

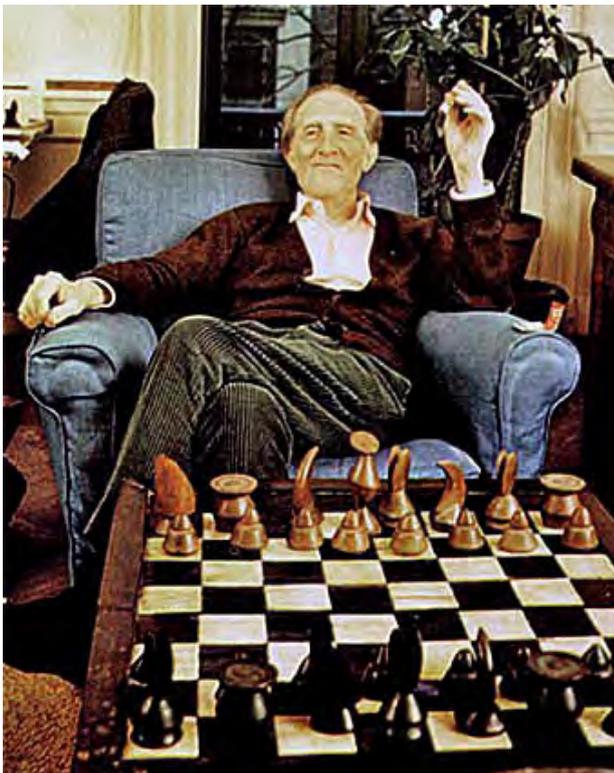
Jürg Hassler im Museum Tinguely

## Alles Schach, nichts matt

Mit seinen Schachskulpturen erfindet Jürg Hassler, 70, das uralte Spiel neu. Die heutige Welt sei komplex und schwer zu verstehen, findet der Künstler. Dem habe sich auch die Art anzupassen, wie wir Schach spielen.

Warum ist ein Schachbrett flach? Weshalb sehen alle Schachfiguren gleich oder ähnlich aus? Die zweite Frage haben sich im Lauf der Zeit viele Künstler gestellt und mit eigenen Figuren beantwortet; Man Ray etwa, oder Max Ernst und vor allem Marcel Duchamp, der vom Schachspiel förmlich besessen war und es praktisch professionell betrieb.

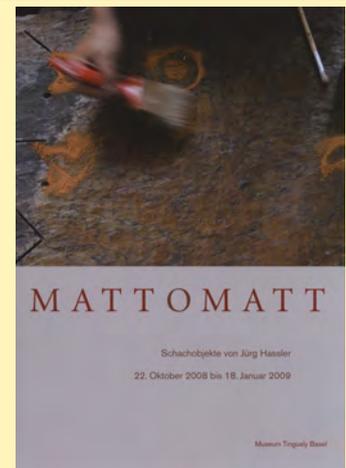
Die erste Frage, allerdings, ob das Feldherren-Spiel auf langweilig flachen 64 Feldern stattfinden muss, hat als Erster der als Filmemacher und Kameramann bekannte Schweizer Jürg Hassler beantwortet: negativ. Auch seine Schachfiguren entsprechen nicht dem, was uns geläufig ist. Trotzdem sind Hasslers Schach-Variationen spielbar – vorausgesetzt, die Spieler lassen sich darauf ein, sich nicht



Schachbesessen: Duchamp, Figuren von Max Ernst

«Mattomatt» heisst die Mitmach-Ausstellung von Jürg Hasslers Schachskulpturen, die bis 18. Januar 2009 im [Museum Tinguely](#) zu sehen ist. Ein grosser Teil der Exponate stehen zur praktischen Erprobung zur Verfügung. Die Spielenden müssen sich allerdings darauf gefasst machen, dass von ihnen mehr gefordert wird, als das blosses Beherrschen der Regeln. Denn der Künstler wünscht sich nicht in erster Linie verbissen konzentrierte Kopf-Kämpfer, sondern phantasievolle Spieler, die sich darauf einlassen, die hochkomplexen Anlagen kreativ zu erobern.

Zur Ausstellung ist, redigiert von Kurator Andres Pardey, ein schön gestalteter Katalog erschienen: «Mattomatt, Schachobjekte von Jürg Hassler». Basel/Heidelberg 2008 (Museum Tinguely/Verlag Kehrler). 96 Seiten. € 16.50



von den oft hoch komplexen Landschaften irritieren zu lassen.

In der Konzentration auf das Schachspiel, das ihn ebenso als Kampf-Veranstaltung wie als Interaktion zweier Individuen fasziniert, erschloss sich Hassler die Möglichkeit, «das filmische Element der Bewegung in meine skulpturalen Mobiles» zu integrieren. Der Künstler fühlt sich frei. Er muss niemandem mehr etwas beweisen und kann, wie er im Gespräch mehrfach erwähnt, «wie ein Bub phantasieren» und die Phantasien mit den «Erfahrungen eines politisierten Erwachsenen» verbinden.

Schach als Spiel um Macht, als Auseinandersetzung zwischen Herren und Knechten zu gestalten, ist für Jürg Hassler nahe liegend; ebenso klar ist für den altersweisen Linken, dass dies am eindrücklichsten mit Distanz und Ironie zur Wirkung kommt. Alles ist Schach. Nichts ist schlaff, nichts matt. In «Négrier» (Slavenhändler, Leuteschinder) ist

die politische Botschaft am offensichtlichsten umgesetzt. Wie bei allen andern Schachskulpturen kann man sich auch auf der flossartigen Installation aus schweren Holzbohlen 64 Felder vorstellen, aber sie sind ungleich gross und vor allem nur mit Mühe begehbar. Es ist halb Piratenschiff, halb Flüchtlingsfloss, was Hassler da gebaut hat, mit Spass an witzigen Details: Die Sklavenhändler-Seite ist bestückt mit Schätzen aus «Elfenbein» und Miniatur-Mörsern; die verfremdeten Logos gängiger Automarken, erläutert der Künstler, symbolisieren die «Peitschen» der Rassisten. Auch die Sklaven und Piraten gegenüber sind für den Kampf gerüstet: Ihre



Ausrüstung wirkt nicht weniger bedrohlich: Spiesse, Sägen, Wurfmaschinen sind zu erkennen. Der Kahn hat Knochen im Schlepptau. Sie versinnbildlichen die Opfer der Sklaverei, sagt Jürg Hassler. Ursprünglich habe er ihre Namen darauf schreiben wollen. Aber das wäre dann wohl etwas gar viel Didaktik mit dem Zeigefinder gewesen.

Kein Zweifel: Für Jürg Hassler sind die meisten seiner Schachideen mit politischem Gehalt aufgeladen, doch er ist klug genug, darauf zu verzichten, ihn den Betrachtern unter die Nase zu reiben. Das Wüstenschlachtfeld braucht trotz seiner reduktionistischen Spielfiguren keine Interpretationshilfe. Wem nicht beim ersten Hinschauen ein Licht aufgeht, dem hilft der Titel «Mesopotamien» bestimmt auf die Sprünge. Aber nicht alle der rund 40 Exponate wol-



Jürg Hassler wurde 1938 in Zürich geboren. Nach Matur, Fotoschule Vevey und einer Lehre bei seinem «ersten geistigen Vater», dem Bildhauer Hans Josephson, arbeitete Hassler als Steinmetz in



Genf und versuchte, sich in Neapel als Plastiker selbstständig zu machen. Als er merkte, dass er sich vom Lehrer-Vorbild nicht lösen konnte, kehrte er in die Schweiz zurück und arbeitete als Fotograf für den Zürcher Tages-Anzeiger und die Berliner Illustrierte in der DDR. 1967/68 bildete er sich zum Filmemacher weiter. Sein Erstling «Krawall» über die 68er-Unruhen in Zürich machte ihn bekannt. Nach unstillen Reisejahren, in denen er sich als Nachtclub-Artist durchschlug, kehrte er 1977 zu seinen Wurzeln zurück, indem er einen Film über seinen Meister realisierte: «Josephson, Stein des Anstosses». Jürg Hassler entwickelte sich zu einer verlässlichen Stütze der Schweizer Filmszene, um die er sich mit eigenen Filmen, als Kameramann und Cutter verdient machte. Seine ersten Schachobjekte erfand er auf seinen regelmässigen nächtlichen Autofahrten von Zürich nach Paris, wo Frau und Sohn leben.

len «verstanden» werden; die überwiegende Zahl beschränkt sich auf Form und Funktion. Hassler experimentiert mit Materialien – Holz, Stein, Metall – die oft in einer Skulptur zu-

sammen geführt sind. Für die Figuren erfand er eine eigene Formensprache, die er durchgängig anwendet – aber so, dass man sich jedes Mal neu orientieren muss. Ist das schon überaus kühn in der asketischen Reduktion auf das für das Wiedererkennen Wesentliche, so stellt die Variabilität von Hasslers Schachlandschaften für Ungeduldige eine Zumutung dar. In einfacheren Fällen entdecken die Spielenden, dass sie ihre Figuren nicht ohne Weiteres auf ein Feld stellen können, sondern sich mit dem Gegenüber über die richtige Positionierung absprechen müssen.

Den höchsten Schwierigkeitsgrad hat erreicht, wer sich auf das Spiel in drei Dimensionen einlässt. Auf dem «Häuserschiff» spielt man mit Türmen, Kaminen, Dachfenstern. «Atlantis» heisst die nächste Schwierigkeitsstufe: Die Landschaft kann während des Spiels durch wellenförmige Holzhebel verändert werden. Und den Gipfel der Raffinesse erreicht Hassler mit seinem «käfigartig vertikal konzipierten Rundschach»: Gespielt, stellt sich der Künstler vor, wird lautstark im Stil einer Eifersuchtsszene à la Commedia dell'Arte. Die Symbole der Figuren sind auf Holzschwerter gemalt, die durch Löcher auf der Spielerseite gesteckt und gegenüber gefährlich spitzig zum Vorschein kommen. Besonders witzig: Wenn die Kontrahenten nicht sehr gross sind, sehen sie einander kaum, und im Innern der Schachtonne rumoren die Waffen beträchtlich, wenn sie ihren Ausgang suchen.

Je komplexer Hasslers Schach-Innovationen werden, desto schwieriger ist es, sie zu beschreiben. Das ist so gewollt. Auch am «Brett» ist kaum etwas erklärt; die Spiel-Arbeit beginnt mit dem Entdecken und Begreifen des Schach-Layouts und der Figuren. Geduld und Aufmerksamkeit sind deshalb schon vor der eigentlichen Schlacht erforderlich.

Immerhin: Wer sich in der Ausstellung auf ein Schach-Abenteuer der neuen Art einlassen will, findet auf kleinen Täfelchen Illustrationen der Figuren-Symbole vor. Wer die Musse hat, die unweigerlich auftretende erste Ratlosigkeit zu überwinden, und wer sich dann Zeit nimmt, sich auf das ungewohnte Spiel als



Feldherr und Mitgestalter einzulassen, darf sich auf einen höchst ungewöhnlichen Kunstgenuss freuen. Jeannot Tinguely, dessen kindlicher Spielernatur sich Jürg Hassler eng verbunden fühlt, hätte an den vergnüglichen Geniestreichen zwischen seinen Maschinen bestimmt grossen Spass gehabt.

© Text und Bilder (Seiten 2 und 3) Jürg Bürgi;  
Bild Seite 1 Succession Marcel Duchamp/VG  
Bild-Kunst, Bonn 2002.  
[www.juerg-bueergi.ch](http://www.juerg-bueergi.ch)

