

Marion Hohlfeldt
Grenzwechsel



Marion Hohlfeldt
Grenzwechsel

*Das Verhältnis von Kunst und Spiel im Hinblick auf
den veränderten Kunstbegriff in der zweiten Hälfte des
zwanzigsten Jahrhunderts mit einer Fallstudie:
Groupe de Recherche d'Art Visuel*



Vdg
Weimar
1999

Die Deutsche Bibliothek - CIP-Einheitsaufnahme

Hohlfeldt, Marion:

Grenzwechsel : das Verhältnis von Kunst und Spiel im Hinblick auf den veränderten Kunstbegriff in der zweiten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts mit einer Fallstudie: Groupe de recherche d'art visuel / Marion Hohlfeldt. - Weimar : VDG, 1999

Zugl.: Köln, Univ., Diss., 1996

ISBN 3-89739-100-7

Diese Arbeit wurde als Dissertation von der Philosophischen Fakultät der Universität zu Köln angenommen.

Referenten: Prof. Dr. Antje von Graevenitz

Prof. Dr. Joachim Gaus

Tag des Rigorosums: 16. November 1996

© VDG · Verlag und Datenbank für Geisteswissenschaften · Weimar 1999

Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Einwilligung des Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Verlag und Autorin haben sich nach besten Kräften bemüht, die erforderlichen Reproduktionsrechte für alle Abbildungen einzuholen. Für den Fall, daß wir etwas übersehen haben, sind wir für Hinweise der Leser dankbar.

Layout: Christian Guisiano, Paris

Druck: VDG, Weimar

Gliederung

Vorwort	7
Einleitung	11
I. Betrachtungen zu einer Ontologie des Spiels	18
1. Die ontologische Ambivalenz	19
a) Spiel und Wirklichkeit	19
b) Spiel und Gesellschaft	23
c) Spiel und Freiheit	29
2. Das unbegrenzte Begrenzte	33
a) Der Raum	35
b) Die Zeit	37
c) Die Regel	39
II. Das Verhältnis von Kunst und Spiel	41
1. Der veränderte Realitätsbegriff der Kunst	42
a) Differenzierung von Kunst und Wirklichkeit	42
b) Werk und Betrachter	47
c) Die ästhetische Grenze	50
2. Der veränderte Kunstmehrheit in der zweiten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts	54
a) Kunst und Leben	55
b) Der Verlust der Erhabenheit	63
c) Der Gewinn des Betrachters	71
III. Das Spiel in der Kunst — Die GRAV	78
1. Beteiligungsstrategien	79
a) Erweiterung künstlerischer Mittel	79
b) Das Labyrinth	87
c) Geteilte Verantwortung	101
2. Grenzüberschreitungen	108
a) Verlassen des Kunstraumes	108
b) Autonomie und Autorität	114
c) Gesellschaftspolitisches Engagement	125
Nachwort	128
Anmerkungen	130
Literaturverzeichnis	151
Texte der GRAV	161
Abbildungen	197

Vorwort

Als ich im Februar 1989 die große Tinguely-Retrospektive im Centre Georges Pompidou besuchte, wurde mir plötzlich ein völliger neuer Aspekt der Kunst bewußt, den ich bislang unterschätzelt hatte. Hier herrschte keine verhaltene Stimmung, weder Versunkenheit, noch willentliches Vorbeisehen an anderen Betrachtern. Durch den Lärm der Maschinen wurde bereits eine Atmosphäre vorgegeben, die der üblichen Erwartung an einen Museumsbesuch entgegenlief. Die Besucher waren ausgesprochen lebhaft. Angeregt durch die zahlreichen Kinder, die herumtollten, drückte man auf jeden Knopf, malte jedes Bild, spielte mit Bällen und lieferte sich mancher Berührung aus, die man normalerweise vermieden hätte. Das Lachen war manchmal verhalten, etwas verlegen fast und Übereinstimmung suchend, denn schließlich befand man sich in einem Museum und wußte, daß man sich so eigentlich nicht verhält. Aber war das überhaupt noch jene Kunst, zu der man sich stillschweigend verhält? Die Kinder hatten es einfacher, da ihnen solche Fragen nicht in den Sinn kamen. Mich aber faszinierte diese Atmosphäre, die mir hier so völlig unerwartet entgegenschlug. Und wenn es das Spiel wäre, das diese Kunst so revolutionär machte?

Diese Frage, obgleich so naheliegend, scheint jedoch für viele Kunsthistoriker zunächst abwegig, da es sich beim Spiel um keine anerkannte Kategorie der Kunstwissenschaft handelt, und von den Künstlern selbst theoretisch meist ebenfalls nur gestreift wird. Das Problem des Spiels ist seine scheinbare Banalität. Wir alle wissen, was gemeint ist, wenn vom Spiel die Rede ist. Aber wissen wir auch von dem komplexen Verhältnis zwischen Spiel und Kunst, und sind wir wirklich in der Lage, dieses so alltägliche Phänomen Spiel genau zu fassen? Meine Forschungen haben mir vor Augen geführt, daß Spiel und Kunst nicht nur eng verwandt sind, sondern daß sie auch über eine ähnliche Komplexität verfügen. Das Spiel vermag insofern zu helfen, die Komplexität der Kunst zu verstehen. Nicht zuletzt deshalb hat sich bisher vor allem die Philosophie dem Versuch unterzogen, beide Phänomene miteinander zu verbinden, wobei allerdings weniger das Spiel, als vielmehr die mit ihr verwandte Kunst im Mittelpunkt der Untersuchungen stand. Mit der Herausbildung des Autonomiebegriffs der Kunst und der gleichzeitig entstandenen Ästhetik setzt ein Erklärungsmodell der Kunst in Analogiebildung zum Spiel ein, auf das sich auch die Kunstwissenschaft stützt, ohne allerdings die ontologische Fragestellung weiter zu behandeln.

Zwar gibt es sowohl grundlegende Untersuchungen zum Spiel, als auch zur Kunst, der Vergleich beider Phänomene hinsichtlich ihrer ontologischen Gemeinsamkeiten und Unterschiede existiert aber erst in Ansätzen. Hier sei vor allem Hans-Georg Gadamer genannt, der sich in seiner hermeneutischen Methode mit dem Spiel als Analogie zum Wesen von Kunstwerken einerseits und dem hermeneutischen Verstehen andererseits auseinandersetzt¹. Auch wenn die Vorstellung einer zugrunde gelegten „vollkommenen Einheit“ des Werks, von der aus dessen Wahrheitsgehalt überprüft werden soll, gerade für die hier zu untersuchende Kunst der fünfziger und sechziger Jahre problematisch

erscheint, so nimmt seine Analyse dennoch eine zentrale Stellung innerhalb des Themas ein. Die wenigen kunsthistorischen Untersuchungen, die sich mit dem Spiel beschäftigen, versuchen keine strukturelle Verbindung herzustellen, sondern setzen das Spiel als bekannte Größe voraus. Ihr Augenmerk richtet sich vielmehr auf die Werke, wodurch sie zweifellos auch für diese Untersuchung von großer Bedeutung sind. Es sei hier nur auf Frank Popper verwiesen, der diese Erweiterung der Kunst durch Spiel und Beteiligungsstruktur in mehreren Studien und Ausstellungen dargestellt hat².

Zur Bestimmung des Spielbegriffes muß deshalb auf Ergebnisse anderer Forschungsrichtungen zurückgegriffen werden. Grundlegende Untersuchungen zum Spiel findet man in der Philosophie von Ingeborg Heidemann³ und kritischer zu lesen von Eugen Fink⁴, in der anthropologischen Forschung von Frederik J.J. Buytendijk⁵, Johan Huizinga⁶ und Roger Caillois⁷, in der Psychoanalyse von Sigmund Freud⁸, Donald W. Winnicott⁹ und Hermann Röhrs¹⁰, um nur diese zu nennen, in der Pädagogik von Friedrich Fröbel¹¹, Jean Piaget¹² und Andreas Flitner¹³. Das Problem eines solchen interdisziplinären Vorgehens besteht allerdings in den unterschiedlichen Fragestellungen der einzelnen Wissenschaftsbereiche. Während etwa die Pädagogik nach der Entwicklung des Kindes fragt, geht die Psychologie in der Regel von Störungen beim Patienten aus, und beschäftigt sich die Anthropologie mit überindividuellen, kulturhistorischen Vorgängen. Während die Philosophie beispielsweise das Wesen zu bestimmen versucht, erfaßt die Kunstgeschichte in erster Linie das künstlerische Werk.

Es ist deshalb von großer Bedeutung, aus einer Analyse der Kategorie des Spiels operationelle Begriffe herauszuarbeiten, die auch für die Kunst, und insbesondere die veränderte Auffassung des Kunstbegriffs in den fünfziger und sechziger Jahren wesentlich sind. Denn was die Künstler hier intuitiv vollzogen haben, erweist sich bei einer genaueren Analyse beider Phänomene Kunst und Spiel als eine subtile Grenzverschiebung, die nicht nur dem veränderten Kunstbegriff, sondern auch dem mit ihr einhergehenden gesellschaftlichen Anspruch gerecht zu werden vermag. Die Grenze des Spiels kann die ästhetische Freiheit in dem Moment garantieren, da sich die Künstler aus eben dieser Position der Freiheit gezielt ins Leben zu mischen suchen. Ein ethischer Anspruch wird hier mit einer ästhetischen Erweiterung verknüpft, die das Spiel zum subtilen Mittel neuer Ausdrucksformen werden läßt. Dabei macht die Analyse des Spiels offenbar, daß es durch seine ontologische Ambivalenz als Phänomen in der Welt und durch seine offene Determinierung geeignet ist, dem Anspruch der Künstler auf Selbstbestimmung und Verantwortlichkeit in Modellen temporärer Verwirklichung nachzukommen.

Wenngleich die vorliegende Untersuchung zweifelsohne von konkreten Beispielen dieser ‚ludischen‘ Kunst motiviert ist, so scheint die Komplexität der Frage nach Spiel und Kunst den hier vollzogenen Weg vom Allgemeinen zum Besonderen zu legitimieren. Erst wenn man versteht, warum das Spiel in dem Moment Eingang in die Kunst findet und finden kann, da die Kunst selbst ihren tradierten Platz zu verlassen sucht, d.h., wenn man sich Gedanken über diesen, ihr zugewiesenen Platz gemacht hat und vielleicht eine

genauere Vorstellung über ihre Natur gewinnt, kann man den künstlerischen Neuerungen der fünfziger und sechziger Jahre gerecht werden und die Fülle der Verweise, die hier vorgenommen werden, in ihrem Ausmaß verstehen. Deshalb gliedert sich die Arbeit in einen ersten theoretischen Teil, in dem den Phänomenen Kunst und Spiel nachgegangen wird, um dann in einem zweiten Teil die Entwicklung der Kunst unter diesem Gesichtspunkt nachzu vollziehen. Es scheint opportun, die im ersten Teil gewonnenen Einsichten nicht nur generell an Entwicklungen der Zeit festzumachen, sondern an einem konkreten Beispiel zu überprüfen, inwieweit sich das Spiel tatsächlich in und durch eine veränderte Haltung gegenüber der Kunst auswirkt. Aus diesem Grunde schließt sich an eine Einführung in die Veränderungen des Kunstverständnisses eine ausführlichere Fallstudie, an der meine These überprüft werden soll.

Die Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV) bietet sich zu einer solchen Einzeluntersuchung an, weil sie auf anschauliche Weise die Kontextverschiebung der Kunst der sechziger Jahre vor Augen führt, indem sie sich vom Bild zur Aktion, von der Anschauung zur Partizipation, vom Kunstraum in den Lebensraum entwickelt. Zugleich wird schon bei ihren ersten Texten und Environments ihre Absicht deutlich, in dem ehemaligen Betrachter einen zukünftigen Partner zu finden. Das Spiel steht dabei im Mittelpunkt ihrer Arbeit, wie dies in ihren Labyrinthen und Spielräumen deutlich wird. Gerade das Spiel scheint der GRAV ein adäquates Mittel, mit tradierten Strukturen der Kunstpraxis zu brechen und ein neues Verhältnis zwischen kreativen Menschen zu entwickeln. Bereits die Gruppengründung ist als ein erster Schritt in diese Richtung zu verstehen. Darauf hinaus entwirft die Gruppe Pläne für Interaktionsräume, in denen die Besucher selbstbestimmt und gemeinschaftlich ihre Umwelt gestalten sollen, um einer künstlerischen Bevormundung vorzubeugen. Es wird sich zeigen, und auch in dieser Hinsicht ist das Beispiel der GRAV von Interesse, wie sich theoretischer Anspruch und praktische Verwirklichung zueinander verhalten und letztlich die Auflösung der GRAV nicht zufällig im Mai 1968 bewirken.

Die Analyse der Arbeiten geschieht dabei zunächst hinsichtlich ihrer strukturellen Übereinstimmung mit den aus der Analyse des Spielbegriffs gewonnenen Aspekten. Zentrale Punkte sind dabei die ontologische Ambivalenz und die offene Determination, die den Begriffen der Kunswissenschaft, wie sie seit den sechziger Jahren entwickelt wurden, verwandt sind. Die ontologische Ambivalenz bezieht sich dabei auf das Verhältnis von Realität und Spiel- bzw. Kunswelt, das etwa durch reale Bewegung des Kunstgegenstandes bzw. reales Einwirken des Betrachters verändert wird. Hier findet bereits ein Übergriff auf das Spiel statt, da die tradierten Grenzen der Kunst und der Kunstbetrachtung überschritten werden. Zugleich wird auch die Bedeutung der offenen Determination deutlich, die in der strukturellen Veränderbarkeit des Werks zum Ausdruck kommt und sich etwa in der Instabilität, in der in sich wiederkehrenden Bewegung der Objekte oder in den verschiedenen Aktivierungszirkeln, die vom Werk ausgelöst werden, niederschlagen.

Das Spiel wird alsdann in der Analyse der Kunstäußerungen der GRAV im Sinne der Rezeptionsästhetik als dem Werk innewohnende Möglichkeit untersucht, wobei der von Wolfgang Kemp in die Kunstgeschichte eingeführte Begriff der Leerstelle sich mit dem aus dem Spiel entwickelten Begriff der offenen Determination deckt¹⁴. Die Spielhandlung liegt beim Betrachter, wobei allerdings nicht nach einer tatsächlichen, sondern nur nach einer strukturell möglichen Spielhandlung gefragt wird¹⁵. Eine kunsthistorische Untersuchung im Sinne von Stilgeschichte, Ikonographie und bildimmanenter Analyse ist weitgehend außer Acht gelassen, denn zum einen liegt bereits die grundlegende Untersuchung von Elverio Maurizi zur GRAV¹⁶ vor, die eine solche Analyse vornimmt, zum anderen soll hier die GRAV als Beispiel für eine umfassendere Tendenz der Kunst der fünfziger und sechziger Jahre stehen, die sich aus strukturellen Übereinstimmungen mit dem Spiel herleitet.

Vielen gilt es, für ihre Unterstützung bei der Verwirklichung dieser Arbeit zu danken. Erst im Verlauf der erkenntnisfördernden Erfahrung eines solchen Prozesses wird das Ausmaß der Verknüpfungen deutlich, die sich ein ganzes Leben vorbereitet haben. So möchte ich allen voran meinen Professoren Frau Prof. Dr. Antje von Graevenitz und Herrn Prof. Dr. Joachim Gaus für ihre Begleitung und Anregung danken, die ich während meines Studiums erfahren durfte; für die Unterstützung von Frau Prof. Dr. Antje von Graevenitz, die nicht nur meine Arbeit betreut, sondern mich darüber hinaus in meinen beruflichen Projekten bestärkt hat; meinen Freunden und Kollegen, die mich zu vielen anregenden Gedanken herausgefordert haben, mir zusprachen, wo ich zweifelte und kritisierten, wo ich allzu sicher schien; insbesondere Frau Dr. Doris Hansmann, Frau Dr. Doris Krystof und Herrn Dr. Wolfgang Velleur für ihre intensive Auseinandersetzung mit meiner Arbeit während des Korrekturlesens und ihre wertvollen Hinweise; der Graduiertenförderung der Universität Köln für ihre finanzielle Anerkennung meiner Forschungen; meinem Lebensgefährten Christian Guisano für seine kenntnisreiche Hilfe, um nur diese zu nennen, bei der technischen Realisierung dieser Arbeit, und nicht zuletzt den Künstlern der GRAV, Horacio Garcia Rossi, Julio Le Parc, François Morellet, Francisco Sobrino, Joël Stein und Jean-Pierre Yvaral, ohne deren Unterstützung diese Arbeit nicht zustande gekommen wäre.