

# Grenz wechsel

**Marion Hohfeldt**

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

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*



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  
E-Book ISBN: 978-3-95899-115-6

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

# Gliederung

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

Zur Bestimmung des Spielbegriffes muß deshalb auf Ergebnisse anderer Forschungsrichtungen zurückgegriffen werden. Grundlegende Untersuchungen zum Spiel findet man in der Philosophie von Ingeborg Heidemann<sup>3</sup> und kritischer zu lesen von Eugen Fink<sup>4</sup>, in der anthropologischen Forschung von Frederik J.J. Buytendijk<sup>5</sup>, Johan Huizinga<sup>6</sup> und Roger Caillois<sup>7</sup>, in der Psychoanalyse von Sigmund Freud<sup>8</sup>, Donald W. Winnicott<sup>9</sup> und Hermann Röhrs<sup>10</sup>, um nur diese zu nennen, in der Pädagogik von Friedrich Fröbel<sup>11</sup>, Jean Piaget<sup>12</sup> und Andreas Flitner<sup>13</sup>. 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 ‚judischen‘ 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 nachzuvollziehen. 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. Darüber 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 Kunstwissenschaft, wie sie seit den sechziger Jahren entwickelt wurden, verwandt sind. Die ontologische Ambivalenz bezieht sich dabei auf das Verhältnis von Realität und Spiel- bzw. Kunstwelt, 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 deckt<sup>14</sup>. Die Spielhandlung liegt beim Betrachter, wobei allerdings nicht nach einer tatsächlichen, sondern nur nach einer strukturell möglichen Spielhandlung gefragt wird<sup>15</sup>. 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 GRAV<sup>16</sup> 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 Guisiano 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.

# Einleitung

Die Faszination, die auch heute noch, und gerade wieder, von der Kunst der sechziger Jahre ausgeht, liegt unter anderem zweifelsohne in ihrer nachgebliebenen Hostilität, die sie als Ruinen einer Zeit erscheinen läßt, ohne deren Rekonstruktion die Werke ganz verloren scheinen. Die Privilegierung des Prozesses, in dem sich die Kunst aufheben sollte, macht es uns heute schwer, eine unmittelbare Beziehung zu den Objekten zu erlangen, wie sie einst gefordert war. „In der Rekonstruktion jener Zeit“, so schreibt Bazou Brock, „werden heutige Probleme sichtbar gemacht, die wir aus vielen Gründen nur als Projektion in die Vergangenheit ertragen. Also: Nichts blieb übrig als unsere damaligen Wünsche und Zielsetzungen, gerade weil sie nicht in prächtigen Werken von Museumsrang scheinbar ein für allemal erfüllt worden sind. Gerade die unerfüllten Wünsche aber haben die größte Wirksamkeit.“<sup>17</sup>

Die sechziger Jahre zeigen sich hier als Erben der historischen Avantgardebewegungen, die die Autonomie der Kunst in Lebenspraxis zu überführen suchten, und so „die für die autonome Kunst wesentlichen Bestimmungen negieren: die Abgehobenheit der Kunst von der Lebenspraxis, die individuelle Produktion und die davon getrennte individuelle Rezeption“<sup>18</sup>, wie Bürger schreibt. Dabei nehmen die Künstler der sechziger Jahre die Infragestellung des tradierten Kunstwerkbegriffes auf und suchen das abgehobene Werk in einen Interaktionsprozeß zu überführen. Bereits 1913, im Jahre seines ersten Ready-mades, notierte Marcel Duchamp die bedeutsame Frage: „Peut-on faire des œuvres qui ne soient pas ‚d’art‘?“<sup>19</sup>

Ein Werk, das nicht Kunst sein will, muß absichtslos sein, darf nicht von ästhetischen oder kunstimmanenten Anschauungen geleitet sein, darf sich nicht in einen kunst- oder sinnstiftenden Kontext eingliedern<sup>20</sup>. Ein Werk, das nicht Kunst werden soll, muß demnach privat bleiben. Denn abgesehen vom künstlerischen Akt des Machens oder Findens wird hier zum ersten Mal die Rolle des Betrachtens als konstituierender Akt in die Überlegungen zur Kunst aufgenommen, die sich als folgenreich erweisen wird. Galt zwar auch zuvor, daß Bilder auf einen Betrachter hin konzipiert wurden<sup>21</sup>, so wird hier allerdings dem Gegenstand nur insofern Kunstcharakter zugesprochen, als er Betrachtung findet, und folgerichtig kommt Duchamp zu der Schlußfolgerung „ce sont les regardeurs qui font le tableau“<sup>22</sup>. Der Künstler als erster Betrachter kann nun darüber entscheiden, ob ein Werk Kunst werden soll oder nicht, indem er es der Öffentlichkeit vorführt oder vorenthält. Duchamp stellt mit seiner radikalen Konzeption des Ready-mades<sup>23</sup> nicht nur die tradierte Vorstellung des Kunstwerkes — und somit die Rolle von Künstler und Betrachter — in Frage, sondern löst zugleich den Begriff des Werkes von der Kunst.

Duchamp steht hier stellvertretend für eine veränderte Kunstauffassung, die sich vor allem auf die drei Bereiche von künstlerischem Schaffen, Präsentation und Rezeption ausgewirkt hat und in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts tragend wird. Die Überlegung dessen, was Kunst sei, die Einbeziehung des Betrachters und das Aufsuchen

neuer Präsentationsorte gehören in den ausgehenden fünfziger und vor allem in den sechziger Jahren zum allgemeinen Gedankengut von Künstlern und Rezipienten. Erst jetzt werden die Konsequenzen aus dem Duchampschen Werk gezogen, das bis Ende der fünfziger Jahre noch kaum bekannt war. Wiederentdeckt und aufgegriffen, hat es seither einen nicht zu unterschätzenden Einfluß ausgeübt, und Duchamp selbst konnte, aus der Vergessenheit auftauchend, innerhalb von knapp zehn Jahren zur Vaterfigur einer neuen Künstlergeneration werden<sup>24</sup>. Die aus dem Ready-made abgeleitete Konsequenz bestätigt den Künstler in seiner Souveränität, alles zur Kunst erklären zu können. „Connaissant le jeu [...]“, schreibt Pierre Bourdieu in Hinblick auf Duchamp, „il produit des objets dont la production comme œuvre d'art suppose la production du producteur comme artiste.“<sup>25</sup> Wird die Souveränität des Künstlers zum einen aus der Autonomie der Kunst abgeleitet, so gilt anders herum, daß sich die Kunst erst durch den Künstler legitimiert, oder, wie es Bruce Nauman formuliert: „And then the question goes back to what is art? Art is what an artist does, just sitting around in the studio.“<sup>26</sup> Die zugespitzte These Thierry de Duves, moderne Kunst sei „n'importe quoi. Point final“ reflektiert allerdings weniger die Kunst der sechziger Jahre, als eine heutige Position<sup>27</sup>. Denn die historische Situation der fünfziger und vor allem der sechziger Jahre zwingt den Künstler geradezu, seine ästhetische Freiheit an eine ethische Verpflichtung zu binden<sup>28</sup>.

In diesem Sinne setzt auch die Kritik an Duchamp ein, der sich eben dieser Verantwortung entband. In seiner Aktion „Das Schweigen von Marcel Duchamp wird überbewertet“ von 1964 positioniert sich Joseph Beuys in Gegensatz zu Duchamp als ein Künstler, der, aufbauend auf die aus der Kunst erwachsenen künstlerischen Freiheit, diese in die Gesellschaft zu erweitern sucht. Die Freiheit des Künstlers ist nur insoweit zulässig, als sie die Unfreiheit außerhalb der Kunst demaskiert. Einerseits ist die Entwicklung einer Autonomie der Kunst historische Voraussetzung, aus der heraus sich erst eine Ästhetik entwickeln und künstlerische Freiheit entfalten konnte, andererseits aber bietet gerade diese Freiheit die Möglichkeit, ein gesellschaftlich wirksames Gegenbild zu entwerfen (welches wiederum Motor zu politischem Handeln werden kann)<sup>29</sup>. In diesem Sinne äußert sich beispielsweise Wolf Vostell: „Mein Beitrag kann über das rein REFLEKTORISCHE hinaus ein HANDLUNGS-Modell für den Alltag werden ... KUNST KANN MORAL SEIN.“<sup>30</sup>

Hier schwingt also zugleich die Verantwortung gegenüber dem Anderen mit, die in den sechziger Jahren zum Ausdruck kommt. Die künstlerische Freiheit soll auf eine gesellschaftliche übertragen werden, an der jeder Mensch teilhaben kann. Diese Forderung wirkt sich in der Folge in unterschiedliche Richtungen aus. Zum einen betrifft sie das Schöpferische, an dem der Betrachter teilhaben soll, zum anderen betrifft sie das Werk, das allen zugänglich sein soll. Die eingangs zitierte Scheidung von Kunst und Werk erlaubt nun auch eine veränderte Betrachtung beider: Zum einen soll die Kunst sich aus ihrer Institutionalisierung lösen und in die Gesellschaft zurückgetragen werden, was sich in der Forderung ‚Kunst = Leben‘ ausdrückt, zum anderen soll die Fetischisierung des Werkes unterlaufen werden, indem das Objekt entweder zu Gunsten einer Handlung

aufgegeben oder als Multiple entauratisiert wird. Allan Kaprow formuliert 1974 rückblickend, „daß eine der wichtigsten Entwicklungen des letzten Jahrzehnts ein durchdringender Schritt weg vom Objekt war — vom Erstellen (von Ikonen) hin zu Prozessen aller Art; weg von Galerien und Museen (Schreine und Tempel), hin zu täglicher Umgebung und dem psychisch-biologischen Raum der Individuen; weg von der Reinheit der Kunstmedien (Essenzen) und der physischen Trennung von Kunstwerk und Betrachter, hin zu Multimedia und der Teilnahme des Menschen.“<sup>31</sup> Bereits Mitte der sechziger Jahre weist Robert Klein auf die „aversion contre toutes formes de fétichisme“ bei den zeitgenössischen Künstlern hin, wobei das Kunstwerk als Träger dieser Fetischisierung gemeint ist. Insofern müsse jeder, der „les valeurs [des Werkes] à l'acte humain qui les pose [reduzieren will] se doit de démystifier l'œuvre d'art.“<sup>32</sup> Die Demystifizierung des Kunstwerkes als Träger dieser Werte vollzieht sich vor allem seit den fünfziger Jahren durch Künstler wie Fontana, Cage, Pollock, Klein, Manzoni, Kaprow und nicht zuletzt durch die japanische Künstlergruppe Gutai. Zwar hatten Duchamp mit dem Ready-made, die Kubisten, Futuristen und Dadaisten mit der Einbeziehung von Realitätsfragmenten, die Surrealisten mit dem objet trouvé die Kategorie des Kunstwerkes erweitert, den eigentlichen Kunstbereich konnten oder wollten sie jedoch damit nicht verlassen. Sie haben gleichsam das Leben in die Kunst geholt, und nicht umgekehrt die Kunst ins Leben. Wenngleich Duchamp die Rolle des Betrachters als konstitutiv für das Kunstwerk erachtet, und Dadaisten und Futuristen das Werk durch Performance und provokative Geste ersetzen, bleibt die traditionelle Betrachterrolle dennoch weitgehend gewahrt.

In den fünfziger und vor allem sechziger Jahren werden diese beiden Aspekte des Verlassens der Kunst und der Beteiligung des Betrachters zu zentralen Anliegen. Bereits 1942 gestaltet Duchamp eine Inszenierung für die große Surrealistenausstellung in New York<sup>33</sup>, die den Besucher aus einer rein passiven Betrachterhaltung herauslocken soll. Dabei verspannt er den Ausstellungsraum derart mit Schnüren, daß ein aufrechtes Wandeln unmöglich wird<sup>34</sup>. Zur Eröffnung wird zudem eine Gruppe von Kindern geladen, die im so präparierten Raume herumtollen und spielen, ohne daß allerdings jemand davon in Kenntnis gesetzt wird, daß es sich hierbei um ein abgesprochenes Arrangement handelt<sup>35</sup>. Wie Daniels richtig betont, ist die „heute so geläufige Kategorie der Rauminstallation“ 1942 noch nicht geprägt, und wird die Duchampsche Installation entsprechend noch nicht als Kunstwerk, sondern „eher als eine ungewöhnliche Form der Dekoration“ wahrgenommen<sup>36</sup>. Interessanterweise überläßt Duchamp den so präparierten Raum nicht einfach dem Betrachter, der kommt, um Bilder zu schauen, sondern er fordert eine Gruppe von Kindern auf, dort zu spielen. Damit wird das Spiel zum konstitutiven Bestandteil der Installation, wenngleich auch noch nicht im Sinne einer Partizipation des Betrachters, wie wir sie in den sechziger Jahren finden werden. Noch wird das Spiel als irritierendes Element der Inszenierung eingesetzt, und insofern läßt sich bei der Raumverspannung tatsächlich eher von einer Inszenierung, als von einer Aufforderung zur Spielbeteiligung sprechen. Zugleich rückt aber das

Betracherverhalten, das durch die Schnüre gebrochen wird, in den Mittelpunkt des Interesses, insofern als eine angemessene Haltung vor dem Kunstobjekt nicht mehr möglich ist und durch die eigene Handlung erweitert wird.

Im gleichen Jahr 1942 sah der junge Jackson Pollock in der New Yorker Betty Parsons Gallery ein Bild von Max Ernst mit dem späteren Titel *Junger Mann neugierig den Flug einer nichteuklidischen Fliege beobachtend*.<sup>37</sup> Pollock, der bereits mit dem ‚pouring‘ experimentiert hatte, entwickelt diese Technik in den folgenden Jahren zum ‚dripping‘, bei dem der Farbauftrag mittels herabtropfender Farbe auf eine zu Boden liegende Leinwand erfolgt, wie wir dies den Photos von Hans Namuth entnehmen können. Die Leinwand ist dabei keine begrenzte Fläche, sondern wird erst nachträglich auf Keilrahmen gespannt. Damit aber sind die Grenzen in die Umgebung fließend und werden in das außerhalb Liegende erweitert. Da keine bildimmanente Struktur vorliegt, wird auch der Betrachter nach einer außerhalb liegenden Struktur Ausschau halten, die er vermittelt des Sehens zum einen im Künstler, zum anderen in sich selbst erkennt. Das Bild, schreibt Franz-Joachim Verspohl über *Number 32. 1950*, „lenkt den Betrachter nicht suggestiv, sondern bezieht ihn als Dialogpartner in seine Ereignisstruktur mit ein.“<sup>38</sup> Das Bild wird so zur Spurensicherung eines Geschehens, welches nicht länger den Kunstgegenstand — das Ergebnis —, sondern den Kunstakt — das Ereignis — in den Mittelpunkt des Interesses rückt. Zugleich wird dabei der Betrachter in den schöpferischen Prozeß einbezogen, indem er durch seine Verwandtschaft zum Künstler das Ereignis im schöpferischen Sehen nachvollziehen und neu erschaffen kann.

Die Aktivierung des Betrachters, wie sie in den oben genannten Beispielen zum Ausdruck kommt, vollzieht sich historisch in den beiden Bereichen von bildender und darstellender Kunst. Wolfgang Kemp verweist auf die Bedeutung der ‚Leerstelle‘ im Bild, über die der Betrachter kreativen Anteil am Bild nehmen kann<sup>39</sup>. Bereits im Mittelalter wird der Anschauung große Bedeutung beigemessen<sup>40</sup>, und es lassen sich Beispiele finden, bei denen der Betrachter durch Verweisgestus und Mittlerfigur direkt angesprochen wird. Hier sei nur stellvertretend die *Anbetung der Hirten*, um 1480, von Hugo van der Goes genannt, auf welchem sich neben den beiden Mittlerfiguren im Vordergrund bereits das Motiv des Vorhanges findet, das dann besonders für das 17. Jahrhundert eine Rolle spielen wird<sup>41</sup>. In der darstellenden Kunst verläuft die Entwicklung von der mittelalterlichen Prozession über die höfische Zeremonie der Renaissance und des Barock bis hin zu den Revolutionsumzügen von Jean Louis David oder Tatlin<sup>42</sup>. Die Aktivierung ist dabei durch Bildkomposition oder Festvorschrift reglementiert und soll zu einem bestimmten Erleben führen. In den beiden oben genannten Beispielen fällt diese strenge Form der Reglementierung fort. Zwar ist der Besucher im ersten Fall noch Zuschauer, dem etwas vorgespielt wird, im zweiten Fall noch Betrachter, dem ein Bild vorgegeben ist; es läßt sich aber bereits hier feststellen, daß nicht nur die Regeln weniger eindeutig sind, sondern auch, daß sich die beiden Kategorien von darstellender und bildender Kunst insofern annähern, als die Inszenierung auf die Bilder und das Bild auf das Ereignis verweisen. In gleichem Maße,

wie der Kunstgegenstand seinen Wert zugunsten des künstlerischen Aktes verliert, gewinnt der Betrachter an Bedeutung, denn er soll nun den künstlerischen Akt nicht nur nachvollziehen, sondern zunehmend selbst ausführen. „Die moderne Form der Zuschauerbeteiligung innerhalb der Kunstszene“, schreibt Frank Popper, „[...] bemüht sich zunächst um eine möglichst vielseitige Aktivierung der sinnlichen Wahrnehmung und Erfahrung, um dann über spielerische Tätigkeitsformen autonome Selbstinitiativen und Kreativitätsäußerungen beim Publikum anzuregen.“<sup>43</sup> Je stärker dabei die Kunst dem Leben angenähert wird, desto größer wird die Bedeutung des Spiels. Indem nämlich die Grenze des ästhetischen Scheins verletzt wird und nicht mehr klar zwischen Realität und Illusion getrennt werden kann, muß sich der Betrachter verunsichern und provoziert fühlen. An die Stelle der ästhetischen Distanz tritt nun zunehmend das Spielerische, das durch seine ontologische Bestimmtheit einen von der Realität klar abgegrenzten Schutzraum gewährt.

Diese Entwicklung vollzieht sich zunächst in den USA, wohin ein Teil der europäischen Avantgarde emigriert war, wobei das Black Mountain College mit Lehrern wie Albers und Cage eine zentrale Rolle spielt. Im Europa der fünfziger Jahre gilt nach wie vor Paris als kulturelles Zentrum, in dem sich Künstler wie Agam, Christo, Cruz Diez, Klein, Le Parc, Schöffer, Soto, Spoerri, Tinguely und Vasarely ansiedeln, die, im Gegensatz zur traditionellen École de Paris, zu einem internationalen künstlerischen Austausch beitragen<sup>44</sup>. Bereits 1955 zeigt Denise René die erste kinetische Ausstellung *Le mouvement* mit Arbeiten von Calder, Duchamp, Tinguely, Agam, Soto, Bury und Bortnyik. Neben der ‚visuellen Aktivierung‘ des Betrachters, wie sie durch die optische Kunst erzeugt wird, vermag gerade die Bewegtheit der kinetischen Kunst den Betrachter zur Beteiligung zu stimulieren, denn „das kinetisch Bewegte ist nicht mehr herausgestellt im Sinne traditionell ästhetischer Auffassung“<sup>45</sup>. Beide, Op-Art und kinetische Kunst, erweitern dabei ihren Darstellungsmodus zugunsten der Bewegung des Betrachters, während andere Kunstformen, vor allem in den USA, vielmehr ihren Darbietungsmodus zugunsten einer Beteiligungsstruktur verändern.

Bereits 1946 verlangt Lucio Fontana in seinem in Argentinien geschriebenen *Manifiesto Blanco* nach einer neuen Einheit der Darstellungselemente, wie sie dann im Environment zur Geltung kommen wird. Wenngleich seine Schriften „nie den theoretischen Charakter von Künstlerschriften wie etwa die Klees erreichen wollten“<sup>46</sup>, so läßt sich doch ein Einfluß gerade auf die junge, lateinamerikanische Generation vermuten, die sich über neue Kunstströmungen fast ausschließlich an Hand von Texten und Abbildungen informieren mußte<sup>47</sup>. Die Vorstellung, daß Kunsträume eine ähnliche Bedeutung wie Architektur erlangen könnten, und somit in die Gesellschaft wirken und den Betrachter einbeziehen, traf sich mit einer sozial engagierten Haltung bei den Künstlern Lateinamerikas, von denen sich Soto, Cruz Diez, Garia Rossi, Demarco und Le Parc in den fünfziger Jahren in Paris niederließen. So schreibt Julio Le Parc 1970 rückblickend, „daß [er] versucht habe, durch [s]eine Experimente ein Verhalten zu finden, das sich von der gewohnten Kunstbetrachtung unterscheidet. Diese Versuche

gehen von der einfachen Netzhautreizung (Flächen-Experimente) bis zur vergleichenden Widerspiegelung von Elementen der Wirklichkeit (Spiel-Tests). Sie können noch sehr viel weiter gehen in Form einer Gruppenarbeit, die mitten in der Wirklichkeit und durch begrenzte Experimente zusammen mit Leuten aus dem Volk Möglichkeiten sucht, die Passivität, die Abhängigkeit und die ideologische Ausrichtung zu bekämpfen, indem sie die latente Fähigkeit zu Reflexion, Vergleich, Analyse, Kreativität und Aktion entwickelt.“<sup>48</sup> Die Aufhebung des tradierten Kunstwerkes zugunsten einer Beteiligung des Betrachters zieht bei vielen Künstlern die Erweiterung ihrer künstlerischen Auseinandersetzung „in Form einer Gruppenarbeit“ nach sich. Dabei weist bereits die spanische Künstlergruppe ‚Equipo ‘57‘, die im Juli 1957 in der Galerie Denise René ausstellt, auf die wichtigen Beziehungen von Kunst, Gesellschaft und Wissenschaft<sup>49</sup>. Ebenfalls 1957 gründen die Künstler Heinz Mack, Otto Piene und Günther Uecker in Düsseldorf die ‚Gruppe Zero‘, gefolgt von zahlreichen Gruppengründungen Ende der fünfziger und Anfang der sechziger Jahre.

Mit ihren ersten programmatischen Texten von 1960 und 1961 steht die ‚Groupe de Recherche d’Art Visuel (GRAV)‘ in der Tradition der oben beschriebenen Kunstentwicklung. Die GRAV bekundet in diesen Texten ihren Willen, das Kunstobjekt zugunsten einer genauen Untersuchung seiner Bedingungen und Wirkungen sowohl in formaler als auch in sozialer Hinsicht aufzugeben und, entgegen des Künstlerkultes und der damit verbundenen Vermarktung, eine Anonymität anzustreben, wie sie nur eine Gruppe gewährt. Mit ihrer Hinwendung zur Bewegung, die den Betrachter aktivieren soll, mit ihren Labyrinthen und Gemeinschaftsarbeiten, dem Verlassen der Institutionen und nicht zuletzt dem politischen Engagement einiger ihrer Mitglieder verfolgt die GRAV vor allem in den Jahren von 1962 bis 1968 eine Erweiterung der Kunst in die Gesellschaft. Dies macht sie für unser Thema zu einem herausragenden Beispiel der Kunstentwicklung dieser Zeit, obwohl und gerade weil sie sich in eine allgemeine Tendenz der Kunst der sechziger Jahre einordnen läßt. Es läßt sich an der GRAV eine bestimmte Entwicklung aufzeigen — wie sie vor allem für Europa und insbesondere für Paris gültig ist —, die in den Labyrinthen und Spielräumen über ein Höchstmaß an Beteiligung des Betrachters und Vergänglichkeit des Werkes verfügt. Zugleich zeigt sich gerade bei den Künstlern der GRAV eine Entscheidung zugunsten des Spiels, wie wir sie sonst nur bei wenigen Künstlern ausmachen können. Es soll im folgenden gezeigt werden, wie sich diese Entwicklung im einzelnen vollzogen hat.

Zunächst aber soll den oben genannten Fragen von Kunst und Spiel nachgegangen werden, um zu zeigen, wie die Erweiterung der ästhetischen Grenze die Einbeziehung des Spiels in die Kunst nicht nur möglich, sondern in gewisser Weise sogar notwendig gemacht hat. Die These, daß das Spiel die Funktion der ontologischen Abgrenzung der Kunst vom Leben in dem Moment übernimmt, da die Künstler deren Überwindung proklamieren, muß sich naturgemäß auf eine genaue Analyse beider Phänomene Kunst und Spiel stützen. Es wird deshalb zunächst das Verhältnis von Spiel und Kunst untersucht, um zu zeigen, wie eine solche Erweiterung möglich wird, und zu prüfen, ob

uns das Spiel helfen kann, retrospektiv ephemäre Kunstäußerungen nicht nur zu rekonstruieren, sondern sie auch in ihrer Fülle zu erleben.

# I. Betrachtungen zu einer Ontologie des Spiels

Jeder weiß, was gemeint ist, wenn vom Spiel die Rede ist. Das Spiel ist dem Menschen, und nicht nur dem Menschen, als konstitutive Erfahrung eigen und bildet einen wesentlichen Teil seiner gesunden Entfaltung sowohl auf individueller, d.h. psychologischer, als auch auf überindividueller, d.h. anthropologischer und kultureller Ebene. Geschichte des Spiels und Geschichte des Menschen verweisen dabei insofern aufeinander, als der Mensch auch seine Spielgeschichte ist<sup>50</sup>, das heißt, ein durch das Spiel gewordenes Wesen. Das Spiel ist eines der grundlegenden Phänomene des Lebens, das sich auf nichts anderes zurückführen läßt, sondern selbst die Basis für weitere Formen der Organisation bis hin zur Kultur des Menschen legt. „Im Spiel“, schreibt Johan Huizinga in seiner grundlegenden Untersuchung zum Spiel, „haben wir es mit einer für jedermann ohne weiteres erkennbaren, unbedingt primären Lebenskategorie zu tun, mit einer Ganzheit, wenn es je etwas gibt, was diesen Namen verdient. Wir müssen uns Mühe geben, es in seiner Ganzheit zu betrachten und zu werten.“<sup>51</sup>

Der im Deutschen verwendete, allgemeine Begriff des Spiels läßt sich etymologisch nur schwer eindeutig ableiten, jedoch kann man aus Vergleichen mit anderen Sprachen schließen, daß der allgemeine Begriff eine spätere Abstraktion unterschiedlicher Bezeichnungen ist. Mit ihnen wurden einzelne Spiele oder dem Spiel verwandte Handlungen benannt — eine Entwicklung, die sich allerdings nicht in allen hochentwickelten Sprachen vollzogen hat<sup>52</sup>. Allein die germanische Sprachgruppe verfügt über drei verschiedene Wörter für Spiel<sup>53</sup>, die sich nicht von einer gemeinsamen, indo-europäischen Sprachwurzel ableiten. Interessanterweise wird das Wort ‚Spiel‘ in Sprachen, die einen weit gefaßten, abstrakten Begriff für das Spiel gebildet haben, aus seinem entsprechenden Verbum gebildet — eine Tatsache, die schon die besondere Nähe des Spiels zu Tätigkeit und Bewegung andeutet — und so ist das eigentliche Tätigkeitswort zu Spiel spielen, zu jeu jouer<sup>54</sup> und zu play play<sup>55</sup>, wenngleich das Englische darüber hinaus den Begriff game für das Spiel verwendet. Huizinga kommt zu dem Schluß, daß das Wort Spiel in den modernen europäischen Sprachen einen besonders weiten Bereich umfaßt, „wobei sich seine spezifische Bedeutung gewissermaßen in die einer leichten Handlung oder Bewegung überhaupt auflöst.“<sup>56</sup>

Die Nähe zu Ritus und Kult, die sich auch in der Verwandtschaft des Spiels zu Fest und Tanz widerspiegelt, ist im heutigen Spielbegriff — wie im übrigen auch bei Fest und Tanz — in der modernen, europäischen Kultur kaum noch gegenwärtig, wenngleich diese umfassendere Bedeutung weiterhin mitschwingt. Die wohl spontanste Assoziation zum Spiel deutet gleichfalls in diese Richtung: Spiel ist etwas Leichtes, etwas, das ‚spielerisch‘ zu bewältigen und der Last enthoben ist. Zugleich drückt sich in ihm eine gewisse Distanz zur wirklichen Welt, zu Verantwortung und eben Last aus, indem es etwas ‚vorspielt‘ und ‚verspielt‘ ist. Das häufig zu ‚Spiel‘ gebildete Gegenteil ‚Ernst‘

verweist dabei weniger auf die Unernsthaftigkeit des Spiels<sup>57</sup>, als vielmehr auf seine besondere Beziehung zur Wirklichkeit<sup>58</sup>.

Auch wenn wir kraft unserer Erfahrung genau wissen, wie sich das Spiel zur wirklichen Welt verhält, stellt uns die Benennung dieser Beziehung jedoch vor einige Probleme, denen in diesem Kapitel nachgegangen werden soll. „Als ein Spiel in der Welt“, schreibt Ingeborg Heidemann, „mag das Spiel untersucht werden wie jedes andere Phänomen.“<sup>59</sup> Das Spiel wird bei einer solchen raumzeitlichen Untersuchung auf seine beschreibbaren Äußerungen reduziert und nach seiner Ursache und nach seinem Zweck hin gedeutet. Diese Vorgehensweise treffen wir insbesondere in den Spieluntersuchungen des ausgehenden 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts an, in welchen das Spiel aus einem Überschuß an Energie (Spencer, Groos) oder zur Einübung bestimmter lebensnotwendiger Fertigkeiten (Groos, Bühler) erklärt wird. Darüber hinaus wird dem besonderen Erleben im Spiel Rechnung getragen, etwa in Abgrenzung zur Arbeit (Buytendijk) oder als eine in sich selbst zurückkehrende Bewegung (Lazarus), die entweder an sich angenehm ist (Kant) oder zur Bewältigung psychologischer Konflikte dient (Freud)<sup>60</sup>. Wenngleich diese Theorien für das Verständnis des Spiels von großer Bedeutung sein mögen, so erläutern sie dennoch nicht, was das Spiel „in ausgezeichneter Weise von anderen Vorgängen und Seinsarten unterscheidet.“<sup>61</sup> Deshalb soll zunächst einmal diese ‚ausgezeichnete Weise‘ des Spiels erläutert werden, um darauf aufbauend seine verschiedenen Wirkungsweisen kennenzulernen.

## 1. Die ontologische Ambivalenz

### a) Spiel und Wirklichkeit

**„Wenn [...] dem Spiel eine innere Kausalität eignet, wenn es immanente Zwecke hat und aus sich selbst seinen Sinn entwirft oder empfängt, so ist es in seiner Einheit und Fülle, seiner Ordnung und seiner Dynamik, seiner Geschlossenheit und inneren Unendlichkeit eine ‚Welt‘ in der Welt.“<sup>62</sup>**

In ihrer grundlegenden philosophischen Untersuchung definiert Ingeborg Heidemann wohl am genauesten das komplexe Phänomen Spiel in seiner ontologischen Bestimmung. Die folgenden Ausführungen basieren deshalb auf ihren Ergebnissen, nicht ohne allerdings andere Erklärungsmodelle hinzuzuziehen. Wie aus dem Eingangszitat hervorgeht, handelt es sich bei dem Spiel als seinskonstituierende Erfahrung nicht um ein Phänomen, welches ausschließlich als raumzeitliches Phänomen unter anderen beschrieben und erklärt werden kann. Auch handelt es sich weder um eine Vorstellung,

die nur dem Bewußtsein und Erleben zugehörig wäre, noch allein um einen Begriff oder eine Idee. Das Spiel ist vielmehr als eine selbständige Kategorie zu fassen, als „eine ‚Welt‘ in der Welt“.

Als solche wirft das Spiel Fragen nach seiner Seinsweise und inneren Logik, seiner Herkunft und Bedeutung, nach den Möglichkeiten des Menschseins auf, ohne jedoch in seiner Existenz in Zweifel gezogen zu werden. „Nahezu alles Abstrakte kann man leugnen,“ schreibt bereits Huizinga, „Recht, Schönheit, Wahrheit, Güte, Geist, Gott! Den Ernst kann man leugnen, das Spiel nicht.“<sup>63</sup> Das Spiel ist unleugbar zunächst einmal dadurch, daß es auch ein Konkretes ist, welches nicht nur erfahren, sondern ebenfalls beobachtet werden kann, ein raumzeitliches Geschehen also, welches sich über die reine Vorstellung hinaus in der realen Welt manifestiert. Es läßt sich insofern nicht nur als reales Geschehen, als Bewegung im Raum, als Verlauf in der Zeit beschreiben und benennen, sondern es verweist dadurch zugleich auf die ihm innewohnende Möglichkeit zu Teilhabe und Mitteilbarkeit. Das Geschehen ist gleichsam äußeres Zeichen, welches prinzipiell eine Aufforderung zum — konkreten oder virtuellen — Mitspielen signalisiert. Durch seine Mitteilbarkeit und seine ihm innewohnende Aufforderung zur Teilhabe unterscheidet sich das Spiel grundsätzlich von Kategorien der reinen Vorstellung. Sein wesenhaftes Hineinragen in die reale Welt ist dabei die raumzeitliche Bewegung, und so hat Hans Scheuerl das Spiel als ein „Gesamtgeschehen von besonderer Verlaufsgestalt“<sup>64</sup> definiert, welches sich durch Tätigkeit, nämlich Spielen, ausdrückt. F.J.J. Buytendijk hat noch das Wesen des Spiels selbst aus der Bewegung abgeleitet<sup>65</sup>. Er steht damit in einer Tradition der Spielforschung, die, von der äußeren Beschreibung ausgehend, die Notwendigkeit des Spiels vor allem aus einem jugendlichen Bewegungsdrang ableitet<sup>66</sup>.

Buytendijk geht aber weiter, indem er das Hervortreten des Spiels mit einem inneren Vorgang verknüpft<sup>67</sup> und somit das ‚Was‘ der äußeren Wahrnehmung mit dem ‚Wie‘ des inneren Erlebens verbindet. Das ‚Was‘ des äußeren Ausdrucks ist dabei wesentliches Element der Kommunikation im weitesten Sinne. Durch die Bewegung des Spiels kann der Beobachter am Spiel beteiligt und so zum Mit-Spieler werden, wobei das in diesem Sinne aktive Zuschauen häufig durch „virtuelle Bewegungen“<sup>68</sup> begleitet wird. Diese gehören wie die realen Bewegungen der vitalen Sphäre an und werden oft von Ausdrucksbewegungen oder symbolischen Handlungen begleitet, welche ein sinnstiftendes Miterleben ermöglichen und Spieler und Zuschauer zu verbinden vermögen. Die Erfahrung allerdings, ob es sich bei dem beobachteten Spiel tatsächlich um ein Spiel handelt, läßt sich nicht allein aus diesem ‚Was‘ ableiten, denn, so betont Heidemann, „dieselbe Tätigkeit kann Spiel und Nicht-Spiel sein, der Spielvorgang von einem Zuschauenden als Spiel oder als Nicht-Spiel erlebt werden.“<sup>69</sup> Insofern läßt sich nur im Spiel selbst, im ‚Wie‘ des eigenen Erlebens, die „Seinsart des Geschehens“ erfahren, nämlich „daß es Spiel ist“<sup>70</sup>. Die Seinsart des Spiels ist nicht von außen bestimmt und wengleich sich das Spiel nach außen abgrenzt, so ist ihm doch kein bestimmter Ort eigen, an dem es sich vollzieht. Es erscheint somit inmitten anderer

Seinsweisen, „mitten in dem fruchtbaren Reich der Kräfte und mitten in dem heiligen Reich der Gesetze“<sup>71</sup>. Aus diesem Grund sind auch die häufig versuchten Abgrenzungen des Spiels gegenüber anderen Seinsweisen, wie z.B. der Arbeit oder dem Ernst, problematisch, da auch die Arbeit spielerisch aufgefaßt werden kann, und auch dem Spiel Ernsthaftigkeit innewohnt<sup>72</sup>.

Wengleich sich das Spiel als reales Phänomen in der Welt manifestiert, erscheint es doch zugleich von ihr abgehoben. Das Spiel verfügt nicht über den gleichen Realitätscharakter wie andere Seinsverwirklichungen des Menschen, da es nicht nur das tatsächlich Gegebene im raumzeitlich Dinglichen ist, sondern darüber hinaus auch Anteil an dem Gedachten, an der Vorstellung und Empfindung hat. Ähnlich uneindeutig ist seine Beziehung zur Wirklichkeit, die als eigene philosophische Kategorie über das Reale hinausgeht<sup>73</sup>. Verstehen wir unter Wirklichkeit die „Gesamtheit der Vorstellungs-, Denk-, Gefühls- und Wahrnehmungsinhalte, die das Erleben und Verhalten eines Individuums bestimmen“<sup>74</sup>, so trifft dies zwar auch auf das Spiel zu, allerdings nur für den Moment des Spielens. Das gleiche gilt für den Wirklichkeitsbegriff im Sinne von *actualitas*, als „der [dem Menschen] vorgegebene und gerade in diesem erfahrbare Grund“<sup>75</sup>. Wengleich das Spiel an der Wirklichkeit Anteil hat und auf sie bezogen ist<sup>76</sup>, so hat es doch seinen Grund eben nicht in dieser Wirklichkeit, sondern es gründet in sich selbst<sup>77</sup>. Wie immer dieser Grund bewertet wird, so scheint doch über die Herausgehobenheit des Spiels aus der Wirklichkeit ein Konsens zu bestehen. Das Spiel ist insofern anders als andere Seinsverwirklichungen, als ihm das Entscheidende, die Festlegung auf bestimmte Möglichkeiten fehlt. In der Entscheidung aber realisiert sich der Mensch, denn, so formuliert Eugen Fink, „jede Handlung, die wir ernsthaft vollziehen, macht uns bestimmter und zugleich weniger möglich“, oder anders gesagt: „man wird geboren als ein vieler und man stirbt als einer.“<sup>78</sup> Während der Mensch nun in Wirklichkeit ein durch die Entscheidung Gewordener ist, bleibt er im Spiel immer ein Möglicher, da er mit jedem Spiel die „Illusion des freien, uneingeschränkten Beginnens“<sup>79</sup> hat. Die Illusion, „die *inclusio*, buchstäblich: die Einspielung“<sup>80</sup>, kennzeichnet dabei gleichsam den zumeist ritualisierten Übergang von der realen Welt in die Welt des Spiels.

Bereits hier wird deutlich, daß das Spiel nicht nur ‚den Ernst des Lebens‘, sondern auch die damit verbundene Zeitstruktur unterbricht, insofern als es sich wiederholen läßt<sup>81</sup>. So beschreibt beispielsweise Alain das Spiel, und zwar in Abgrenzung zur Arbeit, als aus der Zeit gehoben, denn „la partie suivante ne dépend pas de la précédente“, d.h. „le jeu nie énergiquement toute situation aqoise, tout antécédent.“<sup>82</sup> Diese prinzipielle Wiederholbarkeit des Spiels wurde von der Psychoanalyse, insbesondere von Sigmund Freud, als grundlegende Eigenschaft interpretiert, wobei das Spiel als abgehoben von der Wirklichkeit sowohl Spiegelung der realen Konflikte als auch deren Lösung durch Wiederholung zu sein vermag<sup>83</sup>. Zugleich wird ihm die Funktion einer Ersatzerfüllung, d.h. einer illusorischen Realisierung nicht erfüllbarer Wünsche zugewiesen<sup>84</sup>. Im Spiel ist der wirkliche Lebenszusammenhang mit seinen Widerständen und Wertungen

aufgehoben und zwar im dreifachen Sinne des Wortes, nämlich zugleich aufgelöst, bewahrt und transzendiert. Dennoch ist das Spiel, wie Heidemann betont, „nicht so bezogen auf die Welt, daß es ein Widerschein aller Phänomene sein könnte.“<sup>85</sup> Es gründet eben nicht nur „in der Einstellung, mit der die Realität in einem Akt der Phantasie aufgenommen und das Geschehen gewichtslos, ‚spielend‘ wird.“<sup>86</sup> Von daher erschöpft sich das Spiel auch nicht „in einer sklavischen Nachbildung“, wie u.a. Fink unterstreicht, sondern es läßt darüber hinaus „Möglichkeiten aufblitzen, die wir im Rahmen unseres sonstigen Lebensvollzuges nicht kennen.“<sup>87</sup>

Das Spiel erscheint als das, was nicht ist, aber sein könnte, als das ‚so tun als ob‘, als das Nichtwirkliche, Scheinbare. Es ist dabei kein dem Leben analoger Schein, welcher vollkommener Gegenentwurf des Lebens sein könnte, da es sowohl bezogen als auch beziehungslos ist. Heidemann kommt zu dem Schluß, daß das Spiel „nicht etwa Etwas in dem einen Aspekt und dieses Etwas nicht in dem anderen [ist] — wie eine Wahrnehmungstäuschung wirklich ist als seelische Wirklichkeit und im Sinne der Gegenstandsbestimmung nicht wirklich [...]“. Es scheint etwas zu sein und nicht zu sein im selben Aspekt; es ist real und es ist nicht real; es ist in der Welt und es ist nicht in der Welt. Seine Seinsweise ist die eines Unbestimmt-Bestimmten.“<sup>88</sup> Indem sich das Spiel einer eindeutigen Bestimmung entzieht, verfügt es über eine ontologische Ambivalenz, die es sowohl an der Wirklichkeit teilhaben als sich von ihr auch distanzieren läßt. Das Spiel ist demnach sowohl-als auch, wirklich und unwirklich, Dasein und Nichtsein zugleich. In seiner Ambivalenz erscheint es als ‚ästhetischer Schein‘ (Kant, Schiller), als Vermittler zwischen den Polen von Natur und Freiheit (Kant), Formtrieb und Stofftrieb (Schiller), als Gleichzeitigkeit von Erscheinung und Anschauung (Hartmann). Die Aufnahme des Spielbegriffs über die rein ästhetische Betrachtung hinaus in die metaphysische entspricht hingegen einer Relativierung von Wirklichkeit und Wahrheit, wie sie sich seit Nietzsche entwickelt hat<sup>89</sup>. So wird das Spiel zum ‚Weltsymbol‘ (Fink) oder zum ‚Leitfaden der ontologischen Explikationen‘ (Gadamer). Es sei an dieser Stelle nur noch einmal auf die Schwierigkeit der Frage nach dem Grund verwiesen. Wenn oben formuliert wurde, daß das Spiel in sich selbst gründet, so sei hier in Anlehnung an Heidegger präzisiert, es sei das grundlos Gründende, das „spielet, weil es spielet“<sup>90</sup>.

Als grundlos Gründendes hat das Spiel seine Ziele und Zwecke in und aus sich selbst. Es ist insofern zweckfrei, als es keinem äußeren Zweck dient<sup>91</sup>. Als „eine ‚Welt‘ in der Welt“ verfügt das Spiel darüber hinaus über eine innere Struktur, die es erst als solche auszeichnet. „.... dadurch, daß die ‚Grundlosigkeit‘ des Spiels mitten unter den zweckhaften, sinnvollen, wertbestimmten und planvollen Handlungen des Menschen sich ansiedelt,“ schreibt Fink, „muß es erstens ‚Zwecke‘, ‚Sinn‘, ‚Wert‘ und ‚Plan‘ in sich bergen, und kann es zweitens nur im Medium des ‚Scheins‘ Gleichnis des Kosmos sein.“<sup>92</sup> Fink umfaßt hier einige der oben ausgeführten Punkte, die als wesentlich für die Beziehung von Spiel und Wirklichkeit angesehen werden. Da das Spiel in sich selbst gründet, muß es zunächst einmal ‚Zwecke‘ in sich tragen. Da es sich aber in der Welt manifestiert, muß es sich zudem gegen das Äußere abgrenzen. Inwieweit beide Aspekte

miteinander verbunden sind und die besondere Struktur des Spiels gestalten, wird noch ausführlich zu behandeln sein. Wichtig an dieser Stelle ist das ambivalente Verhalten des Spiels zur Wirklichkeit, das Fink mit den beiden Begriffen ‚Schein‘ und ‚Gleichnis‘ umreißt. Denn wenn wir uns darüber einig sind, daß das Spiel eine eigene Welt erschafft, die uns aus dem realen Gefüge in ein „Medium des ‚Scheins““ enthebt, es zugleich, und nur durch diese Gegebenheit, ‚Gleichnis‘ werden kann, so müssen wir uns die Frage nach dem Verhältnis von Spiel und Wirklichkeit noch einmal dahingehend stellen, inwieweit sich das Spiel aus den realen Verhältnissen speist, bzw. in sie hineinwirkt. Welche Bedeutung kommt dem Spiel, nun genauer gefragt, für die Gesellschaft zu, in der es sich ansiedelt, und wie zeigt sich die ontologische Ambivalenz des Spiels, die wir in Bezug auf die Wirklichkeit theoretisch erörtert haben, nun konkret im Verhältnis zu der es umgebenden Gesellschaft?

## **b) Spiel und Gesellschaft**

Soll das Phänomen Spiel in Abgrenzung zur Wirklichkeit unter dem Gesichtspunkt der Entwicklung des Menschen und seiner Gesellschaftsformen betrachtet werden, so müssen dabei auch im Gegensatz zur philosophischen Kategorie einzelne Erscheinungs- und Wirkformen des Spiels zur Sprache kommen, die auf unterschiedliche Weise für die Entwicklung des Menschen und seiner Lebensformen von Bedeutung sind. Wenngleich wir eine grundlegende Seinsart des Spiels annehmen, die unabhängig vom einzelnen Spielvollzug existiert und uns erlaubt, von einer Kategorie zu sprechen, so ist doch der Vollzug selbst immer auch vom Vollziehenden abhängig. Es muß also an dieser Stelle zum einen überlegt werden, welche Spiele welche Bedeutung für den Spielenden haben, oder allgemeiner, wie sich das Spiel auf die Entwicklung des Menschen auswirkt und welche Beziehung dieses Spielen zu seinem sonstigen Leben unterhält. Zum anderen muß gefragt werden, wie sich das Spiel als Kategorie und der Spieler als Individuum in seiner ihn umgebenden Gesellschaft zueinander verhalten.

Es läßt sich allgemein feststellen, daß das Spiel eine Seinsverfassung voraussetzt, die sich vom zweckgerichteten Leben unterscheidet. Hatten wir in Bezug auf die Wirklichkeit gesagt, daß das Spiel aus der Entschiedenheit, die den Seinsverwirklichungen ansonsten anhaftet, herausgehoben ist, so können wir nun in Entsprechung formulieren, daß das Spiel einer Notlosigkeit bedarf, die, wie die Vergleichende Verhaltensforschung unterstreicht, von einer zugrundegelegten Existenzsicherung abhängt, welche unbedingt gewährleistet sein muß<sup>93</sup>. Während der Lebensvollzug bei Tieren vor allem dem Überleben und der Erhaltung der Art gewidmet ist, ist der Spielvollzug von dieser Zweckgebundenheit frei. Insofern ist das Spiel grundsätzlich zweckentbunden und der Erfüllung des Lebensplans zwingend enthoben. Wenn es aber einerseits zweckfrei in Hinblick auf das Leben ist, so ist es andererseits durchaus zweckgebunden dadurch, daß es Zwecke in sich selbst hat. Insofern ist es gerichtetes Geschehen. Als gerichtetes Geschehen muß es aber sowohl über ein Woher und Wohin der Gerichtetheit als auch

über einen Beweggrund verfügen, der dem Spiel, da zweckfreies Spiel, innewohnt. Daher kann der Beweggrund nicht außerhalb, wie sie die Spieltheorien des ausgehenden 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts in der rein biologischen Zweckdienlichkeit sahen, zu suchen sein, sondern muß sich aus sich selbst heraus erschließen.

Wie vor allem in der psychoanalytischen Literatur hervorgehoben wird, ist Spielen eine in sich wiederkehrende Bewegung, die aus sich selbst zur Wiederholung neigt. Heinz Heckhausen nennt dieses Merkmal den ‚Aktivierungszirkel‘, „d.h. das Aufsuchen eines Wechsels von Spannung und Lösung, der in vielen Wiederholungen abrollt.“<sup>94</sup> Heckhausens These basiert auf Untersuchungen, nach denen der Mensch während seiner Wachphasen einer bestimmten Zufuhr an Stimulanz bedarf, wobei „das Affekterleben ständig um einen mittleren Spannungsgrad herumpendelt, der gleich weit entfernt ist von matter Langeweile einerseits und überwältigendem Affekt andererseits.“<sup>95</sup> Damit eine Handlung lustvoll erlebt werden kann, darf nun der Spannungsbogen nicht überzogen werden, damit weder Langeweile noch Überwältigung eintritt. Der Aktivierungszirkel des Spiels verfügt dabei nicht nur über eine rasche Spannungssteigerung, die durch verschiedenartige Diskrepanzen als Anregungspotential (Überraschung, Neuheit bzw. Wechsel, Verwickeltheit, Ungewißheit bzw. Konflikt) hervorgerufen wird, sondern zugleich über einen schnellen Spannungsabfall, der für Entspannung und Erleichterung sorgt. In der Freudschen Psychoanalyse wird diese Bewegung aus dem ambivalenten Verhalten des Kindes zwischen Vereinigungs- und Befreiungstrieb abgeleitet, wie es sich vor allem in der ambivalenten Phase zeigt<sup>96</sup>. Es läßt sich allerdings leicht beobachten, daß das Kind auch vor dieser Trennung aus der Symbiose schon spielt, wobei es zunächst auf die unmittelbarsten Stimulanzen reagiert. In der Tat ist dem Kind die nähere, tägliche Umwelt noch unvertraut und sie besitzt „deshalb [...] auch mehr spielprovozierendes Anregungspotential“<sup>97</sup> als für den Erwachsenen. Allgemein läßt sich formulieren, daß das Kind, je jünger es ist, um so ausschließlicher auf spielerische Weise mit seiner Umwelt in Beziehung tritt, da die Unterscheidung zwischen zweckgerichteter und spielerischer Handlung noch nicht vollzogen, bzw. noch nicht vollständig vollzogen ist. Aber bereits hier muß das Verhältnis zwischen äußerem Reiz, der Neugierde weckt, und innerem Halt, der Vertrauen erzeugt, ausgewogen sein, damit das Kind spielt.

Der Beweggrund des Spielens vermag also zum einen die zentrale Funktionsaktivierung aufrechtzuerhalten oder zu steigern, zum anderen vermag er sie im Gegenteil zu vermindern, wobei diese Spiele vor allem der „Bewältigung des Traumatisierenden (wie etwa in der Spieltherapie) oder des schlechthin Unerhörten, des Unfaßlichen (wie etwa im religiösen Kult)“ dienen<sup>98</sup>. Auch hier läßt sich die bereits hervorgehobene Ambivalenz des Spiels wieder beobachten, insofern, als es nicht nur ein vom Leben Abgehobenes, sondern zugleich ein auf das Leben Bezogenes ist. Es nimmt einerseits Inhalte und Möglichkeiten aus dem biologischen, individuellen und gesellschaftlichen Menschsein auf, die aus dem Leben entspringen und wirkt andererseits auf das Dasein des Menschen, indem das Spiel ein den Menschen in seiner dreifachen Zugehörigkeit Konstituierendes ist. Der Mensch wird als Spieler geboren<sup>99</sup>.

Das Spiel ist folglich nicht nur ein Erlerntes, nicht nur eine Spiegelung der Umwelt, sondern Voraussetzung dafür, sich selbst und seine Umwelt zu erfahren und zu gestalten, indem es in seiner Abgehobenheit von der realen Welt zugleich die Möglichkeit zu Transzendenz und Kreativität enthält.

Freiwilligkeit als Voraussetzung des Spiels erscheint als so selbstverständlich, daß dies meist nur am Rande erwähnt wird. Dabei ist gerade die Freiwilligkeit eine wichtige Unterscheidung zu anderen Seinsverwirklichungen. So hebt Roger Caillois dieses Moment in seiner Untersuchung hervor, wenn er schreibt, daß „ohne Zweifel [...] das Spiel als eine freiwillige Betätigung [...] definiert werden [muß]. Ein Spiel, an dem teilzunehmen man sich gezwungen sähe, wäre eben kein Spiel mehr.“<sup>100</sup> Die Freiwilligkeit verweist dabei auf die innere Bereitschaft des Spielenden, der alleine darüber bestimmen kann, ob er spielen will und spielt. Er kann so tun, als ob er spiele, ohne daß dies bereits Spiel ist. Im gleichen Moment aber, da der Spieler nun über dieses zentrale Moment der Selbstbestimmung verfügt, ist er in eine Unverantwortlichkeit entlassen, die ihn ebenfalls der Notwendigkeit des Lebens enthebt. Er kann mächtig über sich selbst und seine Umwelt verfügen, ohne dabei die Last der Verantwortung tragen zu müssen<sup>101</sup>. Freiwilligkeit, Selbstbestimmung und Unverantwortlichkeit sind Voraussetzungen dafür, daß sich das Spiel entfalten kann<sup>102</sup>. Zugleich ist aber das Spiel Voraussetzung dafür, daß sich der Mensch erst als Mensch erfährt.

Wenn einerseits allgemeingültige Aussagen über das Phänomen Spiel getroffen werden können, so gilt andererseits, daß es sich beim Spiel im Sinne der Spiele um keine statische Größe handeln kann. Es scheint heute unbestritten, daß sich nicht nur die Spiele entsprechend der Entwicklung des menschlichen Wesens und seiner gesellschaftlichen Situation entwickeln, sondern daß auch umgekehrt die Entwicklung des Menschen von seinen Spielen geprägt ist. „Das Spiel“, schreibt beispielsweise L.S. Wygotski, „enthält in konzentrierter Weise wie der Fokus eines Vergrößerungsglases alle Entwicklungstendenzen in sich, als ob das Kind in ihm versuchte, sein gewöhnliches Verhaltensmuster zu überspringen.“<sup>103</sup> Das Spiel in diesem Sinne ist also nicht nur abhängig von einer bestimmten Entwicklungsstufe, bzw. von bestimmten gesellschaftlichen Bedingungen<sup>104</sup>, sondern enthält zugleich ein erneuerndes Moment der kreativen Weiterbildung.

Die ersten Spiele des Menschen kann man in Entsprechung der auf die Gesamtheit der sensorischen und motorischen Möglichkeiten von Nervensystem und Organismus gerichtete Erforschung als sensomotorische Spiele bezeichnen, „car ils favorisent le développement (primordial) de l'appareil qui porte ce nom: manipuler, crier, regarder, toucher, marcher, entendre et sentir.“<sup>105</sup> Das Kind nimmt Kontakt mit dem Leben auf und entdeckt dabei zunächst die Freude, ja man kann sagen, daß „la joie de l'enfant se manifeste alors grâce au jeu.“<sup>106</sup> Das erste Lebensjahr ist der Entdeckung gewidmet, das Kind erfährt seinen Lebensraum und erforscht seine physisch-sensorischen Möglichkeiten. Wichtige Stimulanz sind dabei die bereits erwähnten Diskrepanzen, die schon im ersten Lebensjahr wirken.