

Ein Interview mit der Kuratorin Dr. Nike Bätzner anlässlich der Ausstellung "Faites vos jeux! Kunst und Spiel seit Dada" in der Akademie der Künste.

art-in-berlin: Am 18.11.05 wird in der Akademie der Künste die Ausstellung "Faites vos jeux" eröffnet, die Sie konzipiert und kuratiert haben. Wie kam es zu der Idee, eine Ausstellung über das Phänomen Spiel in der Kunst zu machen?

Nike Bätzner: Die Idee hat sich über einen längeren Zeitraum hinweg entwickelt: Vor ein paar Jahren war ich auf einem Kongress der Spiele-Erfinder. Mir gefiel dort die heitere, anregende Atmosphäre und ich entdeckte Parallelen zur Kunst, die meine Neugier geweckt haben. Daraufhin fing ich an zu recherchieren und bin schnell in der Kunst Anfang des 20. Jhs fündig geworden, vor allem zunächst in der Dada-Zeit und im Surrealismus. Beide Kunstrichtungen benutzen spielerische Elemente oder auch ganz direkt Gesellschaftsspiele, um z.B. die Grenzen der tradierten Kunstproduktion aufzulösen, um an unbewußte Bilder heran zu kommen und auch als experimentellen Bestandteil.

aib: Aber Sie haben nicht nur eine Ausstellung über das Spiel bei Dada und im Surrealismus gemacht?

N.B.: Nein, es ist eine multimedial angelegte Ausstellung, die den Zeitraum vom Anfang des 20.Jhs bis in die Gegenwart umfasst. Neben künstlerischen Objekten werden Filme gezeigt, bspw. von Alexander Calder, Jean Tinguely, Lygia Clark oder Peter Fischli & David Weiss. Daneben gibt es zwei Hörstationen mit der Ur-Sonate von Kurt Schwitters und einer Kompositionen von John Cage, die beide auch als Partituren vorliegen. Zu sehen sind Installationen, u.a. ein Ort mit Liebesschaukeln von Carsten Höller oder Paul McCarthys anarchisch-beklemmender Dialog mit Pinocchio; dann Videoinstallationen, die politische Aspekte aufgreifen, von Gustavo Artigas und Monika Brandmeier, Fotoarbeiten von Cindy Sherman, Christian Boltanski und anderes mehr.

aib: Vor kurzem haben die beiden Wissenschaftler Robert Aumann und Thomas Schelling den Wirtschafts-Nobelpreis für ihre Forschungen zur Spieltheorie erhalten. In der Jury-Begründung hieß es u.a., die von den beiden Forschern entwickelte Spieltheorie diene "zum besseren Verständnis von Konflikt und Kooperation" in der Gesellschaft und Wirtschaftswelt. Was will das Spiel in der Kunst?

N.B.: Spiel in der Kunst ist weniger auf das Verstehen von Entscheidungsprozessen ausgerichtet, die mit der Optimierung von Begegnungen und Verhandlungen im wirtschaftlichen und politischen Bereich zu tun haben. Es geht weniger um Effizienz oder die Klärung des Wegs hin zu einem bestimmten Ziel. Für die bildende Kunst ist ein offeneres Feld als für die Spieltheorie kennzeichnend. In der Kunst kommt es darauf an, verschiedene Wege auszuloten und Möglichkeitsstrukturen zu entdecken. So wird zum Beispiel versucht, durch das Wechselspiel von Regel und Zufall bestehende Strukturen aufzubrechen. Es geht also um Flexibilität, um Erweiterung des Möglichkeitsfeldes, um Versuchsanordnungen, um Experimente, vor allem auch um das Überschreiten und die Modifikation von Regelsystemen, um offene Prozesse.

aib: Welche unterschiedlichen Herangehensweisen benutzen die Künstler, wenn das Spielen Element ihrer Arbeiten wird? Und, wie schlägt sich das in der Ausstellung nieder?

N.B.: Leitkategorien für die Ausstellung und die Auswahl der Werke sind: Regelbezug und Regelverletzung, das Aufstellen neuer Regelsysteme, das Erkunden des Wechselspiels von Zufall und Notwendigkeit; der Einbezug von Kinetik und das Einrichten von Versuchsanordnungen; das Erproben von Handlungsstrategien; das Potential der Kindheit mit seiner Entdeckungslust; das Rollenspiel; der Einbezug des Publikums. Bestehende Bildkonventionen aufzulösen und die damit einhergehende Erweiterung des Kunstbegriffs war ja schon für die Dadaisten und Surrealisten entscheidend. Das wird der

Ausstellungsbesucher anhand entsprechender Werke bspw. von Kurt Schwitters, Hannah Höch, Marcel Duchamp oder den kollektiven Zeichenspielen der Surrealisten sehen. Bei Fluxus und John Cage war dann die Integration des Zufalls eine Möglichkeit, nicht-intentionale Werke zu schaffen.

Des Weiteren ist der Aspekt der Versuchsanordnung wichtig, sich auszuprobieren, verschiedene Wege zu gehen, auch innerhalb eines Regelsystems, sich eine Regel zu setzen und dann verschiedene Abläufe zu verfolgen. Ein Beispiel wäre der Film "Der Lauf der Dinge" von Peter Fischli & David Weiss, in dem eine Kettenreaktion von Geschehnissen abläuft. Aus solch experimentellem Denken entstehen dann kinetische Skulpturen wie die von Jean Tinguely oder die ereignishaften Aktionen von Roman Signer.

aib: Eine andere Kategorie ist - wie Sie erwähnten - das Rollenspiel. Was erwartet den Ausstellungsbesucher in dieser Kategorie?

N.B.: Anhand von Arbeiten Cindy Shermans, Christian Boltanskis oder Paul McCarthys wird deutlich, dass Rollenspiele in der Kunst im Gegensatz zu den heute z.B. in Trainingscamps für Manager stattfindenden psychologischen Rollenspielen subversiv und nicht affirmativ sind. Künstler eignen sich verschiedene Rollen an und lösen deren Konturen auf, mal das kollektive mal das individuelle Gedächtnis aufgreifend. Es geht nicht um die Bestätigung von Rollenkonzepten, sondern um ein Durchlaufen der verschiedensten Optionen.

aib: Sie sprachen auch noch von dem Erproben von Handlungsstrategien?

N.B.: Ja, Spiel als strategisches Vorgehen. In dem Zusammenhang ist natürlich das Schachspiel wichtig, dazu gibt es in der Ausstellung u.a. ein sehr schönes Beispiel von Arnold Schönberg. In seinem "Bündnisschach" interpretiert er den Ursprung des Schachspiels als Kriegsspiel neu, die Figuren laufen von vier Seiten aufeinander zu, dabei können sich jeweils zwei Parteien miteinander verbünden. Aber auch andere Schachspiele, mit jeweils neu interpretierten Regeln, bspw. von der Fluxus-Künstlerin Takako Saito, werden zu sehen sein. Saito zeigt u.a. ein dreidimensionales Schachspiel, übrigens darf der Besucher hier auch selbst spielen. Zum anderen geht es aber auch um Handlung als Interaktion im Sinne einer auf elementare Wahrnehmungen gegründeten Erfahrung. Lygia Clark hat spielerische Gruppenaktionen durchgeführt, bei denen die Akteure im Miteinander die Auflösung von Kategorien wie innen/außen, du und ich, Körper und Objekt erleben konnten.

aib: Gibt es denn in Ihrer Ausstellung noch weitere Gelegenheiten für die Besucher, spielerisch tätig zu werden?

N.B.: Neben dem Schachspiel von Takako Saito kann der Besucher zum Beispiel auch noch "Flux Ping Pong" von George Maciunas spielen. Allerdings wird er schnell merken, dass der Ball ein Eigenleben führt und sportlicher Ehrgeiz so unterlaufen wird. Außerdem gibt es einen Raum von Roland Stratmann, in dem man ansatzweise puzzeln kann, um sich eine anspielungsreiche Geschichte zusammensetzen. Oder, eine Arbeit von Axel Lieber regt dazu an, auf einen der zur Installation gehörenden Stühle zu klettern, um sich in eine die üblichen Perspektiven verweigernde Raumsituation hinein zu imaginieren.

Frau Dr. Bätzner, ich danke Ihnen für das Gespräch.