

## speak, memory

"Kunst ist Spiel, und das Spiel hat seine Gesetze" (Theo van Doesburg): Kunst und Spiel sind beides Heterotopien, Felder weitgehender Eigengesetzlichkeit, Autonomie und Zweckfreiheit. Entsprechend häufig und fruchtbringend waren in der Moderne die Engführungen zwischen diesen beiden Feldern (am prominentesten in Dada, Surrealismus und Fluxus). Im Schnittbereich von Kunst und Spiel operiert auch Katharina Daxenberger im Jahr 2008, und dabei gelingt es ihr (mit gewissermaßen spielerischer Leichtigkeit), selbst diesem alten Thema neue Aspekte abzugewinnen.

Medium ebenso wie ein Thema von Daxenbergers Arbeit "das selbe, nur anders" ist ein Gesellschaftsspiel, das seit dem 19. Jahrhundert in Europa verbreitet und seit etwa 50 Jahren vor allem unter dem generischen (aber gleichwohl geschützten) Markennamen "Memory" bekannt ist: ein mnemotechnisches Amüsement, bei dem die Spieler unter einer größeren Anzahl verdeckt liegender Karten durch abwechselndes Aufdecken Paare gleicher Karten identifizieren müssen. Während diese Paare üblicherweise qua technischer Reproduktion tatsächlich identisch sind, sind Daxenbergers Paare zweimalige Durchführungen eines Motivs, also je zwei genuine Unikate, die sich lediglich ähnlich sehen, eigens für das Spiel geschaffen, und in Originalgröße (sechs mal sechs Zentimeter) reproduziert. 60 einzelne kleine Bilder ergeben 30 Kartenpaare und einen durchgehenden roten Faden von – bei aller Vielfältigkeit – munter miteinander korrespondierenden Bildfindungen, die mit ihren einander überschneidenden und vielfach sich kreuzenden Ähnlichkeiten an Wittgensteins Begriff der "Familienähnlichkeit" denken lassen (den dieser bezeichnenderweise am Phänomen Spiel entwickelt hat).

Wie jedes gute Spiel und wie alle gute Kunst umkreist Daxenbergers Arbeit dabei experimentierend und probierend eine Reihe von Fragestellungen, ohne jedoch wirklich konkrete Antworten zu liefern (der Erkenntnisgewinn liegt im Akt des Spielens selbst). Etwa die grundsätzliche Frage nach dem Verhältnis von Original und Reproduktion: ist eine Wiederholung zwangsläufig eine Kopie? Ist das "Original" von vorneherein der Zweitfassung überlegen? Oder ist die erste Fassung möglicherweise nicht eher eine Vorstudie zur zweiten? Wieviel (malerische) Freiheit bleibt bei der Wiederholung? Und andererseits: wie beeinflusst die Wiederholung ihre Vorlage? Gibt es möglicherweise eine vorausseilende Selbstbeschränkung zugunsten leichterer Wiederholbarkeit? Wann schlägt Ähnlichkeit in Identität um (für den Künstler, für den Betrachter)? Und welche Bedeutung hat das Motiv für die Qualität des darauf beruhenden Bildes?

Über allem aber schwebt noch eine für die Arbeit selbst existenzielle Frage (eine Unsicherheit, ein Risiko des Scheiterns, das den ganzen Produktionsprozess begleitet hat): kann ein Bild in diesem minimalen Format überhaupt ein ernstzunehmendes Bild sein (ein Gemälde gar)? Und verlieren etwa Motive, an denen sich die Künstlerin schon im größeren Format abgearbeitet hat, durch die Verkleinerung nicht quasi automatisch an Substanz (ist eine Landschaft in diesem Format noch landschaftlich, leuchtet der Lüster noch so elegant, ist die Aubergine hier noch Abbildung oder

schon schlichtes icon, wo hört Darstellung auf und wo fängt Abstraktion bzw. Stilisierung an)? Wenigstens auf diese Fragen liefert "das selbe, nur anders" durchaus eine konkrete Antwort: herausragende Malerei ist auch im Format Sechsmalsechs möglich und ein gutes Bild ist ein gutes Bild ist ein gutes Bild – egal in welcher Größe.

Peter T. Lenhart, 2008.