

Agnes Scherer

Three Wicked Games

23.05.-12.07.2026

Eine Gesellschaft lässt sich daran erkennen, wonach sie sich sehnt. Daran, was sie sich auf die Haut reibt, schluckt, injiziert, hochlädt, womit sie zockt, was sie zu Geld macht, womit sie sich diszipliniert, was sie am Handgelenk trackt. An den kleinen Ritualen, mit denen sie versucht, am Leben zu bleiben.

Agnes Scherers Ausstellung *Three Wicked Games* geht von einem Inventar zeitgenössischer Obsessionen aus und lässt diese rückwärts – oder seitwärts – in zwei sogenannte Tapisserie-Entwürfe von Francisco Goya münden: *Das Blindekuhspiel* (1789) und *Der Hampelmann* (1791). Beide zeigen volkstümliche Spiele. Im ersten Spiel steht eine Figur mit verbundenen Augen in der Mitte eines Kreises und versucht, einen der umstehenden Spieler mit einem Löffel zu treffen. Traditionell könnte das Spiel als Allegorie auf die Blindheit der Liebe gelesen werden: ein Begehren, das sich ohne Sicht bewegt. Im zweiten Spiel wird ein Strohmann von Frauen in die Luft geworfen – eine karnevaleske Umkehrung geschlechtlich codierter Machtverhältnisse. Beide Werke entstanden vor der expliziten Abgründigkeit von Goyas späterem Schaffen, sind jedoch bereits von Unruhe geprägt.

Die Künstlerin erkennt in diesen Spielen eine Struktur, die auf unheimliche Weise zeitgemäß wirkt. In beiden Kompositionen befindet sich eine machtlose Figur im Zentrum. Um sie herum ordnet sich die Gesellschaft wie in einer Choreografie an. Jemand ist blind, jemand wird geworfen, jemand lacht, und jemand wartet darauf, dass er an die Reihe kommt. Goya lebte zweifellos in unruhigen Zeiten: unter dem langen Schatten der Inquisition, inmitten höfischer Mäzenatsstrukturen, sowie während der Umwälzungen von Aufklärung, Restauration, imperialer Gewalt und Krieg. Er stand innerhalb des Systems und zugleich außerhalb; er erhielt Aufträge von den Mächtigen, war jedoch zunehmend in der Lage, die groteske Kehrseite der Macht aufzuzeigen. In seinem Werk bleibt die Oberfläche des gesellschaftlichen Lebens oft gerade so lange intakt, dass ihre Instabilität offenbar wird.

Für *Three Wicked Games* hat die Künstlerin *Blind Man's Bluff* (1789) und *El pelele* (1791) in ein gespenstisches Puppentheater übersetzt.



Foto: kunst-dokumentation.com

Pressekontakt:
Michaela Lederer
T +43 662 842294-15
lederer@salzburger-
kunstverein.at

Salzburger Kunstverein
Hellbrunner Straße 3
5020 Salzburg

www.salzburger-kunstverein.at
Öffnungszeiten Ausstellung:
Di-So 12:00-19:00
Öffnungszeiten Bistro Frida:
Di-Fr 10:10 – 20:20

Während sie die Kompositionen nahezu eins zu eins zitiert, entzieht sie den Figuren ihre Körperlichkeit. Die intakte Figur fühlt sich nicht länger richtig an, so Scherer. Sie gehört zu einer Fantasie von Kohärenz, die von der Gegenwart nicht mehr eingelöst werden kann. Was die Künstlerin mehr interessiert als der Körper, ist das Leben unter den Bedingungen des Spätkapitalismus, das durch einen Kreislauf gewinnorientierter Transaktionen und andauernder Abhängigkeiten geprägt ist.

Für Scherer ist die heutige Gesellschaft „untot“. Nicht tot, weil sie in Bewegung bleibt. Nicht lebendig, weil Bewegung allein noch kein Leben ist. Sie konsumiert, optimiert, dokumentiert sich selbst, spielt, diszipliniert sich, inszeniert sich. Geht zum Pilates, misst ihren Schlaf, zählt Proteine. Sie betrachtet ihr eigenes Gesicht durch eine Maschine und wartet auf Likes. Sie kauft eine Gesichtscreme und spekuliert mit Bitcoins. Sie bestellt sich Essen nach Hause und verwechselt Feedback mit Anerkennung, Zurschaustellung mit Intimität und Selbstbeherrschung mit Freiheit. *Three Wicked Games* können daher auch als sadomasochistische Strukturen verstanden werden (nicht im engeren Sinne einer sexuellen Subkultur, sondern als eine umfassendere Grammatik von Macht und Ohnmacht). Herrschaft und Unterwerfung sind hier miteinander verflochten. Das Subjekt will gesehen, bewertet, gemessen, verbessert, bestraft und belohnt werden. Es beteiligt sich an dem System, das es erschöpft, weil das System ihm auch die Illusion von Handlungsfähigkeit vermittelt.

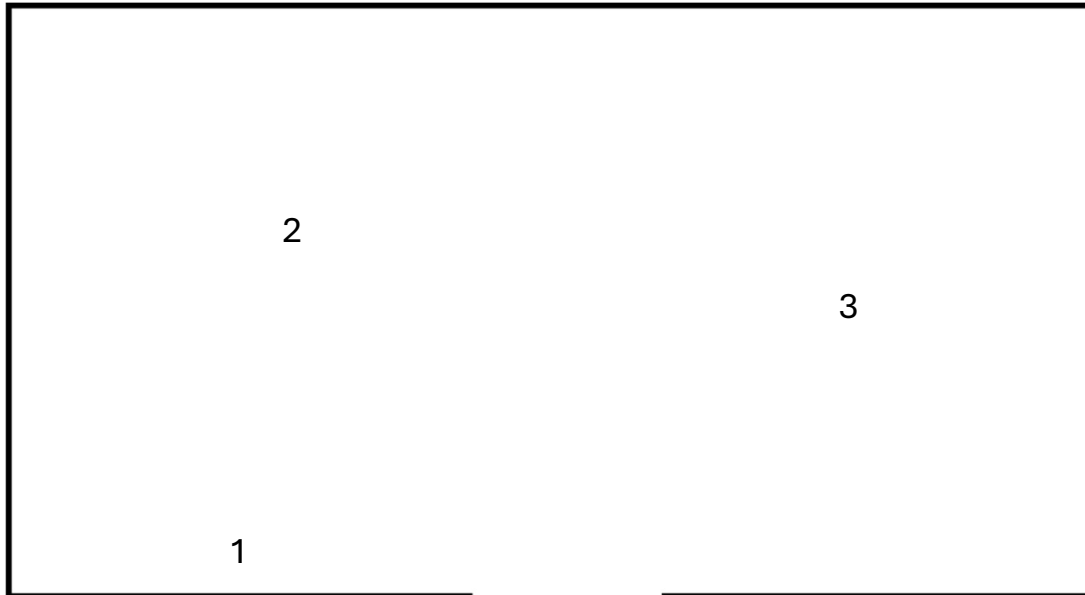
Die drei böartigen Spiele der Ausstellung sind Diagramme sozialer Beziehungen: Kreise von Lust und Bestrafung, Theater der Abhängigkeit und/oder Ökonomien des Nervenkitzels. Der Spieler mit verbundenen Augen, die hin- und hergeworfene Marionette, die lachende Menge – sie alle kehren als Figuren der Gegenwart zurück, in der Handlungsmacht genau in dem Moment versprochen wird, in dem sie entzogen wird. Scherers ausgehöhlte Figuren fragen nicht danach, wer Macht besitzt und wer unter ihr leidet, sondern wie Macht zum Schmuckstück wird.

Was zunächst wie ein Spiel erscheint, wird zu einem Modell des gesellschaftlichen Lebens: eine Choreografie, in die alle verstrickt sind, oder in der alle darauf warten, ins Spiel geworfen zu werden. Auch darin liegt die Logik des kapitalistischen Systems: ein Regelwerk, das wir nicht verfasst haben, das wir aber dennoch weiterhin aufführen.

Kuratiert von Mirela Baciak.

In Auftrag gegeben und produziert vom Salzburger Kunstverein.

Saalplan & Werkliste



1

Ohne Titel, 2026

Papier, Tuschefilzstift, Gouachefarbe, Organza

2

The Findom Foulard (El Pelele), 2026

Papier, Tuschefilzstift, Gouachefarbe, Organza, Draht

3

La Gallina Ciega (Can You Manipulate My Glasses...), 2026

Papier, Tuschefilzstift, Gouachefarbe, Organza und anderer
Synthetikstoff, Draht



Francisco de Goya
El Pelele (Der Hampelmann)
Blindekuhspiel)

1791
Öl auf Leinwand
267 x 160 cm
Museo del Prado



Francisco de Goya
La Gallina Ciega (Das
blinde Huhn)

1789
Öl auf Leinwand
269 x 350 cm
Museo del Prado

Biografie

Agnes Scherer (*1985, Lohr am Main, DE) thematisiert in ihrer Arbeit Machtverhältnisse und deren psychosoziale Grundlagen, weibliche Erfahrung, Seelenzustände in kapitalistischen Realitäten sowie das das unheimliche Wiederaufscheinen historischer Ordnungssysteme in der Gegenwart. Indem sie Skulptur, Malerei und Collage verbindet, erschafft sie szenische Installationen und performative Objekttheater, in denen oft die Marionette eine zentrale Rolle spielt. Als reale Figur oder auch nur als Denkfigur der Verstrickung kann sie komplexe Zusammenhänge sichtbar machen, die sich sonst der unmittelbaren Wahrnehmbarkeit entziehen. Scherers oft systemische Arrangements verlangen nach einem aktiv-interpretierenden Zusammenfügen aller Elemente, durch welches das eigentliche Bild als ein mentales entsteht. Ihre Formatfindungen stützen sich dabei auf kunsthistorische und anthropologische Studien sowie auf ein besonderes Interesse an populären Kunstformen der frühen Moderne, insbesondere im Bereich der Schaustellerkunst. Die Künstlerin lebt und arbeitet zwischen Franken, Deutschland, und Salzburg, Österreich, wo sie als Professorin für Malerei an der Universität Mozarteum Salzburg tätig ist.