



„SO SORRY!“ - ALEA IACTA EST

Sabine Wiedenhofer im Kontext der 60. Biennale di Venezia 2024 @Arsenale Nord - TESA 99

Die österreichische Künstlerin Sabine Johanna Wiedenhofer setzt am Ende der Reise durch die Pavillions der Nationen einen gleichermaßen **verstörenden, wie aufwühlenden** Schlusspunkt des BIENNALE Mottos „Stranieri Ovunque“ - „Foreigners everywhere“:

„SO SORRY - Alea iacta est“ – die großformatige Kunstinstallation von Sabine Wiedenhofer ist ab dem 17. April 2024 bis 24. November im Rahmen der Ausstellung „Glasstress 8 1/2“ in Zusammenarbeit mit dem Studio Berengo im Kontext der 60ten Biennale di Venezia zu sehen:

Ist die Party vorbei?

Ein kleiner Teil der Weltbevölkerung hat die letzten 70 Jahre auf Kosten der Mehrheit, sowie sämtlicher nachfolgender Generationen ein großes Fest gefeiert. Es scheint, als wäre nun alles aufgegessen und ausgetrunken. Die eigene Gier, als Wurzel hinter sämtlichen Bedrohungen der Menschheit, lässt dieser das Wasser bis zum Hals steigen. Am Ende des „Arsenale“, in der Tesa 99, scheinen die Antworten auf die unzähligen Fragen in aller Einfachheit von Wiedenhofer konzipiert und dargestellt zu liegen.

Sabine Wiedenhofer setzt sich mit der Thematik auseinander und geht mit ihrer **eindrucksvollen Installation „SO SORRY – Alea iacta Est“** auf Ursachenforschung: Das Leben als tödliches Glücksspiel, eine Reise, geprägt vom ewigen Streben nach mehr, deren Endziel dem Ausgangspunkt – dem sicheren Zuhause – gleicht.

„Mensch, ärgere dich nicht“ – eines der ältesten Gesellschaftsspiele der Welt ist Symbol für den Weg des Menschen. Das Verlassen des Heimes – ob freiwillig oder durch Fluchtgründe erzwungen – die Reise durch das Leben, das Hinausgeworfen werden, der Neuanfang mit dem Endziel sich und die Nächsten in Sicherheit zu wähen. Am Ende entscheidet immer die Augenzahl des Würfels. Angefüllt mit Wasser, **auf Grund eines 2x2 Meter umfassenden Glasbeckens**, stellt Sabine Wiedenhofer das Feld des bekannten Spieles dar. **Den, aus Muranoglas hergestellten, Spielfiguren** steht das Wasser bereits bis zum Hals.

In ihrer frei gewählten Transparenz spiegelt sich die Menschheit permanent ineinander, das Wasser lässt die Dimensionen verrücken, wodurch sich perspektivisch Körper und Kopf voneinander trennen und Gefahr nur mehr peripher wahrgenommen werden kann. Spielfelder werden zu Fadenkreuzen einer Bedrohung, die sowohl voneinander als auch von Dritten ausgeht, die Wiedenhofer durch einen **überdimensionalen Schriftzug** aus, **von der NATO verwendeten, Gewehrpatronen** darstellt, der über der Installation prangt und die **lapidar ausgerufene Botschaft „SO SORRY“** zeigt. Die Projektile sind direkt auf die BetrachterInnen gerichtet.

Sind die Würfel für die Menschheit gefallen?

All jenen, die täglich würfeln und damit Lebensentscheidungen für nächste Generationen treffen, bleibt am Ende nicht mehr als ein achselzuckendes „SO SORRY“ auszurufen.

Auf Wunsch der Regierung Venedigs werden die Arbeiten im „Tesa 99“/Arsenale Nord gezeigt. Eine Location, die dem belgischen Künstler Koen Vanmechelen und Sabine Wiedenhofer seitens des Stadtrates der Stadt Venedig zur Verfügung gestellt wird.



Projektbeschreibung

Text von Sandrine Welte

Alea lacta Est: SO SORRY - Sabine Wiedenhofer

Klimawandel. Naturkatastrophen. Umweltzerstörung. Menschenrechtsverletzungen. Zwangsmigration. Schuldenkrise. Staatsversagen. Datenschutzverstöße. Cyberkriminalität. Geopolitische Spannungen. Bewaffnete Auseinandersetzungen. Die Zahl der globalen Missstände hat einen historischen Rekordstand erreicht, die Welt steckt in einer tiefen Krise. Der Würfel ist auf das 21. Jahrhundert gefallen.

Dies ist der prekäre Status Quo, den Sabine Wiedenhofer im Kontext der 60. Biennale Arte di Venezia mit ihrer pointierten Installation adressiert. Im Einklang mit dem Motto Stranieri Ovunque - Foreigners Everywhere inszeniert die Künstlerin eine Reflexion über die *Conditio Humana* in ihrem aktuellen Zustand und mahnt drängende Probleme an, welche die Menschheit im Ganzen fordern. Es ist höchste Zeit zu handeln, höchste Zeit für eine radikale Umkehr. Migration und Vertreibung, Massentourismus und Ökokritik, politische Instabilität und soziale Unsicherheit verschmelzen in ihrer Arbeit, die als eindringlicher Weckruf für sofortige Maßnahmen widerhallt. Im Lichte einer von Krisen heimgesuchten Welt entfaltet sich ihre Installation als ein aufrüttelndes „Quo Vadis“ vor dem Hintergrund eines drohenden Endpunkts, dessen Echo mit weitreichenden Konsequenzen für die Menschheit dröhnt. In einer Ära des Laissez-faire, des rastlosen Individualismus und des rücksichtslosen Raubtierkapitalismus, illustriert sie metaphorisch, was „auf dem Spiel steht“, wenn kein tiefgreifendes Umdenken einsetzt.

Es ist ein Aufruf zum Handeln, sowohl kollektiv als auch individuell - ein Aufruf, der buchstäblich von den Spiegelwänden Sabine Wiedenhofers Installation reflektiert wird. Das Werk schließt sich um die Betrachtenden, entfaltet sich als Konfrontation mit dem Selbst und wird dabei zu einer unbequemen Wahrheit: das beunruhigende Abbild einer Überdosis von Blicken in das eigene Dasein, zurückgeworfen, gespiegelt. Narzissus aufs Neue, der zweite Akt.

Der Blick wandert entlang der spiegelnden Oberflächen, ein fragendes Vorantasten in der Suche nach Antworten. Eine unendliche Abfolge von zurückgeworfenen Ansichten, die erst im Zentrum der Installation zum vorläufigen Stillstand kommen. Inszeniert auf einem verspielten Podest ein Spielbrett mit Glasfiguren, umschrieben von einem Wasserbecken. Ein ruhender Anblick, der mit einer Welle an Fragen kontrastiert.

Mit Wasser bis zum Halse, stehen die Spielfiguren auf Sabine Wiedenhofers Spielfeld Angesicht zu Angesicht mit ihrem eigenen Schicksal. Sie sind Gefangene in einer Realität, die sich ihres Einflusses entzieht. In einem Spiel, dessen Abgründe sich in ein metaphorisches Schlachtfeld verwandelt haben, erinnern sie an den menschlichen Zustand im Anthropozän. Wie paralysiert erkennen sie sich in einem strategischen Spiel - ihrer Handlungsmacht beraubt, sodass ihnen nichts anderes bleibt, als den rollenden Würfeln zuzusehen. Sie sind „Geworfene“ in einem Wettrennen, dessen Ausgang auf der Wahrscheinlichkeit eines sechseitigen Würfels beruht. Für immer passiv, in den Händen eines anderen. In den Händen der Willkür.

Das Leben gelebt als stilles Publikum der eigenen Existenz. Die eigene Stimme ein stummes Echo ewigen Schweigens.

Alea iacta est. Ein pointierter Kommentar, aufgeworfen von der österreichischen Künstlerin, die das Spiel ins Rollen bringt.

Würfel springen. Fragen erstehen. Wer hat Macht, Einfluss, Kontrolle? Ein Blick auf die gläsernen Spielfiguren verwandelt sich in einen Blick „through the glass, darkly“. In der

amorphen Masse des geschmolzenen Sands scheint eine tiefere Realität - eine Wirklichkeit, die mit der Erkenntnis von George Orwells Protagonisten Winston Smith widerhallt. Die Transparenz der Spielfiguren vermag nichts zu halten, die geheimsten Gründe des Innersten preisgegeben. Sind wir zurück im Jahre 1984? Ein weiterer, durchdringender Blick in die Spielfiguren stellt alles auf den Kopf - eine Spiegelung der Realität, deformiert, entstellt, verzerrt. Eine Verzerrung, welche ebenfalls die Begegnung mit dem Kunstwerk charakterisiert. Eine Verzerrung, welche Sabine Wiedenhofer durch das Wasser um das Spielbrett weiter vertieft.

Als „Pachisi“ in Indien erfunden, reiste das jahrhundertealte Brettspiel bald um die Welt, um seinen Siegeszug in weit entfernten Orte anzutreten. Wohin es gelangte, eroberte es ganze Gesellschaften im Sturm. Als „Non t'arrabbiare“ fand es weiten Zuspruch in Italien, wohingegen das deutsch „Mensch ärgere dich nicht“ gleichsam begeisterte Anhänger gewann. „Ich spiele“, lautet hingegen die englische Version „Ludo“ in Übersetzung aus dem Lateinischen. „Ich spiele“ - eine Illusion sowie sich Aktiv in Passiv verwandelt: „Ich werde gespielt“ - „ludor“ hallt das Echo. Die alternative englische Variante „Sorry“ spricht eine ähnliche Sprache, während sich die Spielfiguren auf dem Brett bewegen - ihr Voranschreiten wird verhindert, gefolgt von einem hämischen „SORRY!“

Und so kommt abermals die Frage auf: Wessen Spiel ist es dann? Eine brennende Frage, konterkariert mit einem lakonischen Schulterzucken.

SO SORRY. Zwei Worte, so desinteressiert wie schneidend, scharf wie ein Geschütz. Worte, die sich als Schrift über dem Becken auf der Spiegelwand von Sabine Wiedenhofers Werk materialisieren. Zusammengesetzt aus leeren NATO Waffenpatronen, die unerbittlich auf die Betrachtenden gerichtet sind:

SO SORRY.

*Das Schicksal der Menschheit steht auf dem Spiel. Wir sind uns selbst
Fremd(e) geworden - Ausländer überall.*

SO SORRY.

*Und doch. Vielleicht gibt es eine Chance. Vielleicht ist es nicht zu spät.
Zu sprechen. Zu handeln. Zu intervenieren. Mit letztem Mut - um die
Würfel nochmals zu werfen.*

Alea lacta - Nondum - Est.



Über die Künstlerin:

Sabine Wiedenhofer, geboren 1974 in Wien, arbeitet mit verschiedenen Medien, erforscht Themen im Zusammenhang mit der zeitgenössischen Gesellschaft, indem sie eine multidisziplinäre Praxis anwendet, die eine experimentelle Bildsprache spricht. Ihre Kunst, die sich zwischen Malerei und Skulptur bewegt, entspringt einem tiefen persönlichen Interesse am menschlichen Zustand, während sie sich mit Fragen befasst, die auf eine Welt in Unordnung abzielen. Ihre Werke sind am Contemporary Kunstmarkt präsent, sie befinden sich unter anderem in der Sammlung des Landes Niederösterreich, des Landes Kärnten, des Völkerkunde Museums Wien, der Sammlung Haselsteiner, in the House of History - Brüssel, der Sammlung Ströck, der Sammlung Brandstetter Linz uvm.

www.wiedenhofer.cc

Alle Pressefotos sind zur freien Verwendung.