandarbeiten. Zur Musik von Nazim Bakour bellen sie nicht, sondern jaulen zum Klang der Cuica-Trommel.

Auch Lukas Hoffmann führt uns in eine fiktionale Welt, die etwas von der beunruhigenden Absurdität Lewis Carrolls hat. Es gibt ein hölzernes Schloss mit Ohren, Augen, einem weit geöffneten Mund und einer Nase, das Gebilde wirkt zugleich zu groß und zu klein. *Trinke mich, iss mich, knabber bald an dem einen, bald an dem andern Pilz...* Während Alice wächst, wird ihr anfängliches Ich kleiner, in zwei Richtungen gleichzeitig gezogen. Das Schloss, von dem manche Teile herausragen und andere in das Innere eindringen, scheint ebenfalls zu schrumpfen, während es wächst. „Werden ohne Maß – ein wahrhaftiges Verrückt-Werden.“⁶ Die verrückten Szenerien der Ausstellung beobachtend ist ein auf den Kopf gestellter Pan. Der schelmische Gott der Wildnis wirkt wie ein von seinem Giebel gefallener Maskaron. Lauft weg in Panik, fordert er uns auf – lauft weg im Chaos, scheint er lächelnd zu meinen.

Magdalena Wisniowska

¹ John Gay, *Pan and Fortune, Fable XII*, unter <https://kalliope.org/en/text/gay2005052971>

² Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*, Kopie der Erstausgabe unter dem Link https://www.adobe.com/be_en/active-use/pdf/Alice_in_Wonderland.pdf

³ Friedrich Nietzsche, *Also Sprach Zarathustra*, Buch III, „Vor Sonnen-Aufgang“, und „Die Sieben Siegel“. Vergleiche auch die Lesart durch Deleuze in Gilles Deleuze, *Nietzsche and Philosophy*, trans. Hugh Tomlinson, (London and New York: Continuum, 2002) p. 25-7.

⁴ *Zarathustra*, Buch III „Von der verkleinernden Tugend“

⁵ Vergleiche auch den Blog von Corry Shores: *The Dicetrow*, <https://piratesandrevolutionaries.blogspot.com/2009/05/dicethrow-II-in-deleuze-nietzsche.html>.

⁶ Gilles Deleuze, *The Logic of Sense*, trans. Mark Lester (London and New York: Bloomsbury, 2004), p. 3. “Becoming without measure, a veritable becoming-mad”

Sperling

Lukas Hoffmann (*1990, Aalen) entwickelt seine Arbeiten mit dem ganzen Körper. Das heißt mit der Intuition, den Eindrücken beim Einkaufen gehen, dem dichten Potpourri des Bildgedächtnisses und der Intelligenz von Muskeln und Sehnen. Und mit einer Vernunft, die kalkuliert und berechnet, die Massen und Kräfte kennt, Kunst-Diskurse und die Preise von Material. Es geht darum, einer eigendynamischen Entwicklung Raum zu geben, die aus sich heraus ein schlüssiges Ergebnis produziert. Der Produktionsprozess ist nicht von intensiver Spontaneität geprägt, vielmehr von Sorgfalt und einer aufmerksamen Befragung der im Entstehen begriffenen Arbeit. Ein Schritt führt zum nächsten. Durch ihr Zusammenspiel, ihre Form und ihre Positionierung im Raum erhalten die Arbeiten einen erzählerischen Charakter und wirken oft wie eine Momentaufnahme aus einem Szenario.

Sophia Mainka (*1990, München) arbeitet mit verschiedenen Medien wie Zeichnung, Skulptur und Video, die sie meist in raumgreifenden Installationen kombiniert. In ihren Arbeiten setzt sich die Künstlerin mit philosophischen Diskursen und aktuellen gesellschaftlichen Tendenzen sowie mit künstlerischer Forschung und Produktion auseinander, um bürgerliche Ästhetiken zu analysieren. Dabei stößt Sophia Mainka auf Fragen, welche die Struktur unserer Lebens-Realität in einem vermeintlich posthumanen Zeitalter unweigerlich aufwerfen. Beziehungen zwischen Menschen und Objekten werden ebenso ins Spiel gebracht wie die Bewegung des Körpers. Sie abstrahiert, vergrößert, verkleinert, manipuliert Alltagsgegenstände und spielt mit Interpretationen und Umdeutungen. (Maurin Dietrich)