

KUNST UND SPIEL SEIT DADA

FAITES VOS JEUX !

10. Juni – 23. Oktober 2005

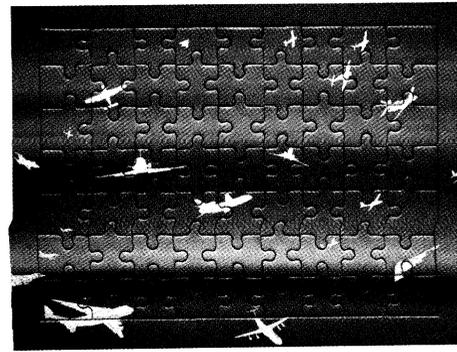
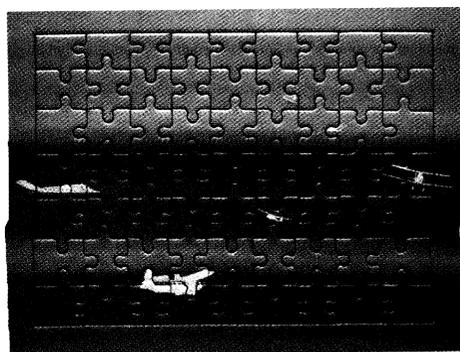
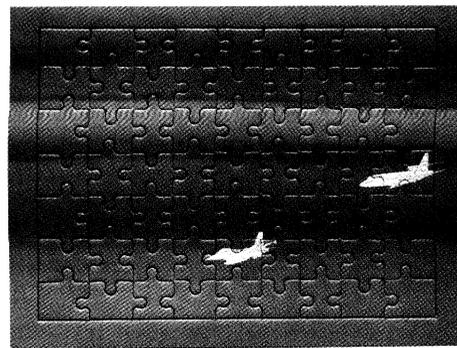
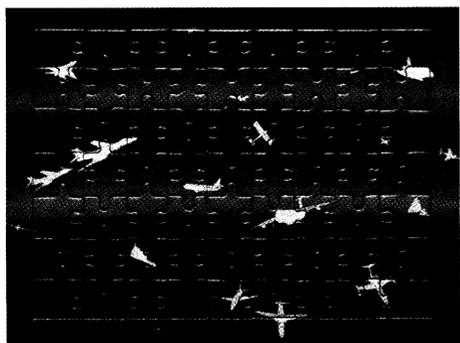
Kunstmuseum Liechtenstein, Vaduz

17. Dezember 2005 – 09. Januar 2006

Akademie der Künste, Berlin

12. Februar – 7. Mai 2006

Museum für Gegenwartskunst Siegen



Der Einsatz der Autonomie Spieldimensionen in der Kunst der Moderne

»Wenn man den Leuten nur begreiflich machen könnte, daß es mit der Sprache wie mit den mathematischen Formeln sei – Sie machen eine Welt für sich aus – Sie spielen nur mit sich selbst, und eben darum sind sie so ausdrucksvoll – eben darum spiegelt sich in ihnen das seltsame Verhältnisspiel der Dinge.« (Novalis, *Monolog*, 1798/99)¹

Bis ins 19. Jahrhundert hinein werden in der Kunst die Bereiche und Funktionen des Spielerischen durch den Begriff der Illusion bestimmt. *In-lusio* – im Spiel sein oder ins Spiel eintreten – bedeutet, sich für eine bestimmte Zeit dem Fiktionsraum der Kunst zu überlassen, ohne allerdings das Bewusstsein der Fiktionalität zu verlieren. Bei einem zentralperspektivischen Bild oder dem *Trompe-l'œil* eines barocken Deckengemäldes, das den Blick in den Himmel zu eröffnen scheint, genügt ein Schritt zur Seite, um sie als Täuschung zu erkennen. Das Wechselspiel von Illusionserzeugung und Desillusionierung macht den Reiz dieser Kunstformen aus, die materielles Faktum und immateriellen Effekt gegeneinander ausspielen und den Betrachter in dieses Spiel hineinziehen. Allerdings kennt es lediglich zwei Einsätze, nämlich Sein und Schein des Bildes, womit die Spielmöglichkeiten ebenso klar bestimmt wie beschränkt sind. Der Illusionismus der älteren Kunst hatte seine magische Seite darin, etwas Abwesendes anwesend machen zu können. Damit war er unmittelbar mit der Repräsentationsleistung der Kunst verbunden, welche die Kunst im gesellschaftlichen Gefüge ihrer Zeit verankerte. Das Illusionsspiel war demnach weder ein Spiel mit offenem Ausgang noch kreiste es selbstzweckhaft in sich.

Im komplexen Autonomisierungsprozess der Kunst in der Moderne löst sich die Kunst nicht nur vom Illusionismus, sondern damit zugleich auch von der Repräsentationsfunktion. Sie entbindet sich von der Aufgabe, einem gesellschaftlichen Auftrag zu gehorchen oder einer Sache zu dienen – beispielsweise der Sache des Staates – und weist zuweilen sogar die Verpflichtung zurück, überhaupt etwas

aussagen zu müssen. Daraus erklärt sich die zunehmende Tendenz zur Offenheit und zum Unvollendeten, denn beides unterläuft die Möglichkeit, dem Bild eine bestimmte Aussage abfordern zu können. Dadurch wird das Verhältnis von Kunst und Spiel entschieden komplexer, aber auch problematischer. Im Spielerischen entdeckt die Kunst eine Möglichkeit, sowohl eine neuartige Beziehung zur Wirklichkeit aufzubauen als auch neue kommunikative Bande zu einem Publikum zu knüpfen, das ihr mit zunehmendem Unverständnis gegenübertritt. Überdies findet sie darin einen Modus, über sich selbst zu reflektieren, nachdem die eigene Funktion und Legitimation fraglich geworden sind. Überspitzt formuliert, kompensiert die Kunst als Spiel jenes Ende, das Hegel ihr bescheinigte, als er ihre Repräsentationsfunktion schwinden sah. Je nachdem, welchen Sinn und Wert man dem Spiel überhaupt zumisst, kann diese Kompensation negativ oder positiv gesehen werden. Entweder erscheint sie als Abgleiten der Kunst ins bloß Spielerische, womit diese der bindenden Kraft der alten Kunst verlustig gehe, oder genau umgekehrt als Verwirklichung jenes Vermögens, das den Menschen erst zum Menschen mache und in dem *Johan Huizinga den Ursprung der Kultur erkannte*.²

Das Werk als Spiel

Auch im Spiel der Kunst zeigen sich die beiden unterschiedlichen Bedeutungsebenen, die dem Begriff des Spiels eigen sind. Denn es kann sowohl transitiv verstanden werden, als »spielen mit etwas«, als auch intransitiv, so wie man vom Spiel der Wellen oder des Lichts spricht.³ Auch das Kunstwerk spielt mit dem, worauf es sich bezieht – mit der Wirklichkeit, der Wahrheit, seinen eigenen materiellen Bestandteilen, mit dem Betrachter usw. In seiner für die Moderne spezifischen Offenheit und Mehrdeutigkeit inszeniert es jedoch zugleich eine irrlichternde Ungerichtetheit, eine in sich zurücklaufende Bewegung, die gerade darauf angelegt ist, nicht stillgestellt werden zu können. Materialität und Sinn, Offenheit und Geschlossenheit, Mittel und Zweck, Selbstbezug und Fremdbezug (und andere Entgegensetzungen mehr) oszillieren in einem Hin und Her, dessen Pointe darin besteht, in keiner Synthese aufgehoben werden zu können.⁴ Der Spielraum der modernen Kunst organisiert sich folglich nicht

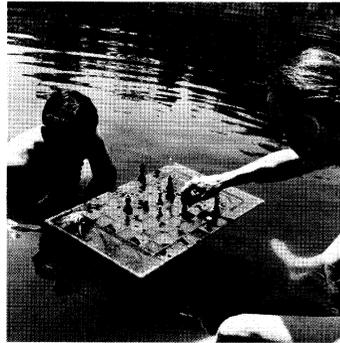
mehr um die klar bestimmten Pole von Sein und Schein, sondern entwirft ein Feld, in dem sich beständig neue innere und äußere Bezüge knüpfen lassen. Gerade darin entdeckt die Kunst der Moderne ihre irreduzible Eigenart. Indem sie potenziell alles in ihr Spiel hineinzieht, entfaltet sie ihren Sinn als Spiel mit dem Sinn. Die in der Ausstellung versammelten Kunstwerke verdeutlichen allerdings, dass zwischen dieser prinzipiellen Analogie zwischen Kunst und Spiel und der konkreten Bezugnahme auf außerkünstlerisch vorhandene Spiele unterschieden werden muss. Viele der gezeigten Werke konstruieren oder imitieren ein Spiel, oder sie integrieren Spielgerät in ihre Anordnung. Dazu gehören Marcel Broodthaers Würfel und Roland Stratmanns Puzzles, Mike Kelleys Stofftiere und Carsten Höllers Schaukeln. Solche Werke sind folglich doppelt codiert. Sie beziehen sich auf die Welt der Spiele, zugleich aber auf jene prinzipielle Analogie zwischen Spiel und Kunst. In einer selbstreflexiven Potenzierung spielen sie mit dem Spiel.

Das Spiel mit dem Betrachter

Im Laufe des 20. Jahrhunderts dynamisiert sich die Spieldimension der Kunst bis zu dem Punkt, wo das Anstoßen jener unabschließbaren Bewegung des Hin und Her zum produktiven (oder autodestruktiven) Programm und zum eigentlichen Inhalt der Kunst werden kann. Insofern tritt sie nicht nur an die Stelle der Illusion, sondern zugleich an die Stelle der Narration. Das Spielerische erfasst nun alle Aspekte und Bereiche der Kunst – nicht nur das Kunstwerk selbst, sondern auch die Künstler, die in immer neue Rollenspiele eintreten, sowie die Betrachter, die freiwillig oder gezwungenermaßen zu Mitspielern in einem Werkprozess werden, der sich erst mit und in ihnen vollendet. Sie treten in ein Spiel mit den Elementen des Werks, die sie aufeinander beziehen. Zugleich aber spielen sie mit sich selbst, indem sie sich beim Vollzug ihrer Wahrnehmungs- und Verarbeitungsprozesse gewissermaßen zuschauen. Die Illusionserwartung gegenüber der älteren Kunst wird durch eine Art Realismuserwartung abgelöst. Denn die Betrachter kommunizieren nicht mit einer scheinhaften Realität jenseits der ästhetischen Grenze, sondern mit den konkreten materiellen Werkbestandteilen, deren Zusammenwirken und Sinn sie

zu ergründen suchen. Die magischen Konnotationen des Illusionsbegriffs werden dabei vom emphatischen Präsenzbegriff der modernen Kunst beerbt.

Bereits vor vierzig Jahren analysierte Umberto Eco jene Werkform, die sich auf eine spielerische Interaktion mit dem Betrachter ausrichtet, und brachte sie auf den Begriff des »offenen Kunstwerks«.⁵ In den Aufsätzen, die er unter diesem Titel zusammenfasste, untersuchte er die operativen Strukturen moderner Kunst. Den Begriff der Struktur setzte er demjenigen der Form bewusst entgegen. Denn die Struktur umfasse auch die Beziehung von Werk und Betrachter und sei also bereits die aufgefasste Form. Der Begriff der Offenheit sollte nicht für ein subjekt- und erlebnisorientiertes *anything goes* stehen, sondern für die programmatische Poetik der modernen Kunst, deren Bedeutungserzeugung sich grundsätzlich anders vollzieht als in der traditionellen Kunst. Angesichts der negativen Konnotationen, welche die Nähe von Kunst und Spiel aufrufen kann, ist es aufschlussreich, dass Eco zwei unterschiedliche Auffassungen der modernen Offenheit der Kunst zurückweist. Es läge nahe, so Eco, die Tendenz zu Mehrdeutigkeit und Unbestimmtheit als Spiegelung einer Krise unserer Zeit zu begreifen; ebenso nahe läge die gegensätzliche Deutung, dass diese Poetiken die positiven Möglichkeiten eines Menschentyps ausdrückten, der offen sei für eine ständige Erneuerung seiner Lebens- und Erkenntnis-schemata und produktiv an der Erweiterung seiner Horizonte arbeite. Beide Auffassungen – die ebenso auch dem Spielcharakter eines Kunstwerks entgegengebracht werden könnten – schiebt Eco beiseite. Denn im offenen Kunstwerk liege die Bedeutung gerade nicht *im* Werk, sondern vielmehr in den kommunikativen Strukturen, die es eröffne. Diese zeigten sich in der spezifischen Art, wie das Kunstwerk die Beziehung zwischen den semantischen, syntaktischen, physischen, emotiven und thematischen Ebenen strukturiere, sowie darin, wie der Betrachter in die Strukturierungstätigkeit einbezogen werde. Offenheit sei das Medium der Bedeutungserzeugung und nicht schon das Ziel – also nicht schon die Bedeutung selbst.⁶ Diese Feststellung scheint mir auch für die Spieldimension der modernen Kunst wesentlich zu



Marcel Duchamp
und Larry Evans
beim Schachspiel im
Pool bei Richter,
Conneticut, 1953

sein: auch sie ist eine bestimmte Art, das Werk zu strukturieren, und nicht schon dessen Gehalt. Eco's Bemerkung verdeutlicht zugleich, dass es ganz unterschiedliche Verwirklichungen des Spielerischen in der Kunst gibt, deren Eigenarten erst einer genaueren Untersuchung der jeweiligen Werkstruktur zugänglich werden. Der eröffnete Spielraum wird stets anders konturiert und in einer je eigenen Weise *zuallererst erzeugt*. Erst im Durchspielen der Werkstruktur lässt sich bestimmen, ob das gespielte Spiel eher als Fiktion, (Selbst-)Reflexion, (Selbst-)Kritik oder als jenes karnevalistische Lachen aufzufassen ist, das Michail Bachtin an bestimmten Literaturformen herausarbeitete.⁷ Drei Positionen der Ausstellung seien herausgegriffen, um die Spannweite des Möglichen zumindest anzudeuten.

Peter Fischlis und David Weiss' Videofilm *Der Lauf der Dinge* (1987) gehört zur letztgenannten Kategorie einer Kunst, die durch das Umstülpen bestehender Ordnung auf ein befreiendes Lachen zielt. In einer Lagerhalle bastelten die beiden Künstler mit disparaten, jedoch aus dem Alltag vertrauten Gegenständen eine labile Struktur von gut 20 Metern Länge, die, einmal in Bewegung gesetzt, eine Kettenreaktion auslöst, die durch Feuer, Wasser, Schwerkraft und verschiedene chemische Prozesse in Gang gehalten wird. Das Funktionieren dieser Struktur wird insofern ins Absurde geführt, als jener »Lauf der Dinge« nur deshalb immer weitergeht, weil sich stets neue Kleinkatastrophen ereignen, die wiederum zur nächsten führen. Die Kategorien von richtig und falsch, gut und böse, Funktionalität und Dysfunktionalität werden spielerisch zum Einsturz gebracht. Bei den Betrachtern provoziert die allein sich selbst erhaltende, ansonsten jedoch völlig zwecklose Kettenreaktion eine Gefühlsmischung zwischen Spannung und Erleichterung, die sich mit jener Heiterkeit paart, die der Verkehrung gewohnter Ordnungen entspringt.

Ähnlich strukturiert sind die »Aktionsskulpturen« Roman Signers, die häufig mit Explosionen, Zusammenstößen und der Flugbahn von Gegenständen durch den Raum arbeiten. Minutiös geplant wie wissenschaftlich-technische Versuchsanordnungen, ereignen sie sich in kurzen dramatischen Augenblicken, die zum paradoxen Resultat führen, jeweils dann zu gelingen, wenn die Versuchsanordnung sich selbst zerstört oder die angestoßene Bewegung abrupt und ohne

wirklich brauchbares Ergebnis beendet wird. Wie die ausgestellte Arbeit *Gleichzeitig* (2004) verdeutlicht, kontrastiert mit der sorgfältigen Planung nicht nur die Unberechenbarkeit des Ablaufs, der durch verschiedene physikalische Kräfte bestimmt wird, sondern vor allem die erheiternde Sinnfreiheit des Resultats. Häufig tritt Signer in den Aktionen selbst auf. Er agiert dann als Arrangeur und Versuchsperson zugleich, d. h., er entwirft das Spiel, um von diesem gespielt zu werden. So entfesseln seine Aktionen die Dialektik von Freiheit und Zwang, Zufall und Kontrolle, spielerischem *play* und gefährlichem *game*. Die Pointe, sich freiwillig einem selbstkonstruierten und überdies zweckfreien Zwang auszusetzen, legt den paradoxen Grundzug jeden Spiels frei, das die Unterwerfung unter Regeln und Kausalitäten fordert, ohne dafür Gründe oder Zwecke zu nennen, die auch außerhalb des Spiels Gültigkeit beanspruchen können.

Einem Spielcharakter ganz anderer Art begegnen wir in Roland Stratmanns *MonAlisa-Lovedrive* (2002/05). Die Installation entwirft ein zeitlich und räumlich mehrschichtiges Fiktionsspiel um Leonardos Mona Lisa, in das der Betrachter auf verschiedene Weise eintritt: zunächst auf der realen Ebene der Installation selbst, die ein ehemals bewohnt erscheinendes, eigentümlich tapeziertes Zimmer bereitstellt; dann auf der textuellen Ebene von Tagebucheinträgen Mona Lisas, die im Raum verstreut sind, sowie dem Bericht über die Entdeckung dieser Aufzeichnungen; und schließlich auf der Ebene einer tatsächlichen Spielanordnung, die aus auf dem Boden verstreuten Puzzleteilen besteht, die zusammengefügt die Umrisszeichnungen von Leonardos Porträts ergeben. Das Spiel erscheint hier in zweierlei Funktion: als spielerische Um- und fiktive Fortschreibung historischer Gegebenheiten sowie in der unmittelbaren Form, den Betrachter als Mitspieler hineinzuziehen. Beide Funktionen werden dadurch verknüpft, dass es sich jedes Mal um ein »Zusammenlesen« einzelner Fragmente handelt. Im Prozess dieses »Zusammenlesens« verwischen sich die Grenzen zwischen der Außenperspektive auf das Kunstwerk und den Figurenperspektiven innerhalb des Kunstwerks, zwischen Betrachterrealität und Figurenfiktionalität. Auf diese Weise setzt *MonAlisa-Lovedrive* die ästhetische Grenze, die Realität und Fiktion, Werk und Betrachter voneinander scheidet, aufs Spiel.

Der Künstler als Spieler

Die dritte Dimension im Verhältnis zwischen Kunst und Spiel stellt die Figur des Künstlers dar. Diese dritte Dimension erschließt dem Thema eine sozio-historische Perspektive, da sie auf jenen komplexen Prozess der Autonomisierung der Kunst verweist, der seine positive Seite in der Befreiung des Künstlers aus den paternalistischen Bindungen an Herrscherhäuser oder Gildenstrukturen hat. Die negative Seite dieses Prozesses besteht in der drohenden Marginalisierung in einer Gesellschaft, deren materialistische Werte der Existenz und dem Ansehen der Künstler abträglich sind und deren Marktmechanismen häufig noch unbarmherziger ausfallen als die feudalen Verhältnisse des *Ancien régime*. Erst mit der ebenso ersehnten wie

erlittenen Autonomisierung entsteht jenes eigengesetzlich strukturierte »Feld« der Kunst, wie Pierre Bourdieu es nennt.⁸ Folgen wir Bourdieus Definition gesellschaftlicher Felder, dann teilen sie mit dem Spielfeld die Eigenschaft, ein Ort relationaler Interaktion zu sein. Den Relationen kommt dabei gegenüber den Menschen und Dingen der Vorrang zu, da die Menschen und Dinge durch die Relationen bestimmt werden und nicht umgekehrt. Erst im Zuge der Herausbildung eines eigenen künstlerischen Feldes mit den ihm eigenen relationalen Kräften entsteht die Figur des Künstlers, so wie wir sie heute kennen, jenseits der ehemaligen Daseinsform als Handwerker oder Höfling. Zweierlei musste sich dabei herausbilden: eine neue Funktion der Kunst und eine neue gesellschaftliche Rolle des Künstlers. Letzteres aber führt dasjenige

Spiel in die Kunst ein, das Roger Caillois als eine der vier Grundformen des Spiels bestimmte: das Rollenspiel.⁹ Es dürfte kaum gelingen, alle Rollen aufzulisten, die von den Künstlern der Moderne probeweise angenommen wurden, eben weil die Gesellschaft keine originäre Rolle und Funktion für den Künstler bereithielt. Sie reichen vom Dandy (Edouard Manet) bis zur Maschine (Andy Warhol), vom Sozialutopisten (Joseph Beuys) bis zum Zirkusartisten (der frühe Pablo Picasso), vom Intellektuellen (Joseph Kosuth) bis zum Museumsdirektor (Marcel Broodthaers), vom Ethnologen (Robert Smithson) bis zur Enzyklopädistin (Hanne Darboven).¹⁰ Viele dieser Rollen bilden



Roland Stratmann
MonAlisa-Lovedrive,
2003, Detail

einen Reflex auf die gespaltene Position des Künstlers, einerseits Teil der Gesellschaft sein zu wollen, andererseits außerhalb ihrer stehen zu müssen.

In der besonders reichen Rollenkollektion, die sich Marcel Duchamp im Laufe seines Lebens zulegte, kommt die Figur des Spielers auch selbst vor – bezeichnenderweise in der doppelten Ausprägung als Strategiespieler (Schach) und Glücksspieler (Roulette), womit zugleich die Pole von Duchamps Umgang mit der Kunst benannt sind. Duchamps einzigartige Fähigkeit bestand darin, die Kunstpraxis der Moderne von außen wie eine Spielanordnung zu sehen, während er sich zugleich als Spieler darin bewegte. Gerade weil er die Gesetze des Modernismus kannte – die Ich-Bezogenheit der *Expression*, die *idée fixe* des Fortschritts, das bürgerliche Streben nach Ansehen, den ästhetischen Moralismus der reinen Form oder den Glauben an die soziale Sprengkraft künstlerischer Praxis –, gelangte er zu jener souveränen, nach allen Seiten hin spielverderberischen Autonomie, die sein Lebenswerk auszeichnet.¹¹ In ihm durchdringen sich die transitive und die intransitive Dimension des Spiels. Zum einen summiert sich sein Œuvre zu einem beständigen Spiel mit den Regeln der Kunst. Zum anderen zeigt sich die intransitive Bewegung eines in sich zurücklaufenden Hin und Her in jenem »Atmen«, das er nicht nur seinen Werken zuschrieb, sondern in späten Jahren sogar als seine eigentliche Tätigkeit bezeichnete.¹² So unterlief Duchamp sogar das Grundprinzip der künstlerischen Tätigkeit: das Produzieren selbst. Sein größtes Werk sei die Art und Weise, wie er sich die Zeit vertreibe, sagte sein langjähriger Freund Henri-Pierre Roché. Duchamps Bruder Jacques Villon drückte es drastischer aus. Er beschrieb diesen größten Spieler unter den Künstlern des 20. Jahrhunderts als jemanden, »der alles tut, als ob es ihm stets nur darum ginge, die Zeit totzuschlagen«.¹³

Zwei grundlegende Aspekte des modernen Verhältnisses zwischen Spiel und Kunst seien abschließend festgehalten. Erstens: Nach Caillois gehört die Kunst – ebenso wie die Arbeit – deswegen nicht in den Bereich des Spiels, weil Kunst und Arbeit Werke hervorbrächten, das Spiel aber nicht. Dieses erschöpfe sich vielmehr

in der Spielbewegung, bei deren Beendigung nichts übrig bleibe und alles zum Ausgangspunkt zurückkehre.¹⁴ Obschon Caillois' Unterscheidung prinzipiell zutrifft, verschleift sie sich in der künstlerischen Moderne. Denn deren Wendung zum Prozessualen führt dazu, weniger das Gemachte, vielmehr das Machen selbst als den eigentlichen Inhalt der Kunst anzusehen. Die Form wird durch den Akt der Formation, das Werk durch dessen Performativität ersetzt. Dabei geht es nicht länger um vorgegebene Identitäten – des darzustellenden Objekts oder des darstellenden Subjekts –, sondern darum, diese im offenen Werkprozess in spielerischer Schwebelage zu halten. Je mehr in der Moderne das Werk mit dem performativen Akt seiner Hervorbringung zusammenfällt, desto geringer wird die Trennschärfe zwischen Kunst und Spiel.

Zweitens: Die Zentralität der Spielkategorie für die Kunst der Moderne enthüllt das Janusgesicht ästhetischer Autonomie. Die Kunst erwirbt die Freiheit, alles in die Perspektive ihres Spiels hineinzuziehen. In ein spielerisches Verhältnis zu Haltungen, Werten, Identitäten, Gegenständen und Begriffen zu treten, eröffnet die Möglichkeit der (selbst-)kritischen und (selbst-)reflexiven Distanznahme und erzeugt jene Leichtigkeit, die jeder Zugewinn an Spielraum mit sich bringt. Allerdings erneuert eine Kunst, die sich dem Spiel verschreibt, das alte Unbehagen gegenüber ihrer möglichen Folgenlosigkeit für das Leben. Indem sie von den Zwängen und Notwendigkeiten der Welt spielerisch Abstand nimmt, erscheint sie als Bereich vermiedener Verantwortung, als spielerischer Immoralismus angesichts der drängenden Fragen einer problembeladenen Gegenwart. Doch es verhält sich womöglich genau umgekehrt. Wie Robert Pfaller herausfordernd argumentiert, gibt es keine ernstere und unbedingtere Tätigkeit als das Spiel. Gerade der Spieler ist nicht bei sich, sondern gerät zuweilen völlig außer sich. Sobald er ins Spiel eintritt, ist er nicht frei, sondern wird gänzlich vom Spiel beherrscht. Dessen selbstzweckhafter Charakter hat, so Pfaller, den tyrannischen Zug, von uns eine unbedingte Folgeleistung zu fordern, ohne dafür einen Grund anzugeben. Das Spiel entlastet uns demnach, so seine Schlussfolgerung, keineswegs vom Ernst der Wirklichkeit, sondern eröffnet vielmehr die Möglichkeit, uns in den Ernst der Wirklichkeit

einzuüben, der uns, verglichen mit dem Zwang des Spiels, mit einem Male erträglich erscheint.¹⁵ Was Pfaller für das Spiel bemerkt, lässt sich *mutatis mutandis* auf die Kunst übertragen. In einer Welt, in der die Bindungen und Anforderungen immer abstrakter und relativer werden, bietet die Sinntotalität, Plötzlichkeit und Unmittelbarkeit der Kunst eine Möglichkeit, in ein unbedingtes, uns für den Augenblick des Kunstspiels gänzlich ausfüllendes Beziehungsgefüge einzutreten, dessen Erfahrung wir vielleicht ins wirkliche Leben hinüber retten können.

¹ Novalis: *Schriften*, Bd. 2: *Das philosophische Werk I*, Hg.: Richard Samuel, Hans-Joachim Mühl, Gerhard Schulz, Stuttgart 1981³, zit. n. Winfried Menninghaus: *Unendliche Verdopplung. Die frühromantische Grundlegung der Kunsttheorie im Begriff absoluter Selbstreflexion*, Frankfurt/M 1987, S. 22.

² Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, (niederländisch 1938) Hamburg 1956.

³ Vgl. Sybille Krämer: *Die Welt, ein Spiel? Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit*, in: *Spielen. Zwischen Rausch und Regel*, Ausst.-Kat. Deutsches Hygiene-Museum Dresden, Ostfildern-Ruit 2005, S. 11f.

⁴ Siehe Ruth Sonderegger: *Für eine Ästhetik des Spiels. Hermeneutik, Dekonstruktion und der Eigensinn der Kunst*, Frankfurt/M 2000.

⁵ Umberto Eco: *Das offene Kunstwerk*, (italienisch 1962) Frankfurt/M 1977.

⁶ Eco (s. Anm. 5), *Vorwort zur zweiten Auflage* und *Die Poetik des offenen Kunstwerks*, S. 7–24 und 27–59.

⁷ Michail M. Bachtin: *Literatur und Karneval. Zur Romantheorie und Lachkultur* (russisch 1963 und 1965), Frankfurt/M 1990.

⁸ Pierre Bourdieu: *Die Regeln der Kunst. Genese und Struktur des literarischen Feldes*, (französisch 1992) Frankfurt/M 1999.

⁹ Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, (französisch 1958) Frankfurt/M/Berlin/Wien 1982, S. 27ff.; Caillois spricht bezüglich des Rollenspiel jeweils von »mimicry«.

¹⁰ Für eine bemerkenswerte Studie über vier solcher Rollen (Beuys als »dernier des prolétaires«, Warhol als »machine accomplie«, Yves Klein als »marchand mort« und Duchamp als »phynancier de la vie moderne«), siehe Thierry de Duve: *Cousus de fil d'or. Beuys, Warhol, Klein, Duchamp*, Villeurbanne 1990.

¹¹ Brian O'Doherty: *American Masters: The Voice and the Myth*, New York 1974, S. 196.

¹² Zit. n. Rosalind Krauss: *Passages in modern sculpture*, Cambridge/MA 1981, S. 84, sowie Marcel Duchamp: *Interview in Newsweek* (1959), in: ders.: *Interviews und Statements*, Hg.: Serge Stauffer, Stuttgart 1992, S. 84–87, S. 85.

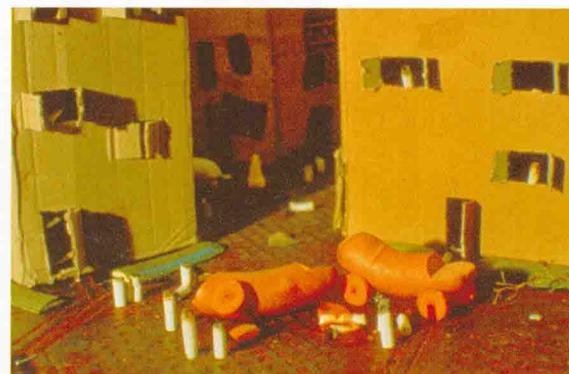
¹³ Beides zit. n. Herbert Molderings: *Marcel Duchamp. Parawissenschaft, das Ephemere und der Skeptizismus*, Düsseldorf 1997³, S. 81.

¹⁴ Caillois (s. Anm. 9), S. 12.

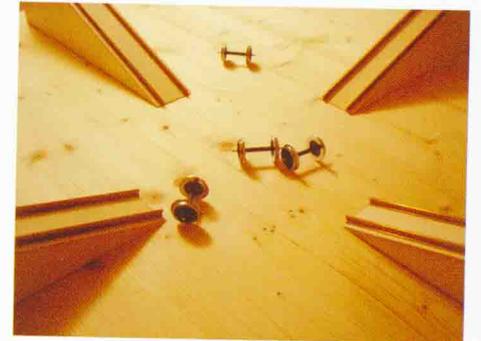
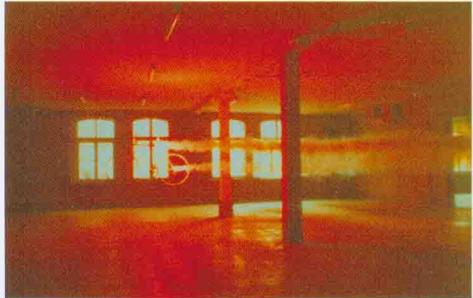
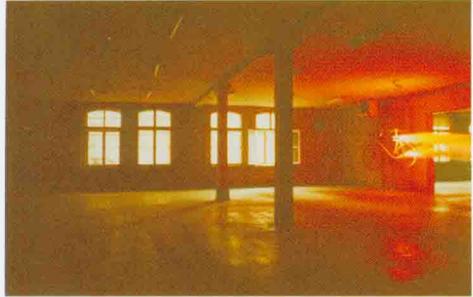
¹⁵ Robert Pfaller: *Der Ernst der Arbeit ist vom Spiel gelernt*, in: *Work & Culture: Büro. Inszenierungen von Arbeit*, Hg.: Herbert Lachmayer, Ausst.-Kat. Oberösterreichisches Landesmuseum Francisco-Carolinum Linz, Klagenfurt 1998, S. 29–36.



Peter Fischli & David Weiss
Der Lauf der Dinge, 1987



Peter Fischli & David Weiss
Wurstserie, 1979
In den Bergen / Der Unfall / Modeschau



Roman Signer
Fahrrad mit Raketen, 1991

Roman Signer
Gleichzeitig, 2004



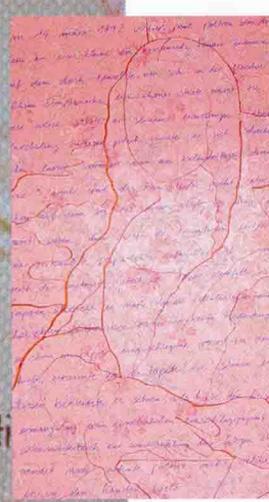
am 14. märz 1842 betrachtete paul poltron die eingesammelten fundstücke, die sein leben grundlegend verändern würden. und durch welche die aufzeichnungen der letzten tage der mon alisa in sein leben traten und es bis in den tod, der ihn am 14. dezember 1844 ohne größere umstände fand, begleiten sollten. diese 23 tapetenstücke hatte er vor dem verfall in die obdachlosigkeit retten können. nun lagen sie ausgebreitet auf dem boden seiner koreanisch anmutenden kammer, und in endlosen versuchen würde er diese unzählige male immer wieder zu einem scheinbar unlösbaren puzzle zusammensetzen. in den ihm noch verbleibenden 9 monaten seines lebens würden ihn die nachforschungen über das schicksal der mon alisa nicht mehr loslassen. noch hatte er keine vorstellung davon, was wirklich mit dieser dame geschehen war und was sie dazu veranlaßt hatte, diese mehr als äußerst ungewöhnliche form der tagebuchaufzeichnung zu wählen.

31.7.1506 m.a.
 ... er in der hitze des tages;
 umschwärmt mich wortgewandt. wie die ersten sonnenstrahlen im märz das ahnungslose kalb zum licht hinführen, so würde mein lächeln seine haut streifen und...
 auch schneie zieht er mich
 sich nicht, deshalb werden zur
 zur sonnenstrahlung von
 schlafstank geführt.

am 14. mai 2002 fand sich r.pauls, als er wieder zu bewußtsein kam, rücklings unter der schweren last eines paravents liegend. bei näherer betrachtung glich dieser jedoch eher einem überdimensionierten fotoalbum, dessen tonnenschwere seiten aus unendlichen lagen zusammengeklebter tapetenstücke bestanden. r. konnte sich nur noch daran erinnern, daß er damit beschäftigt gewesen war, einen schrank auszuräumen, bevor er sich in die waagerechte überführt sah. auf diesem mußte das monsteralbum gelegen haben. der in die jahre gekommene schrank hatte mit dem entfernen seines inhalts auch seine standfestigkeit verloren und bei der gelegenheit in sich zusammenbrechend die schwere tapetenlast abgeworfen. während r. sich unter dem papierkadaver hervorwälzte, perforierten blaue lichtblitze seine zirbeldrüse. beim anblick der mit schriftzügen überlagerten tapeten wurde ihm klar, daß nicht sein abrupt herbeigeführter stellungswechsel aus der vertikalen in die horizontale die lichtblitze verursacht hatte. vielmehr hatte sich der kryptische inhalt der zeichen während des fallens bei der ersten berührung mit der netzhaut unauslöschlich an den saum seiner erinnerung geheftet. dieser saum weitete sich in den nächsten monaten derart, daß er die kapazität einer fünfjähreerinnerung überstiegen



ich wie aufgedunsen. seine
 lasen mich auf wie üble wunde
 st darm. meine eingeweide s
 and und würgen mein
 bellum



meine orienti



Roland Stratmann
 MonAlisa-Lovedrive, 2003/05