Skin in the Game!

Michael Heindl - Karin Maria Pfeifer

Ausstellungsdauer: 20. Mai bis 19. Juni 2021 Do - Sa, 16 bis 20 Uhr und nach Vereinbarung

www.periscope.at

Die Ausstellung *Skin in the Game!* beschäftigt sich mit subversivem Verhalten. Sie macht die Besucher_innen zu Kompliz_innen von Grenz überschreitenden Handlungsstrategien und provoziert Fragen nach individueller Teilhabe am Kapitalismus und Wachstumsökonomie und moralischer Verhältnismäßigkeit von Regelverstößen dagegen.

Michael Heindl stellt in seiner Arbeit eine Handlungsanleitung für Kunstwerke ohne Produktionskosten vor, indem er die Freiheiten des Online-Versandes ins Absurde wendet. Karin Pfeifer stößt in einem Interview auf die Parallelen in den stereotypen Vorstellungen vom Berufsbild einer Künstlerin und dem eines Bankräubers.

Hinter Karin Maria Pfeifers Projekt *how to plan a bank-robbery* steckt das künstlerische Spiel mit der Vermessung eines gesellschaftlichen Raumes und den folgenden Überschreitungen dessen Grenzen. Zentraler Bestandteil dabei ist ein Interview mit Bankräuber Friedrich Olejak, der im Plauderton über seine "Karriere" erzählt, über (wohl gar nicht so) fiktive Überfallspläne, Fluchtwege, die Überlistung von Verfolgern und den Teufelskreis (auch ein Synonym für die Begrenztheit eines Handlungsspielraums) der Kriminalität, aus dem es kaum ein Entrinnen gibt. Wie etwa auch das zeichnerisch verpixelte Foto einer historischen Bankräuberkollegin erahnen lässt.

Die Argumentation für einen Bankraub beginnt mit der Einengung des Handlungsspielraums durch mangelnde materielle Perspektiven, ähnlich einem Tunnelblick depressiv verstimmter Personen. Und endet mit der Erkenntnis, dass sich der vermeintliche Bewegungsfreiraum finanzieller Art nach dem Bankraub rasch als massive Fehleinschätzung herausstellt. Die Anleitung für einen perfekten Bankraub und die für die Öffentlichkeit normalerweise geheim ablaufenden Gedankengänge dahinter spielen mit der Übertretung des gesellschaftlichen Normenraumes. Die dunklen, subversiven Seiten einer Gesellschaft werden in den Fokus gerückt. Es geht um einen augenzwinkernden Protest gegen herrschende Moralvorstellungen und darum, für einen bestimmten Zeitraum Vorstellungsgrenzen zu überschreiten.

Ein Kunstwerk ohne Produktionskosten zu schaffen, das ist wohl der Traum aller prekär lebenden Künstlerinnen und Künstler. Gleich zwei Werke zum Nulltarif liefert Michael Heindl in *All Now, All Free!*– allerdings ist der Film nicht als ernst gemeinte Handlungsanleitung zu verstehen. Vielmehr reiht sich die Arbeit ein in Heindls künstlerische Praxis, gesellschaftliche Regeln und Übereinkünfte zu

hinterfragen – in All Now, All Free! die mitunter absurden Freiheiten des Kapitalismus.

Basis der extrem kostenminimierenden Kunstproduktion ist das Angebot des marktdominierenden Onlinehändlers, Waren ohne Risiko zu testen und binnen 30 Tagen zurücksenden zu können. Dieses Versprechen bis ins letzte Detail ausreizend, bestellte Heindl nicht nur die Bastelbücher zur kreativen Inspiration, die Werkutensilien von der Schere bis zum Klebstoff, Arbeitstisch und Sessel, ebenso Lampe, Kamera und Stativ zur filmischen Dokumentation und tatsächlich auch den Drucker, mit dem er schließlich die Rücksendeetiketten drucken wird. Beim Auspacken der Pakete beginnend lässt sich der Künstler bei der Kreation seines Objekts über die Schulter schauen, weist den Betrachter*innen dabei eine Rolle irgendwo zwischen Zeug*innen und Kollaborateur*innen zu.

Womöglich beobachten diese fasziniert und amüsiert, mit welch frecher Konsequenz hier etwas durchgezogen wird, was der Anstand im alltäglichen Konsum verbieten mag, was aber angesichts der Marktmacht des Handelsriesen als vertretbare Guerilla-Taktik erscheinen könnte. Nachhaltiger ist das Nachdenken über die Macht des Konsums und die Verstrickung des Einzelnen in den Status Quo, das *All Now, All Free!* auslöst. Da ist der Umstand, dass das finale Kunstwerk aus Karton lediglich das Produkt überflüssigen Verpackungsmaterials ist, nur die allerletzte Pointe. (Anne Katrin Feßler)