

PoliShot : Gedankensplitter zum Urteil der Jury

Am Donnerstag, 12.08.2010 tagte die Jury zur Verleihung des GOLDENEN PLOTTERS 2010. Die ausgewählten Arbeiten werden für 4 Wochen im Innovationszentrum Wiesenbusch in Gladbeck (anstelle des Museums weil es zu klein ist) gezeigt. PoliShot war bei der Jury sehr umstritten: Das Spiel (oder die Autoren?) wurden als Waffengewalt verherrlichend fast disqualifiziert.

Wir drei Autoren (Daniel Cermak-Sassenrath, Jörn Ketelsen und Ich) waren sprachlos! Wer konnte so viel Satire mit Waffengewalt verwechseln? Das konnte nur jemand sein, der gezielt den *Pädagogischen Zeigefinger* hob – bei dem jede Waffe (auch eine Silikonpistole) und jedes Schießen (auch Platt-Bügel) als verdammenswert erscheint – statt einen Sinn zu verfolgen.

PoliShot ist ein satirisches, sarkastisches, bewusst (Anti-)Pädagogisches Spiel – ganz im Sinne des Dadaismus eben.
Das Spiel steht metaphorisch für das „MORDEN“ der Politik an der Gesellschaft und nicht umgekehrt.

Uns geht es vor allem um Spiel, Spaß und um Ironie.
Viele Besucher der Ausstellungen in der Weserburg und in Gladbeck lachten als sie die ersten Bilder von PoliShot sahen! Intuitiv reagieren die Besucher auf den Witz – und nicht auf die Waffen. Man könnte uns hier Manipulation vorwerfen – wir manipulieren die Leute indem wir sie über den Witz zum Schießen – zum erschießen von Politikern bringen. Aber wie gesagt – genau andersherum ist unser Gedankengang. Wir wollen zeigen, wie gemein die Politiker das Volk hinters Licht führen.

Wir werden auch stutzig wenn auf uns geschossen wird – so soll es auch sein. Aber wir merken es im wirklichen Leben ja immer erst, wenn wir sozusagen schon tot sind (kein Geld mehr haben, in den Krieg ziehen etc.). Und wir schießen im wirklichen Leben natürlich zurück – indem wir Protestieren, auf die Strasse gehen, uns wehren etc. – und natürlich nicht, indem wir zur realen Waffe greifen und die Politiker erschießen – das ist doch absurd.

Wir haben uns wirklich gefragt – wer bei diesem Spiel auch nur im leisesten auf die Idee kommen kann, es handele sich hier um Waffengewalt. Wir verstehen das nicht – überhaupt nicht – und es war selbstverständlich nie unsere Absicht gewesen.

Also, uns geht es um Spiel, Spaß und um Ironie.

Das Spiel ist Sarkasmus und Ironie in einem.

Das Spiel ist lustig und soll Spaß machen.

Beim Spielen denk niemand an etwas Schlimmes wie etwa „rohe Waffengewalt“. Keiner der Spieler hat uns etwas Ähnliches berichtet!

Wenn jemand, der das Spiel gar nicht gespielt hat behauptet es handelt von Waffengewalt weil waffenähnliche Gegenstände vorkommen, der steht mit dieser Meinung ziemlich alleine da, weil das die Spieler selbst nie so empfunden haben – nicht die, die wir (nach der Anschuldigung) noch fragen konnten.

Dabei behaupten wir aber nicht, unser Spiel sei GEWALTFREI.

Das Spiel kann nicht gewaltfrei sein, weil die Inhalte des Spiels (Politische Inhalte wie Hartz IV etc.) nun mal nicht gewaltfrei sind.

Und wir bei allen gut gestalteten Medien sollen die Inhalte über die Handlung im Spiel ERFAHREN WERDEN. Das ist die Art der Pädagogik, die in diesem Spiel steckt!

Ist also Hartz IV gewaltfrei und sind Politiker moralisch korrekt?

Sind das nicht eher die Fragen, die beim Spielen gestellt werden sollen – statt diese wirklichen Fragen in den Hintergrund zu verbannen und die Lächerlichkeit einer Silikonpistole in den Vordergrund zu rücken – und dazu Alternativen fordern.

Oder ist das etwa auch der Sinn des Spiels?

Zu zeigen, dass es der Politik immer wieder leicht fällt das Lächerliche in den Bann der Aufmerksamkeit zu ziehen – und das Offensichtliche zu verstecken.?

Dann hätte die Jury zu Recht gehandelt – aber den Sinn nicht verstanden!

Da wundern wir uns eher, warum bei den im Spiel angedeuteten Themen (Hartz IV, Afganistan etc.) keiner aufsteht und den Zeigefinger hebt.

Wirklich komisch, dass dafür keine Alternative angeboten wird ...

Das Spiel bringt sozusagen über die krass verwerfliche Handlung, den krass verwerflichen Inhalt zur Geltung. Oder – die verwerfliche Handlung lenkt ab vom verwerflichen Inhalt – mit dem Ziel ihn zu vertuschen. In diesem Sinne hätte die Jury die verwerfliche Handlung verstanden – aber nicht weiter gedacht.

Als einen weiteren Argumentationsstrang könnte man einen wirklich Anti-Pädagogischen wählen: Dabei greift das Spiel lediglich eine Debatte in der Gesellschaft auf: nämlich die, dass Ego-Shooter gewaltverherrlichend seien – was im übrigen in KEINER Studie belegt werden konnte – obgleich man diesen Studien natürlich durchaus skeptisch gegenüberstehen darf.

Tatsache ist, dass in unserer Gesellschaft Menschen einfach andere Menschen ermorden (mit Pistolen, Sprengsätzen, Erwürgen, Einfrieren etc.). Die Waffe spielt dabei gar keine Rolle – es geht nur um das Morden. Ob das Morden aufgrund eines vorangegangenen Computer-Spiels stattfand – oder weil die Person vielleicht unter starken Depressionen litt, die durch zahlreiche ungelöste Probleme ausgelöst wurde – spielt anscheinend keine Rolle – obwohl Studien belegen, dass ein Computerspiel NICHT in der Lage sei, jemanden zu einem realen Mord zu bewegen ... da muss der Mensch schon selbst eine Disposition in sich beherbergen ...

Warum soll ausgerechnet unser Spiel – das hier im Rahmen der Kunst auftritt, die immer schon auf gesellschaftliche Missstände hinwies – also wieso sollte unser Spiel dieses *Morden der Gesellschaft* nicht aufzeigen dürfen? Es ist massenweise Thema in der Kunst und in allen Medien ...

Es gibt Leute in diesem Land, die behaupten, das Regierungsprogramm sei ein Programm der Paupurisierung: Ein Programm zur Verarmung der Menschen – und zwar nicht nur in finanzieller Hinsicht (Hartz IV) sondern vor allem an Geist, Seele und Leben.

Was soll diese immer schneller und immer mehr um Vergleichbar zu sein.

Anstatt sich auf seine eigene Kultur und Stärken zu besinnen, rennt man blindlinks einer Vergleichbarkeit hinterher (von der nicht klar ist, warum, wozu und weshalb wir sie brauchen). Vergleichbarkeit ist nur für die gut, die oben stehen an der Skala der Vergleichbarkeit. Sie geben nämlich an, an was wir uns vergleichen sollen (z.B. unsere Bildung an der Bildung der Amis).

Komisch ist, dass die Psychologie genau zu einem anderen Verhalten rät: Wir sollen uns unter keinen Umständen mit anderen vergleichen. Die Anderen sind die Anderen und wir sind wir mit unseren Fähigkeiten und Stärken. Nur so können wir geistig und seelisch gesund bleiben!

Viele sind geistig und seelisch krank geworden, weil wir immer mehr zur Vergleichbarkeit verdammt wurden – und zwar von unserem Regierungsprogramm. Wir werden immer mehr zum (Selbst-)Morden erzogen: Wir müssen besser, schlanker, klüger, reicher etc. sein als unsere Mitmenschen und wir müssen morden – unsere Umwelt, unsere Mitmenschen, uns Selbst, um oben zu bleiben. Vergleichbarkeit wird nicht im Sinne von GLEICH SEIN verstanden – sondern stets als Wettstreit in dem es nur um eines geht: Gewinnen, Besser sein. Man kämpft dann um des Kampfes willen und nicht etwa darum, ein persönliches Wachstum zu erreichen.

Aber genau um das soll und muss es gehen: Um Persönliches Wachstum, dass im Einklang mit einem Äußerlichen Wachstum steht und Verantwortung dafür trägt...

Es gibt nun mal Leute in unserem Land die einfach andere Leute ermorden (auch erschießen). Wieso soll ein (Kunst)Spiel dieses Ermorden als eine gesellschaftliche Tatsache nicht zeigen? Wenn wir Gewalt zeigen, vertreten wir (ich) lediglich die Auffassung, dass diese gesellschaftliche Gewalt etwas mit unserer Gesellschaft zu tun hat – und also auch mit der „gewalttätigen“ Politik – die genauso leise und lachend daherkommt wie die Waffen in unserem Spiel.

Die verwendeten **Bilder im Spiel** spiegeln subjektive Eindrücke der Macherin wieder. Die Politiker in unserem Land werden im Spiel karikiert, frech und gezielt – ganz nach dadaistischer Manier – und nicht besonders gewalttätig – außer in dem Sinne, dass eine Collagentechnik eine gewaltsame Angelegenheit ist, die erst mal alles zerstückelt und zerkleinert und auseinandernimmt um schließlich etwas völlig Neues daraus entstehen zu lassen – so wie der Mensch bei Kant sich aus seiner selbstverschuldeten Unmündigkeit zu befreien hat.

Die Intention der Künstlerin war, die als verlogenen und als ein Witz empfundenen Auftritte der Politiker in ihr Gegenteil zu verkehren, indem sie selbst als Witzfiguren – als Muppet-Kabinetts dargestellt werden. Zudem erinnert die Gestaltung der Figuren an eine Begebenheit aus dem Dadaismus: Der Fall Barres, der als Puppe auf eine Bühne gestellt ohne seine reale Anwesenheit verurteilt wurde.

Beim Spiel PolitShot müssen immer mehrere Faktoren mitbedacht werden: Die Umgebung in der das Spiel entstanden ist (Bau einer Dada-Spiel-Installation), der gewollte Inhalt des Spiels selbst, die Intentionen der Gestalter (mit ihren subjektiven Vorerfahrungen, Neigungen etc.).

Seine eigene Intention über ein Kunstwerk auszudrücken ist nicht verboten, auch wenn der Ausdruck gewalttätig daherkommt. Das gibt es massenweise in der Kunst! Der Witz dabei ist, dass (außer vielleicht der Schwitters beim Sieg am Schluss) die Figuren gar nicht gewalttätig aussehen – oder empfunden werden – sondern nur die Schusswaffen, die aber aus einer Steinschleuder, Silikonpistole und Neujahrs-Shooter bestehen – also aus Witzpistolen.

Die Jury tat genau das, was täglich in unserem Land geschieht: Man sieht auf die Handlung, und fällt sofort ein Urteil ohne genau hinzusehen – und man lenkt damit vom eigentlichen (wichtigen) Inhalt ab.

Ablenkungsmanöver spielen sich täglich in unserer Politik ab – und es funktioniert auch hier in unserem Spiel – zumindest bei der Jury – die sich von dem »wahnsinnigen« Gewaltakt völlig verblenden ließ.

Und es spiegelt auch wieder, was bei Amokläufen vor sich geht: Man schiebt die Schuld auf das Spiel, auf die gewalttätige Handlung, statt auf die gewalttätige Umgebung zu schauen. Die Spielhandlung ist schuld, nicht der „ermordende“ Inhalt der Welt. Dazu gesellt sich noch die triste Langeweile des sinnlosen Geballers, dass einfach schnell langweilig wird – und auch darf – weil es ja nur als Ablenkungsmanöver fungiert.

Zusammenfassend:

Das Spiel zeigt:

- *Als Spiel* die krasse, überzogene Umsetzung eines Ego-Shooters
- *Als Politik* die krasse Verarschung des Volkes durch Politiker und die Ermordung des Volkes durch dumme Regierungsprogramme
- *Als Dada* sarkastische und überzogene Darstellung von Tatsachen und subjektiven Eindrücken, um Aufmerksamkeit zu erreichen, mit Mitteln und Methoden des Dadaismus
- Es geht nicht um das Erschießen von Personen, sondern um das Platt-Machen von „unsinnigen und krankmachenden“ Regierungsprogrammen, für die eine bestimmte Person steht. Es geht um ein Abschieben im Sinne von vom Platz verweisen.
- Es geht um das Platt-Machen im Sinne einer ironischen, sprachlichen, bildlichen Verweisung, einer Ausschließung – ein zu Boden fallen lassen mit Worten und Taten.
- Die Jury tat, was viele tun: Sie trennte die Handlung vom Inhalt. Im Blick ihrer Einheit haben sie nichts Gewalt verherrlichendes.
- Vielleicht fragt das Spiel aber auch nur danach: Inwiefern ist es besonders Gewalt verherrlichend einen Politiker platt machen zu wollen. Auf andere darf man wütend und sauer sein – nicht aber auf die „unangreifbaren Lügen“ der Politik?
- Oder fragt das Spiel danach: Wie lange dauert es noch, bis alle Politiker tatsächlich erschossen werden? Auch das gibt es immer in der Geschichte (Kennedy)
- Oder bewältigt der Macher des Spiels auf künstlerische und spielerische Art und Weise das, wozu er im wirklichen Leben nie den Mut hätte? Soll das Spiel einfach nur den Unmut und Ärger der Bevölkerung (in Stellvertretung des Machers) ausdrücken?

Zuletzt darf natürlich jeder seine eigenen Meinung und seinen eigenen Standpunkt dazu vertreten.