

Bätzner, Nike (Hrsg.): *Kunst und Spiel seit Dada. Faites vos jeux ! ; 10. Juni - 23. Oktober 2005, Kunstmuseum Liechtenstein, Vaduz ; 17. Dezember 2005 - 29. Januar 2006, Akademie der Künste, Berlin ; 12. Februar - 7. Mai 2006, Museum für Gegenwartskunst Siegen, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag 2005*
ISBN-10: 3-7757-1621-1, 222 S., EUR 34.00, ca. sfr 56.00

Rezensiert von: Thorsten Tynior

Der Katalog zur gleichnamigen Ausstellung FAITES VOS JEUX! enthält neben einem umfangreichen Abbildungsteil die Beiträge von dreizehn Autorinnen und Autoren, die unter verschiedenen Blickwinkeln dem Verhältnis von Spiel und Kunst nachgehen. Es handelt sich um zwölf kunsttheoretische Betrachtungen und einen äußerst amüsanten Erlebnisbericht des Journalisten Ulrich Stock, der sich zum Spielball einer Zufallsreise macht und sich als staunender Wunderlandfahrer durch die weltabgewandten Orte und Nicht-Orte der norddeutschen Provinz würfeln lässt.

Im Anhang findet sich das nach Künstlern und Künstlerinnen geordnete Verzeichnis der Ausstellungswerke, von denen nahezu alle durch größtenteils farbige Abbildungen oder mittels Partituren und Filmstills vertreten sind. Es handelt sich um so unterschiedliche Arbeiten wie Collagen von Hannah Höch oder Hans Arp, Schachspiele von Marcel Duchamp, Installationen von Axel Lieber oder Roman Signer, Zeichnungen von André Masson oder Max Ernst, Fotografien von René Magritte, Filme von Fischli & Weiss, Monika Brandmeier oder Laurel & Hardy, die Durchkreuzung von imaginärer Kartografie, Comicbildsprache und Spielplänen von Öyvind Fahlström, Partituren von Kurt Schwitters, Lautgedichte von Hugo Ball oder politisch zugespitzte Spielzeugmonster wie das Lego-Konzentrationslager von Zbigniew Libera. Dieser querschnittartige Gang durch die Werke verdeutlicht den medial, zeithistorisch und kunstprogrammatisch breit gefächerten Ansatz, wobei aber die bildende Kunst erklärtermaßen Ausgangspunkt und roter Faden bleibt.

Das Spiel wird in FAITES VOS JEUX! nicht wie so oft in ein bloß assoziatives Verhältnis zur Kunst gerückt. Die Texte beziehen sich durchgängig auch reflektierend auf einzelne Werke, Künstler oder Künstlergruppen, die sich theoretisch oder anhand konkreter Arbeiten mit dem Spiel auseinandergesetzt haben. Durch diese Kombination und im Vergleich mit jüngst gezeigten, verwandten Ausstellungen eröffnet sich ein äußerst origineller und in dieser Vertiefung und Fokussierung noch fehlender Blick auf das Thema [1].

Wodurch zeichnet sich dieser nun aus? Der Reiz des Spielerischen liegt zu einem großen Teil darin, dass es einen selbstbezüglichen oder autonomen Charakter aufweist, wenn es sich im intransitiven Sinn des Verbs „spielen“ um ein nicht auf externe Ziele oder Zwecke gerichtetes und auf den Prozess selbst bezogenes Verhalten oder objektives Geschehen handelt. So betrachtet lässt es sich durch Unabsehbarkeit und Offenheit charakterisieren: „Spielen ist experimentieren mit dem Zufall“, das erkannte schon Novalis [2]. Hierbei treten nun gerade der unbekannte Verlauf und seine Dynamik, der Thrill und Kitzel des Erlebens im Als-ob-Modus, aber auch die Neugier auf das unbekannte Ergebnis in den Vordergrund. Wird demgegenüber nicht das Spielgeschehen, sondern das Kunstwerk als sedimentierte Zeit und als materiell stillgestelltes Objekt betrachtet, so

liegt nun nicht die Analogie mit der Erlebnisperspektive der Akteure während des Spielens oder die flüchtige Performanz des objektiven Spielverlaufs nahe – Ernst Strouhal vergleicht dies übrigens mit „momenthaften zerebralen Strukturen“ (S. 113). Nein, es wird eher die Überblendung von Kunstwerken und Spielen (games) im Sinne von vorgegebenen und mehr oder minder geregelten Spielsettings oder Interaktionspartituren bemüht. Das Kunstwerk lässt sich gemäß dieser Analogie ebenso als offene Vorgabe betrachten, dann, wenn es sich strukturell an die Wahrnehmung im Kontext seiner Präsentation oder die subjektive ästhetische Erfahrung der Rezipienten adressiert. Dies fasst die Kuratorin Nike Bätzner so zusammen: „Das Werk liefert eine Spielsituation.“ Das ist einsichtig, die sich anschließende Frage ist aber, warum, wann und bei welchen Werken das so ist, bei welchen diese Spielsituation immanent angelegt ist oder nur temporär besteht, bei welchen sie das Werk verändert oder sogar erst konstituiert. Und noch etwas anderes ist es, ob wir es mit Werken zu tun haben, die sich ganz konkret mit Spielen oder spielerischen Phänomenen als Sujet, Metapher oder Allegorie beschäftigen (darauf weist Ruth Sonderegger hin). All dies kommt in den verschiedenen Texten aber auch zur Sprache.

Und vor diesem Hintergrund werden dann die bekannten Topoi der Subversion der Werkkategorie, des interaktiven Einbezugs der Rezipienten, des Körpers oder des Kontextes als spielerische Öffnung der Form rekonstruiert (Michael Lüthy, Philip Ursprung). Doch ist es so, dass dies letztlich immer auf Fragen der Einbettung des Zufalls oder der Kontingenz in die Form selbst hinausläuft. Und zudem ist anzumerken, dass sich speziell bei Aufführungskünsten die Spielsituation in einer Wiederholungsstruktur zwischen Vorgabe/Werk und jeweils singulärem Verlauf oder, um beim Vergleich von Spiel und Kunst zu bleiben, zwischen Spiel/Spielidee und einzelner Partie bereits gegeben findet (hierzu in der Musik: Christoph Metzger) [3]. Denn das Spiel fordert eine immer wieder andere Situation des Verstehens oder der Realisierung heraus und ist darum die selbst spurlos verschwindende Ermöglichung der (Werk-)Identität im Medium der zeitlichen Differenz: ein vor- und zurücklaufendes Wiederholungsspiel mit dem Gegebenen unter jeweils anderen Bedingungen und mit anderen Ergebnissen.

Insbesondere beim Zufall steht das Beschreiben spielerischer Prozesse, Tricks und Kniffe in der künstlerischen Praxis im Vordergrund. Dies sind zum einen Fragen der Technik, zum anderen kommt es darauf an, welche Bedeutung dem Zufall gegeben wird und worauf dieser referiert. In traditionellen Mimesistheorien wird er in der Natur als einer sich nicht wiederholenden und unerschöpflichen Produzentin von Erscheinungen gesucht, an ihr beobachtet und studiert. Ist aber die Referenz nicht die Natur, sondern die Kultur, die Sprache, das Unbewusste oder der Traum, so wird dem Zufall gern mittels experimenteller Szenarien nachgeholfen, wobei es gilt, den fragilen und prekären Spielraum zwischen Kalkül und Ereignis in der Schwebe zu halten. Doch immer bleiben Zufall wie Regel im Spiel eine Funktion, ein Vehikel, und sie sind keinesfalls Selbstzweck. Und wenn es stimmt, dass der Zufall als „Haustier der produktiven Phantasie“ fungiert, wie Hans Holländer im gleichen Zusammenhang an anderer Stelle konstatiert [4], dann kann die Regel sich ihr doch allenfalls als Häuschen anbequemen.

Wird weitergehend nach der gezielten Konstruktion und Einrichtung aleatorischer Verfahren [5], aber vor allem nach den Möglichkeiten einer nicht-intentionalen Werkgenese gefragt, so gerät man zwangsläufig in die Aporie eines unerwarteten, absolut ereignishaften versus eines inszenierten oder verregelten Zufalls [6]. Gabriele Knapstein weist diesbezüglich auf John Cages methodische Unterscheidung zwischen einem Zufall, der sich im Rahmen bekannter Parameter operativ

und produktiv machen lässt, und der Kategorie der Unbestimmtheit hin, die sich allein im Ereignis der Aufführung konkretisiert. Sehr detailliert geht Gunda Luyken der Frage nach, wie die Dadaisten dem Spiel ihre Strategien im Rahmen der Beschäftigung mit Sprachstrukturen ablauschten und abschauten. Unter anderem am Beispiel von Kurt Schwitters zeigt sie, wie sich das Spielerische als ein Erzeugen von Differenz durch die Wiederholung von gleichen Elementen in unterschiedlichen Kontexten einstellt. Indem die Sprache auf Rhythmus und Wiederholungsstrukturen reduziert wird, wird sie semantisch entleert, auf das Assoziative, ihre Materialität, Lautlichkeit und Körperllichkeit zurückgeführt. Sie kippt ins Grafische und Bildliche (hier erweist sich Dada als ein Wegbereiter der konkreten Poesie), ins Gestische und Stimmliche, sie strebt also einer sublimen Musikalisierung oder der Rohheit des unartikulierten Schreis zu. Oder es handelt sich wie bei Duchamp in der Tradition von Lewis Carroll um Sprachspiele mit Bedeutungsvagheit, Ambiguität und Unsinn, um Kippfiguren zwischen dem körperlichen Eigensinn der Signifikanten, syntaktischen Zufallswirkungen und Bedeutungseffekten.

Christiane Meyer-Stoll widmet sich der spielerisch freigesetzten Rückeroberung der sinnlichen, gestischen und körperlichen Dimensionen des Handelns und der Verwobenheit von Sprache und Körper als Grundvoraussetzung der Kreativität. Handeln wird in der Versenkung ins Tun unter Spielbedingungen als qualitative Dauer erfahren. Es geht nicht um den Zweck der Handlung oder die Bedeutung von Zeichen, sondern um ein intentionsloses und intuitives Überlassen an den medialen und materiellen Eigensinn: „Konsequenterweise gibt es daher auch kein künstlerisches Endprodukt, vielmehr birgt das ‚Werk‘ die Potentialität eines wahren Erlebnisses.“ (S. 156). Und mit dem Psychoanalytiker Donald W. Winnicott benennt sie, warum Spiel und Kunst unerschöpfliche Herausforderungen mit immer anderen gestalterischen und inhaltlichen Ausformungen darstellen: weil „das Akzeptieren von Realität eine immerwährende Aufgabe bleibt“ (S. 156).

Damit sind der scheinbare Gegensatz und auch die Grenzen zwischen Spiel und Ernst berührt, was oft mittels der Begriffe Selbstzweckhaftigkeit oder Selbstreferentialität verhandelt wird. Jürgen Pech resümiert die surrealistischen Spiele mit der Wirklichkeit, bei denen die Entregelung des Körpers bzw. die anagrammatische Gleichsetzung von Sprache und Körper eine wichtige Rolle spielte. Constanze von Marlin beschäftigt sich mit dem politischen Gehalt von Kunstspielen, die vorsätzlich die vermeintliche Grenze zwischen Selbstzweck und Zwecken, die sehr wohl in die außerspielerische Realität hineinreichen, in Frage stellen und verunsichern. Dies ist eine Frage der Spielinhalte und ihrer Effekte jenseits des Spiels, wobei die Suspendierung eindeutiger Grenzen politisch in Bezug auf die Ein- und Ausschlussfunktion von realen Grenzen zugespitzt wird. Angesichts des Bündnisschachspiels von Arnold Schönberg kommt Ernst Strouhal einerseits zu dem Schluss, dass Schachzüge „keinen Referenten außerhalb des Spiels“ haben und auch die Figuren eher „heuristische Modelle (sind), um die Partitur der Regeln spielbar und anschaulich zu machen.“ (S. 115), und darum sei Schach zur Veranschaulichung und zur Darstellung von sprachlichen Regeln so beliebt. Aber Schachspiele nehmen auch Bezug auf die Wirklichkeit, sie sind „weltähnlich“, und deswegen, so lässt sich ergänzen, sind sie auch in ihrer Arbitrarität das Ergebnis eines historischen Abstraktionsprozesses und des Experimentierens mit Regeln. Die Einschätzung, dass Spiele oder der Zufall „heuristische Modelle“ abgäben, ließe sich dennoch zur einfachen, aber umfassenden These der generellen Bezugnahme von Kunst auf Spiel erweitern.

Insgesamt kreisen viele Beiträge um das Verhältnis von Zufall und Regel, wobei letzterer oft zu großer Bedeutsamkeit geschenkt wird. Der Regelbegriff ist vielschichtig und Spielregeln sind nicht

per se gleichzusetzen mit Sprachregeln, impliziten oder expliziten Konventionen. Diese scheint Michael Glasmeier mit Bezug auf Pierre Bourdieus „Regeln der Kunst“ im Sinn zu haben, wenn er eher kunstsoziologisch anhand vieler Beispiele das subversive Maskenspiel mit der Identität und Position des Künstlers im Waren- und Betriebssystem Kunst untersucht. Es stimmt zwar, dass die Funktion von Maskierungen, das Verhältnis von Wiederholung und Variation und das Aufbringen neuer Figuren und Typen in der Kunst eher der Maßgabe verborgener Metamorphosen z. B. des Clowns, des Narren oder karnevalesken Umkehrmustern folgt und nicht aus dem Nichts kommt. Aber speziell die spielerische Faszination an der Maskierung unterliegt nicht per se der Akzeptanz eines Regelwerks, wie es durchschaubar, transparent und homogen den Reiz und die Bindungskraft von Spielregeln im Unterschied zu Regeln der Realität charakterisiert. Masken – und vor allem die Metapher der Maske – arbeiten mit einem doppelten und unauflösbar mehrdeutigen Spiel zwischen Sein und Nichtsein, Verkörperung und Fiktion und sind vielleicht in der Commedia dell'arte oder im Puppentheater auf ein bestimmtes Personal und eine strukturell wiederkehrende Handlungsfolge festgelegt. Aber insbesondere die historisch eher vorbildlosen Transgender-Irritationen in der Gegenwartskunst (noch immer notorisches Beispiel: Cindy Sherman) leben von einem jede Eindeutigkeit unterlaufenden Spiel zwischen unbeobachtbarer, individueller Identität und gängigen Repräsentationsmustern von Identität. Trotzdem belegt Glasmeier, wie Spielszenarien außerhalb der Kunst von der Kunst wegen ihrer poetischen Kraft aufgegriffen werden. Und er stellt dankbarerweise den eher unterschätzten Einfluss von Slapstick und Kabarett auf die bildende Kunst fest. Als Beispiel wird Pipilotti Rists „Zimmer“ genannt, das vom Laurel & Hardy-Film „Bälger“ zumindest inspiriert ist, wobei die allen präsente Kindheitserfahrung von über groß proportionierten Zimmern, Möbeln und Kleidung anhand der komischen Verkindlichung Erwachsener in solchen traumgleichen Szenerien ausgekostet wird.

Für Regeln gilt ebenso, was der Spielforscher Brian Sutton-Smith auf eine bündige, allgemeine Formel gebracht hat: Spiele sind „dramatische Transformationen“. Regeln sind ein formales Mittel, sie sagen aber nichts über Spielwitz oder -motive aus und werden im Spiel als auch in der Kunst eben oft eher zum Objekt gemacht. Spiele als Transformationen stehen unter autonomen Vorzeichen bezüglich ihrer Inhalte und Dynamiken sehr wohl in Verbindung zu außerspielerischen Handlungsmustern und Wirklichkeiten, sie sind somit nicht völlig selbstbezüglich – was natürlich imaginäre und fiktive Wirklichkeiten einschließt. Dies setzt die Wirkmächtigkeit des Fiktionalen, aber zugleich eine nicht zu tilgende Differenz voraus: die zwischen Spiel und Nichtspiel.

Besonders in der Kunst ist das freie Spiel eine explorierende Suchbewegung, die in unmittelbarer Nähe zu Körper, Traum und Unbewusstem steht, die natürlich auch Formen findet, ausbildet und destruiert. Aber der komplexe Zusammenhang von Spiel, Fiktion, Phantasie und Illusion ist ein eigenständiges Thema, das quer zur Regeldiskussion steht und eher Thema einer allgemeinen Ästhetik als der Kunstdtheorie ist. Der in diesem Punkt immer noch lesenswerte Roger Caillois meint sogar, dass sich Fiktion und Regel stets ausschließen und letztere eher das sedimentierte Funktionsäquivalent der Fiktion sei [6].

Nichtsdestotrotz ist der Katalog äußerst gelungen, sowohl bezüglich der Gestaltung als auch der konzeptionellen Komposition der Beiträge. Diese sind allesamt lehrreich, inspirierend und lesenswert. Sie fordern zu Zustimmung und Widerspruch heraus, und sie animieren vor allem zu eigenen Beobachtungen des Phänomens Spiel und zu ganz individuellen Recherchereisen in die Kindheitslandschaften des Spiels und der Spiele.

Der Katalog macht auf diese Weise Lust auf die Ausstellung, die dem Titel angemessen mit vielen

irrlichernden Arbeiten lockt und noch in Berlin und Siegen zu sehen sein wird. Dort wird jede und jeder überprüfen können, ob es stimmt, was Rüdiger Campe angesichts der Karriere des Spielbegriffs in der Ästhetik seit Kant und Schiller vermutet: „Im Spiel der Kunst, könnte man sagen, geht es viel mehr um das Spiel, als Theoretiker der Kunst glaubten.“ [7].

Anmerkungen:

- [1] „Kunst. Ein Kinderspiel“, Schirn Kunsthalle Frankfurt, Katalog: „Kunst. Ein Kinderspiel“, FfM 2004; „Spiele. Die Ausstellung“, Deutsches Hygiene-Museum Dresden, Katalog: „Spielen. Zwischen Rausch und Regel“, Ostfildern-Ruit 2005; „Play“, Museum für Gestaltung Zürich 2005 (ohne Katalog)
- [2] Zur Diskursgeschichte des Spiels und zur Unterscheidung von transitivem/intransitivem Spiel: Hans Scheuerl, „Theorien des Spiels“, Weinheim 1991
- [3] Zur Diskussion der Werk-/Aufführungsunterscheidung und zur Mehrphasigkeit in den Künsten: Nelson Goodman, „Sprachen der Kunst“, FfM 1995
- [4] Hans Holländer, „Das Irreguläre, der Zufall und die sich selbst erfindende Natur“, S. 116, in: K. Orchard / J. Zimmermann (Hg.), „Die Erfindung der Natur. Max Ernst, Paul Klee, Wols und das surreale Universum“, Freiburg 1994
- [5] Zu Spiel, Kunst und Aleatorik: P. Gendolla und T. Kamphusmann (Hg.), „Die Künste des Zufalls“, FfM 1999
- [6] Roger Caillois: „Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch“, FfM/Berlin u. a. 1982, S. 15–17. Auf Caillois' These und besonders auf die poetische Dimension von Spielen bezieht sich auch Caroline Torra-Mattenkott: „Liebesspiele in Prousts ‚À la recherche du temps perdu‘“, S.99 , in: *figurationen. gender – literatur – kultur*, Heft 1/2004, Thema: *spiele / games*
- [7] Rüdiger Campe, „Schau und Spiel. Einige Voraussetzungen des ästhetischen Spiels um 1800“, S. 47, in: *figurationen. gender – literatur – kultur*, Heft 1/2004, Thema: *spiele / games*

Empfohlene Zitation:

Thorsten Tynior: [Rezension zu:] Bätzner, Nike (Hrsg.): *Kunst und Spiel seit Dada. Faites vos jeux !*; 10. Juni - 23. Oktober 2005, Kunstmuseum Liechtenstein, Vaduz ; 17. Dezember 2005 - 29. Januar 2006, Akademie der Künste, Berlin ; 12. Februar - 7. Mai 2006, Museum für Gegenwartskunst Siegen, Ostfildern-Ruit 2005. In: ArtHist.net, 13.11.2005. Letzter Zugriff 17.02.2026. <<https://arthist.net/reviews/103>>.

Dieser Text wird veröffentlicht gemäß der "Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 4.0 International Licence". Eine Nachnutzung ist für nichtkommerzielle Zwecke in unveränderter Form unter Angabe des Autors bzw. der Autorin und der Quelle gemäß dem obigen Zitationsvermerk zulässig. Bitte beachten Sie dazu die detaillierten Angaben unter
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>.