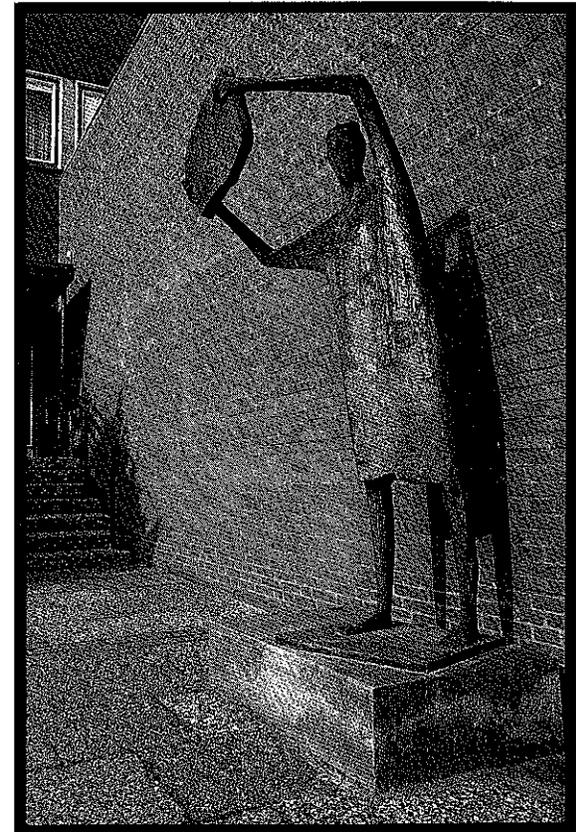


UNIKUNSTKULTUR

WESTFÄLISCHE WILHELMS-UNIVERSITÄT

SS '92

INFORMATIONEN ÜBER
MUSIK, THEATER, VORTRÄGE
UND AUSSTELLUNGEN



Die Westfälische
Provinzial Versicherung
fördert Aktivitäten
der Westfälischen
Wilhelms-Universität



UNI KUNST KULTUR

EIN INFORMATION SHEFT ÜBER MUSIK, THEATER, VORTRÄGE, AUSSTELLUNGEN
HERAUSGEGEBEN VON DER REKTORIN DER
WESTFÄLISCHEN WILHELMS-UNIVERSITÄT MÜNSTER

SOMMERSEMSTER 1992



WESTFÄLISCHE
WILHELMS-UNIVERSITÄT
MÜNSTER

Erich Fritz Reuter: MOSES

Das Bild auf der Umschlagseite zeigt die von Professor
Erich Fritz Reuter 1964 geschaffene Bronzeskulptur MOSES.
Die hebräische Inschrift auf der emporgehaltenen Tafel lautet:

Du sollst nicht töten!

Die Skulptur steht im Innenhof der Institutsgebäude
am Stadtgraben 9.

Die Westfälische
Provinzial Versicherung
fördert Aktivitäten
der Westfälischen
Wilhelms-Universität



Inhaltsverzeichnis

	Seite
Vorwort der Rektorin.....	5
Einführung.....	6
Max J. Kobbert: Kunst und Spiel.....	7
1. Theater.....	13
2. Literatur/Lesungen.....	19
3. Musik.....	21
4. Bildende Künste.....	41
5. Audio, Video, Medien.....	42
6. Ausstellungen.....	44
Wolfgang Welsch: Gegenwartskunst im öffentlichen Raum.....	46
7. Museen der Westfälischen Wilhelms-Universität.....	50
8. Universitätsbibliothek.....	54
9. Vorträge.....	56
10. Tagungen, Workshops, Kurse.....	59
11. Hochschulsport.....	64
12. Kunstakademie/Musikhochschule.....	71
Terminkalender.....	73
Register.....	76

Vorwort

Das Informationsheft

UNI•KUNST•KULTUR

bietet auch im Sommersemester 1992 wieder den künstlerisch aktiven Gruppen der Universität sowie den Organisatoren entsprechender Veranstaltungen (Vorträge, Tagungen) ein Forum zur Selbstdarstellung und Erläuterung ihres Semesterprogramms - ein facettenreiches Angebot zur Förderung der Kommunikation und Kooperation unter allen Interessierten.

Ich möchte die Angehörigen und Freunde unserer Universität ermuntern, von dem reichen Angebot, das in diesem Informationsheft wieder vorgestellt wird, regen Gebrauch zu machen.

Allen, die beim Zustandekommen dieser fünften Auflage von UNI•KUNST•KULTUR mitgewirkt haben, insbesondere auch dem Senatsausschuß für Kunst und Kultur, danke ich herzlich für das Engagement. Mein besonderer Dank gilt der Westfälischen Provinzial Versicherung für den finanziellen Beitrag zur Herausgabe dieses Heftes.



Prof. Dr. phil. Maria Wasna

Rektorin

Zur Einführung

Das vorliegende Heft

UNI KUNST KULTUR

hat der Senatsausschuß für Kunst und Kultur mit Hilfe eines Fragebogens erstellt und dankt allen, die ihn ausgefüllt zurückgesandt haben, für ihre Kooperationsbereitschaft.

Die textlichen Erläuterungen, insbesondere zur Zielsetzung und zur konkreten Arbeit der einzelnen Gruppen, wurden aus den zurückgesandten Fragebogen bei nur wenigen redaktionellen Änderungen übernommen.

UNI KUNST KULTUR unterscheidet folgende Bereiche:

- | | |
|-------------------------|-----------------------------------|
| 1. Theater | 2. Literatur/Lesungen |
| 3. Musik | 4. Bildende Künste |
| 5. Audio, Video, Medien | 6. Ausstellungen |
| 7. Museen der WWU | 8. Universitätsbibliothek |
| 9. Vorträge | 10. Tagungen, Workshops, Kurse |
| 11. Hochschulsport | 12. Kunstakademie/Musikhochschule |

Innerhalb der Bereiche werden die Gruppen in der alphabetischen Reihenfolge ihrer Namen aufgeführt. Ein Register der erfaßten Gruppen bzw. Einrichtungen soll das Auffinden erleichtern.

Auf die Veranstaltungen der Kunstakademie Münster und der Musikhochschule Münster wird wiederum hingewiesen.

Der Senatsausschuß für Kunst und Kultur hat von der Universitätsverwaltung bei der Herausgabe von UNI KUNST KULTUR vielfältige Hilfe erhalten, wofür an dieser Stelle gedankt sei.

Für den Beitrag von Max J. Kobbert (Kunstakademie Münster) über "Kunst und Spiel" und den Beitrag von Wolfgang Welsch (Universität Bamberg), der seine Thesen zur Podiumsdiskussion anlässlich des UniKunstTages 1991 über "Gegenwartskunst im öffentlichen Raum" noch einmal zur Diskussion stellt, sind wir gleichfalls dankbar.

UNI KUNST KULTUR konnte mit Unterstützung der Westfälischen Provinzial Versicherungen neu gestaltet werden, wofür wir uns auch an dieser Stelle sehr bedanken. Die Vorderseite des Heftes soll nun jeweils ein Bild zeigen, das mit der Kunstszene im Raume der Universität zusammenhängt.

Für den Senatsausschuß für Kunst und Kultur

Ernst Helmstädter

Ursula Franke

KUNST UND SPIEL

Max J. Kobbert, Kunstakademie Münster

In seinem Buch "Homo Ludens", dessen Titel zu den zum Schlagwort abgesunkenen Kulturgütern gehört, entwirft Johan Huizinga 1938 die Idee, daß der Ursprung aller Bereiche menschlicher Kultur im Spiel zu suchen sei. Ob für Naturwissenschaft, Politik oder Philosophie - für jede Disziplin, selbst für die Religion, macht der holländische Kulturanthropologe tiefwurzeln Verbindungen zum Spiel aus. Auch für die Künste - nur nicht für die bildende Kunst.

Im gleichen Sinne wie die Griechen, die die Malerei und die Bildhauerei aus dem heiligen Hain der Künste ausgrenzten und ihnen eine Muse verweigerten, hält Huizinga den bildenden Künstler primär für einen Handwerker, das heißt: "Die Aufgabe des Menschen, der etwas herzustellen hat, ist eine ernste und verantwortungsvolle: jedes Spielmäßige ist ihr fremd... Die Produktion der bildenden Kunst verläuft also ganz außerhalb der Sphäre des Spiels"¹.

In der neuzeitlichen Kunst, die er von "krampfhafter Originalitätssucht" befallen meint, sieht er das Spielerische lediglich in der Spielgemeinschaft der Kunstliebhaber, die sich aufgrund stillschweigender Vereinbarung mittels literarisch aufgebauschter Kunstkritik ein Mysterium mit dem Künstler als Zentralgestalt schafft².

Es ist kein Einzelfall, daß die bildende Kunst des 20. Jahrhunderts bei manchen ihrer Zeitgenossen auf **Unverständnis** und **Ablehnung** gestoßen ist. Umso mehr ist wegen der prägenden Langzeitwirkung prominenter Meinungen auf den "Zeitgeist" als die temporäre Gesamtheit dominierender Geisteshaltungen und -strömungen, Widerspruch notwendig, wo eine Fehleinschätzung zu einer falschen Weichenstellung geführt hat.

Kritik kann die Verdienste des großen Holländers keinesfalls schmälern. Huizinga hat durch seine kulturanthropologischen Schriften wesentlich daran mitgewirkt, daß das Spiel als Kulturfaktor zunehmend Anerkennung gefunden hat. Zugleich aber hat er das Verständnis für das Verhältnis von Spiel und Kunst verdunkelt. Dies hat, wie es scheint, zwei Gründe.

Der erste Grund besteht darin, daß Huizinga keinerlei Versuch unternimmt, bildende Kunst im neuzeitlichen, geschweige denn zeitgenössischen Sinne zu begreifen, sondern sich auf altgriechische Auffassungen in einer Verbindlichkeit beruft, die selbst klassizistische Neigungen übertrifft. Spätestens seit dem radikalen Bruch der Kunst mit dieser Tradition beim Übergang des 19. zum 20. Jh. bedeutet eine solche Haltung, sich jeglichen Zugang zur zeitgenössischen Kunst zu verstellen. Mit Theodor W. Adorno³ gesagt (der im übrigen, wie noch zu sehen sein wird, der Beziehung zwischen Kunst und Spiel aus anderen Gründen als Huizinga nichts abzugewinnen vermag): "Huizingas These unterliegt prinzipiell der Kritik der Bestimmung von Kunst durch ihren Ursprung".

1 Johan Huizinga: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Hamburg 1956 (verfaßt 1938), S. 161.

2 Huizinga, a.a.O., S. 192.

3 Theodor W. Adorno: Ästhetische Theorie, Frankfurt 1981, 5. Aufl. (1. Aufl. 1970), S. 471.

Es gilt daher, **Kunst im heutigen Sinne** auf ihre Beziehung zum Spiel zu befragen. Die wesentliche Neuerung in der bildenden Kunst etwa seit der Wende zum 20. Jahrhundert wird oft in der Entwicklung zur abstrakten Kunst gesehen. Tatsächlich ist die Neuerung viel genereller, sie besteht in einem Umbruch in Richtung auf zunehmende Autonomie, auf Freiheit und Individualität, wobei die Befreiung von der Bindung ans Gegenständliche ein Ausdruck dieser Entwicklung neben anderen ist.

Der Künstler dieses Jahrhunderts "hat" nicht "etwas herzustellen", wie Huizinga kurz und unzutreffend behauptet, der Schaffensprozeß vollzieht sich vielmehr von der ersten vagen Idee bis zur Fertigstellung in weitgehend autonomer Weise. Dazu gehört, daß in vielen Fällen beide, Konzept und Realisierung, sich erst im Zuge der Ausführung im Dialog zwischen dem Künstler und dem entstehenden Werk entwickeln⁴. Daß Freiheit zugleich so gelebt wird und sich produktiv äußert, gibt es nur in der Kunst - und im Spiel.

Der zweite Grund ist, daß Huizinga - wahrscheinlich unbeabsichtigt - seinen Begriff von "Spiel" im Verlauf der Monographie fast unmerklich, aber stetig verändert. Die allmähliche Bedeutungsverschiebung besteht darin, daß das agonale Element, der Wettstreit, in der anfänglichen Kennzeichnung von Spiel kaum Erwähnung findet, während es später immer stärker hervortritt und schließlich so weit dominiert, daß Spiel und Wettstreit synonym verwendet werden ("Wettkampf ist Spiel"⁵).

Bei solch genereller und zugleich fragwürdiger Charakterisierung kann Huizinga den Spielbegriff fast auf alle Bereiche menschlicher Tätigkeit von der Philosophie bis zur Kriegsführung anwenden. Nur die bildende Kunst bleibt wiederum außen vor; denn im Schaffen des Künstlers ist äußerlich nichts Wettstreitmäßiges erkennbar. Daß der historisch nicht seltene "Wettkampf in Kunstfertigkeit" ebensowenig wie der künstlerische Wettbewerb mit dem Künstlerischen als solchem zu tun hat, erkennt Huizinga⁶ zu Recht.

Im Übrigen führt die weitgehende **Synonymisierung von Spiel und Wettstreit** vom Kern des Spiels wie von dem des Wettstreits fort. Denn das Prinzip Wettstreit ist so alt wie Evolution, und wenn zahlreiche Spiele agonaler Art sind, dann deshalb, weil das ursprünglich nur der Selbst- und Arterhaltung dienende Prinzip aufgrund des mit ihm verbundenen Lustgewinns sich auch außerhalb der biologischen Funktion aufrechterhalten und verselbständigen konnte (insofern hat dieses Prinzip eine zur Sexualität vergleichbare Entwicklung durchlaufen). Huizinga beschreibt letztlich einen "Homo Concurrentis", der den Wettstreit zum Selbstzweck erhoben hat.

Dieser Selbstzweck einer Tätigkeit, die Freiheit von äußeren Zwecken und Zwängen, nicht der Wettstreit, ist wesentliches Kennzeichen des Spiels. Huizinga selbst drückt es im Anfangsteil seiner Monographie bei der formalen Kennzeichnung des Spiels folgendermaßen aus: "Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln...Spiel ist nicht das 'gewöhnliche' oder das 'eigentliche' Leben. Es ist vielmehr ein Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz...die Ziele, denen es dient, liegen selber außerhalb des Bereichs des direkt materiellen Interesses oder der individuellen Befriedigung von Lebensnotwendigkeiten"⁷.

4 Max J. Kobbelt: Kunstpsychologie, Darmstadt 1986, S. 55 ff.

5 Huizinga, a.a.O., S. 53.

6 Huizinga, a.a.O., S. 163 ff.

7 Huizinga, a.a.O., S. 15/16.

In diesem Sinne spricht auch Rüssel⁸ von der Bestimmung des Spiels "als einer lustvollen, insbesondere mit Funktionslust ausgestatteten Tätigkeit, die keine außerhalb ihrer selbst liegenden Ziele verfolgt". Hiermit aber zeigt das Spiel sich ästhetischem Verhalten und der Kunst eng verwandt.

Schon im 13. Jahrhundert verglich Thomas von Aquin⁹ die ästhetische Betrachtung mit dem Spiel, weil beide ihren Zweck in sich selbst tragen: "Sapientiae contemplatio ludo comparatur, propter duo quae est in ludo invenire operationes ludi non ordinantur ad aliud sed propter se quaeruntur."

Friedrich Schiller¹⁰ sah in der Verflechtung von Freiheit und Schönheit im Spiel einen Ausdruck der Souveränität des Menschen, was er im 15. Brief "Über die ästhetische Erziehung des Menschen" in der bekannten Sentenz zusammenfaßt: "Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt."

Huizinga¹¹ schreibt im Anfangsteil seines Buches: "Das Spiel...hat eine gewisse Neigung, schön zu sein. Die Wörter, mit denen wir die Elemente des Spiels benennen können, gehören zum größten Teil in den Bereich des Ästhetischen. Es sind Wörter, mit denen wir auch Wirkungen von Schönheit zu bezeichnen suchen: Spannung, Gleichgewicht, Auswägen, Ablösung, Kontrast, Variation, Bindung und Lösung, Auflösung. Das Spiel bindet und löst. Es fesselt. Es bannt, das heißt: es bezaubert." Und er hebt hervor: "Dieses Spannungselement spielt sogar eine ganz besonders wichtige Rolle in ihm. Spannung besagt: Ungewißheit, Chance. Es ist ein Streben nach Entspannung. Mit einer gewissen Anspannung muß etwas 'glücken'. Eben diese dem Spiel zugeschriebene dynamische Beziehung zwischen Spannung und Entspannung wird oft mit dem **ästhetischen Erleben** bzw. mit der Eigenschaft von Kunstwerken in Zusammenhang gebracht (besonders ausdrücklich z. B. bei Kreidler & Kreidler¹²).

Der Philosoph Friedrich Jodl¹³ schrieb zu Beginn des 20. Jahrhunderts: "Der ästhetische Zustand ist eine Gemütsbewegung, welche als Lustgefühl um ihrer selbst willen gesucht wird und zu allen Zeiten eine wichtige Quelle der Freude, des genußreichen Spiels unserer Kräfte, gebildet hat... alle künstlerische Produktion, die seine Voraussetzung bildet, wurzelt...im Spieltriebe des Menschen... Alle Kunst, handle es sich um Tragödie oder Roman, um Musik oder Malerei, um Plastik oder Architektur - ist Spiel oder bleibt Spiel, solange sie eben Kunst bleibt; 'Spiel' im höchsten, im edelsten Sinne, aber doch immer noch Spiel."

Einer solchen Auffassung ist von seiten **neomarxistischer Gesellschaftskritik** seinerzeit heftig widersprochen worden. In Adornos¹⁴ 1970 posthum erschienenem Werk "Ästhetische Theorie" ist zu lesen: "Im spezifischen Spielcharakter verbündet sich Kunst, schroff der Schiller-

8 zit. nach H. Sbrzesny: Die Spiele der !Ko-Buschleute, München 1976, S. 14.

9 zit. nach Götz Pochat: Geschichte der Ästhetik und Kunststheorie von der Antike bis zum 19. Jahrhundert, Köln 1986, S. 176.

10 Friedrich Schiller, Über die ästhetische Erziehung des Menschen, 15. Brief.

11 Huizinga, a.a.O., S. 18.

12 Hans Kreidler & Shulamith Kreidler, Psychologie der Kunst, Stuttgart 1980.

13 Friedrich Jodl: Ästhetik der bildenden Künste (Erstausgabe 1917), Neuaufl. Stuttgart, S. 60/61.

14 Adorno, a.a.O., S. 470.

schen Ideologie entgegengesetzt, mit Unfreiheit. Damit gerät ein Kunstfeindliches in sie hinein; die jüngste Entkunstung der Kunst bedient sich versteckt des Spielmoments auf Kosten aller anderen. Feiert Schiller den Spieltrieb seiner Zweckfreiheit wegen als das eigentlich Humane, so erklärt er, loyaler Bürger, das Gegenteil von Freiheit zur Freiheit, einig mit der Philosophie seiner Epoche... Während alle Kunst einst praktische Momente sublimiert, heftet sich, was Spiel ist in ihr, durch Neutralisierung von Praxis gerade in ihren Bann, die Nötigung zum Immergleichen, und deutet den Gehorsam in psychologischer Anlehnung an den Todestrieb in Glück um. Spiel in der Kunst ist von Anfang an disziplinar, vollstreckt das Tabu über den Ausdruck im Ritual der Nachahmung; wo Kunst ganz und gar spielt, ist vom Ausdruck nichts übrig. Insofern ist Spiel in Komplizität mit dem Schicksal, Repräsentant des mythisch Lastenden, das Kunst abschütteln möchte; in Formeln wie der vom Rhythmus des Bluts, die man so gern für den Tanz als Spielform verwendete, ist der repressive Charakter offenbar. Sind die Glücksspiele das Gegenteil von Kunst, so reichen sie als Spielformen in diese hinein. Der vorgebliche Spieltrieb ist seit je fusioniert mit der Vorherrschaft blinder Kollektivität."

Der Widerspruch zum Vorausgegangenen ist nicht allein von daher zu verstehen, daß Adorno Kunst als Ware ablehnt und lediglich dort legitimiert sieht, wo sie als subversive Botschaft und Methode gegen bürgerliche Herrschaftsverhältnisse wirksam ist. Der Widerspruch ergibt sich auch daraus, daß Adorno einen extrem einseitigen Begriff von Spiel konstruiert, der wenig mit dem Bedeutungsspektrum gemein hat, unter dem es allgemein verstanden wird. Die Behauptung, daß das Spiel "insgeheim in Komplizität mit dem Schicksal" stehe und so bestehende Verhältnisse verfestige, kann, wenn überhaupt, nur auf Regelspiele als einem Teilbereich des Spiels angewandt werden. Doch selbst hierbei übersieht Adorno die Freiheit der Übereinkunft. Allein schon die Vielfalt unterschiedlicher Regeln innerhalb und zwischen verschiedenen Spielen, erst recht die Möglichkeit davon abweichender Absprache relativiert ihre Verbindlichkeit und macht so auch im allgemeinen Sinne Regeln als Vereinbarung transparent und zum Gegenstand der autonomen Entscheidung einer Gruppe. Erst recht unzutreffend und kaum nachvollziehbar ist seine Behauptung "Spielformen sind ausnahmslos solche von Wiederholung"¹⁵. Denn eine der wichtigsten und häufigsten Spielformen besteht darin, daß gewohnte Objekt-, Sprach- und Handlungszusammenhänge aufgebrochen und neue geschaffen werden. Damit aber wird wiederum die Nähe von Kunst und Spiel deutlich.

"Kunst ist Spiel" - Jodl stellte diese Behauptung zu einer Zeit auf, als sich die Kunst von falschem Pathos befreite und nach Echtem verlangte. Als jenseits aller illusionistischen Historienmalerei und gekünstelten "Salonkunst" nach Ursprünglichem gesucht wurde. Es war die Zeit, in der man in verschiedenen Ländern Europas begonnen hatte, Kinderzeichnungen als authentische und im positiven Sinne "primitive" Äußerungsweisen zu entdecken und zu erforschen. Hans Prinzhorn war dabei, tausende von "Bildereien Geisteskranker" zu sammeln, deren Eigenart später als "art brut" Aufsehen erregen sollte.

Es war die Zeit, in der die Malereien in der Höhle von Altamira und südfranzösischen Höhlen die Gemüter erregten, weil sie, nachdem ihre Echtheit nicht mehr in Frage stand, Antwort auf die Frage nach den Ursprüngen der Kunst zu versprechen schienen.

15 Adorno, a.a.O., S. 469.

Diese vielfältige Suche nach dem Ursprünglichen, dem Eigentlichen und Wahren, weniger nach dem Originellen als vielmehr nach dem Originären und in diesem Sinne Wesentlichen hat die Kunst unseres Jahrhunderts in hohem Grade bestimmt, und es hat den Anschein, als ob die Suche noch längst nicht abgeschlossen ist. Sie bedeutet immer zugleich einen Kampf gegen das Konventionelle und Schematische, gegen Beschränktheit und Beschränkung, gegen Masse und Durchschnitt. Und da alles Neue, sobald es akzeptiert wird, der Gefahr unterliegt, bald selbst zu Mode und Konvention zu degenerieren, bleibt die Suche ohne Ende und ohne endgültiges Ergebnis.

Mit dieser Suche verbindet sich ein ständiges Experimentieren mit neuen Materialien und Formen, mit Verfahren, Techniken und Prozessen, mit unterschiedlichen Medien und Kommunikationsformen. Es ist nicht das systematische Experiment der Wissenschaft, sondern ein spielerisches Experimentieren, das viel mit der sinnlichen Unmittelbarkeit zu tun hat, mit der Kinder ihre Umwelt erkunden. Und wie diese dabei die Eigenarten ihrer Welt verinnerlichen, so vereinnahmen die Künstler immer neue Bereiche der Wirklichkeit für ihr individuelles Schaffen und für die Kunst allgemein. Der Wissenschaftler als Konstrukteur von jederzeit falsifizierbaren Theorien kann nur mit Bewunderung und etwas Neid den Blick auf den Kunstschaffenden richten: "Die Wahrheit des Kunstwerks ist allein in der Wahrhaftigkeit des Künstlers zu suchen. Schöpfung ist nicht falsifizierbar, und das Kunstwerk ist Spiegelbild des ewigen Schöpfungsspiels der Natur. Es verlangt vom Künstler die restlose, d.h. die spielerische Beherrschung der Mittel" (Manfred Eigen und Ruthild Winkler¹⁶, beide Chemiker und Spieltheoretiker in Personalunion, in ihrem Buch "Das Spiel").

Kunst und Spiel ist nicht nur die Freiheit zur ungezwungenen Entfaltung geistiger und körperlicher Kompetenz gemeinsam und damit verbunden der im wörtlichen Sinne zweckentfremdete Umgang mit dem Material, sondern darüber hinaus die je eigene Wirklichkeit, die mit jedem Werk wie mit jedem Spiel geschaffen wird. Was Huizinga für das Spiel als das Heraustreten aus dem gewöhnlichen Leben bezeichnet, gilt in vergleichbarer Weise für die Kunst: "Die Kunst ist darum Spiel, weil alle ihre Wirkungen nicht Sachwirkungen, sondern Bildwirkungen sind und weil, wie sehr auch die Kunst auf uns Eindruck machen mag, das Bewußtsein, daß wir es nur mit einem Bilde, mit einer Illusion zu tun haben, als Unterströmung immer lebendig bleiben muß, soll die ästhetische Wirkung nicht aufhören"¹⁷.

Diese Beschreibung ist aus heutiger Sicht, u. a. aufgrund der Entwicklung abstrakter und konkreter Kunst, insofern zu modifizieren, als der Illusionsbegriff durch den des anschaulichen Wirklichen ersetzt werden muß: "Denn insofern ein Bild lediglich wie etwas anderes aussieht oder etwas anderes bezeichnet, ist es Schein, Zeichen, Derivat. Ein Kunstwerk erhält aber Wirklichkeit nicht dadurch, daß es sie Bestehendem entlehnt. Ein Kunstwerk ist wirklich, weil es wirkt. Wie nichts anderes"¹⁸.

Ähnlich wie der Betrachter eines Kunstwerks läßt sich der, der sich in ein Spiel vertieft, für begrenzte Zeit auf eine andere Wirklichkeit ein. Er betritt jenen kleinen Kosmos, in dem die

16 Manfred Eigen und Ruthild Winkler, Das Spiel, Naturgesetze steuern den Zufall, München 1975, S. 367.

17 Jodl, a.a.O., S. 64.

18 Kobbert, a.a.O., S. 143.

Naturgesetze durch Spielregeln ersetzt sind. Konzept und Gestaltung können nach Art einer Simulation auf Bekanntes verweisen. Sie können Gewohntes in neuer Weise erfahrbar machen. Sie können Denkbare auf experimenteller Ebene konkretisieren und **Probehandeln** (Sigmund Freuds Bezeichnung für das Denken) in einem Zwischenreich von subjektiver Vorstellung und lebensernster Realität ermöglichen. Sie können eine fiktive oder traumartige Welt eröffnen, die die Phantasie ins Unergründliche führt.

Es soll hier nicht der Standpunkt vertreten werden, Spiel und Kunst seien identisch. Eine solche Gleichsetzung würde beiden Bereichen schaden. Sie würde das Spiel mit zu hohen Ansprüchen und Erwartungen belasten, und sie würde der Kunst mit ihrem tiefreichenden Beziehungsgeflecht, das auch die Schattenseiten menschlicher Existenz umfaßt, nicht gerecht. Doch im Grenzland zwischen Spiel und Kunst sind die Schlagbäume verschwunden.

Es gibt Differenzen, deren Konturen bei näherem Hinsehen verschwimmen. Scheinbar im Gegensatz zu der Situation, die sich bei der Betrachtung eines Kunstwerks ergibt, wird in der temporären Wirklichkeit des Spiels ein Geschehen in Gang gesetzt, bei dem die Beteiligten nicht nur Rezipienten, sondern Akteure sind. Das Spiel wird erst im Vollzug real und lebendig, es entwickelt seine Dynamik in Abhängigkeit von den Entscheidungen, Überlegungen, Handlungen und sozialen Interaktionen der Beteiligten.

Doch hat die Kunst besonders dieses Jahrhunderts gerade auch solche Eigenheiten des Spiels für sich entdeckt und aufgenommen. Schon lange gibt es Bemühungen, den Betrachter stärker einzubeziehen, wenn auch die ernsthaftige Absicht der Künstler oft am Verständnis des Publikums vorbeiläuft. Z. B. verfolgte Marcel Duchamp den Gedanken, bei der Entwicklung eines Kunstwerks den Rezipienten zum Mitwirkenden zu machen. Er verstand seine eigene Rolle als Initiator eines Vorgangs, der seinen Ausgang bei der künstlerischen Idee nimmt und im Zuge eines vom Künstler vorgegebenen Verfahrens letztlich vom Betrachter zu Ende geführt wird, und sei es dadurch, daß sich der Betrachter mit der Idee auseinandersetzt. Tatsächlich aber entwickelten sich vor allem Mißverständnisse, so wenn die von Duchamp provokativ in den Museumsraum gestellten oder zumindest hierfür geplanten Ready-Mades wie Flaschentrockner oder Urinoir in späteren Jahren nicht provozierten, sondern ob ihrer ästhetischen Formvollendung bewundert wurden.

Und immer noch verharrt der Rezipient von Kunst oft in der Erwartungshaltung eines andächtigen Konsumenten. Doch der **Adressat heutiger Kunst** ist nicht der passive Kunstgenießer, sondern der aktive Interessent (wörtlich: der Darin-Seiende), dessen Wahrnehmung vor Probleme gestellt, dessen intellektuelle Fähigkeiten herausgefordert und dessen Phantasie evoziert werden sollen. Kurz, Adressat des Künstlers ist der involvierte Partner, der entscheidend dazu beiträgt, das Werk lebendig werden zu lassen. Der Künstler nimmt die Lösung der von ihm aufgeworfenen Probleme nicht restlos vorweg, sondern setzt Prozesse in Gang. Verfahren wie Decalomanie, Frottage, Collage, Assemblage oder Environment schaffen halbstrukturierte und damit offene Situationen, mit denen umzugehen für den Betrachter eine permanente Aufgabe bleibt. Künstlerische Bewegungen wie Fluxus, Happening oder Performance lassen erkennen: der Rezipient ist zum Akteur, der Konsument zum Mitspieler avanciert.

Dabei geht der Künstler das Risiko ein, daß sein Werk vielleicht nur bei Wenigen gelingt. Ein Scheitern bei der Majorität des Publikums nimmt er in Kauf; breite Akzeptanz läßt bei ihm den Verdacht aufkommen, womöglich weniger in Fluß gebracht zu haben als vielmehr selbst

mit dem Strom geschwommen zu sein. Schachweltmeister Alexander Aljechin beklagte sich einst darüber, daß ihn seine Schachpartner durch ihr mäßiges Spiel hindern, große Schachkunstwerke zu schaffen¹⁹. Ein gutes Spiel braucht gleichwertige Partner. Gute Kunst braucht gute Mitspieler.

1. THEATER

Arbeitsstelle für Theaterpädagogik

Leiter

Prof. Dr. Gunter Reiß in Verbindung mit
Prof. Dr. Mechthild v. Schoenebeck (Bergische Universität,
Gesamthochschule Wuppertal)

Die **Arbeitsstelle für Theaterpädagogik** widmet sich innerhalb des Schwerpunktes "Drama und Theater" insbesondere dem Forschungsgebiet "Musiktheater für Kinder und Jugendliche". In der Forschungsstelle entstehen im Rahmen der Grundlagenforschung zum Gegenstand derzeit u. a. ein Quellenarchiv und eine Handbibliothek. Die Arbeitsstelle ist beteiligt an der Erarbeitung und Erprobung von Praxismodellen in verschiedenen Bereichen der Theaterarbeit (vom Schultheater bis zum professionellen Theater). Sie arbeitet mit verschiedenen überregionalen wissenschaftlichen und kulturellen Institutionen im Transfer ihrer wissenschaftlichen Ergebnisse (Werkstattgespräche, Fortbildungstagungen, Erarbeitung von Aufführungsmaterialien, Stückerverzeichnissen etc.) zusammen.

Kontaktadresse

Fliednerstr. 21, Tel.: 83 - 9145 / 9313 / 9312

Veranstaltung

19. - 21. Juni, Zweites Münstersches Dramaturgisches Gespräch zum Kinder- und Jugendtheater (in Verbindung mit den Städtischen Bühnen Münster und dem Kinder- und Jugendtheaterzentrum in Frankfurt)

Die Münsterschen Dramaturgischen Gespräche dienen der Förderung des Kinder- und Jugendtheaters und dem Erfahrungsaustausch der professionellen Theatermacher (Autoren, Regisseure, Dramaturgen). Die Veranstaltung versucht in einem öffentlichen Teil (Lesungen, Aufführungen, Diskussionen, Vorträge) Bedeutung und Möglichkeiten des Kinder- und Jugendtheaters im öffentlichen Bewußtsein zu verankern und richtet sich insbesondere an Jugendliche, Schüler, Studenten, Lehrer, Fachkollegen sowie die theaterinteressierte Öffentlichkeit. Im nichtöffentlichen Teil ist die Autorenwerkstatt als Arbeitskonferenz geplant.

GEGENWARTSKUNST IM ÖFFENTLICHEN RAUM - AUGENWEIDE ODER ÄRGERNIS?

Eine Einführung zur Podiumsdiskussion beim UniKunstTag 1991

Wolfgang Welsch, Universität Bamberg

Was tut ein Philosoph angesichts eines Themas wie "Gegenwartskunst im öffentlichen Raum?" Philosophen stellen Fragen, die auf den Rahmen von Verhältnissen zielen. Sind diese Rahmenbedingungen plausibel oder problematisch, aktuell oder obsolet, gut begründet oder hoffnungslos veraltet? Wenn sich bei derlei Nachfragen Probleme oder gar Gefahren abzeichnen, schrecken Philosophen davor nicht zurück und stellen das Fragen nicht ein, sondern bohren weiter. Erweisen sich Teile des Rahmens als brüchig, greifen Philosophen nicht zum Leimtopf, sondern zur Klinge. Man muß der Wahrheit auch dann folgen, wenn sie unbequem ist.

Sie werden, als Sie einen Philosophen um eine Einführung zu dieser Podiumsdiskussion über "Gegenwartskunst im öffentlichen Raum" gebeten haben, gewußt haben, was Sie erwartet.

1. Der öffentliche Raum heute: ein hyperästhetisches Arrangement

Was sind die Bedingungen von Kunst im öffentlichen Raum heute? Sie sind besonderer Art, sie sind neuartig - folgenreich neuartig.

Der konventionelle Vorstellungsrahmen, wenn man von "Kunst im öffentlichen Raum" sprach, war der folgende: Da ist zuerst der öffentliche Raum, der als solcher kunstlos ist; zu diesem kommt die Kunst dann hinzu, in ihn tritt sie ein.

Diese Figur gilt heute nicht mehr. Der öffentliche Raum - so meine These - ist heute, schon bevor die Kunst in ihn hineinkommt, als solcher ästhetisch gestaltet, und zwar der Tendenz nach durch und durch.

Denken Sie beispielsweise an die ästhetische Inszenierung unserer Innenstädte. Seit Jahren werden sie einem pseudo-postmodernen Facelifting unterzogen. Die Einkaufszonen werden elegant, chic, animatorisch gestaltet. Die urbane Umwelt wird insgesamt auf Hochglanz gebracht, wird verhübscht und geschönt. Man nennt das "Ästhetisierung".

Im Zuge dieser Tendenz gestaltet man heute jede Boutique und jedes Café "erlebnisaktiv". Die deutschen Bahnhöfe heißen neuerdings nicht mehr Bahnhöfe, sondern nennen sich, seit sie mit Kunst garniert werden, "Erlebniswelt mit Gleisanschluß". Überhaupt: "Erlebnis" ist das neue Stichwort - vom Erlebnis-Büro über den Erlebnis-Kauf bis zur Erlebnis-Gastronomie.

Nichts in unserem öffentlichen Raum - keine Pflasterstein, keine Türklinke und schon gar kein öffentlicher Platz - blieb in den letzten Jahren von diesem Ästhetik-Boom verschont. "Schöner wohnen" war eine Devise von gestern, heute heißt es "Schöner leben, schöner einkaufen, schöner kommunizieren".

Gerade für die Ökonomie ist diese Ästhetisierung zentral geworden. Nicht nur, weil sich mit der ästhetischen Mobilisierung gute Geschäfte machen lassen - nirgendwo entsteht ja, da die ästhetischen Moden besonders kurzlebig sind, so schnell und so sicher Ersatzbedarf; noch bevor die ohnehin schon auf Verschleiß produzierten Objekte funktionell unbrauchbar wer-

den, sind sie ästhetisch out. - Dieser Gedanke steckt hinter dem scheinbar kundenfreundlich proklamierten "Recht auf Ästhetik".

Zudem ist die Ästhetik für die Selbstdarstellung der Wirtschaft unentbehrlich geworden. "Corporate Identity" lautet das Schlagwort. Und jede Firma, die etwas auf sich hält, betreibt heute Kultursponsoring.

Banken errichten gegenwärtig die spektakulärsten Architekturen - spektakulär auch darin, daß man nicht mehr ohne weiteres erkennen kann, daß es sich um eine Bank handelt. Man betreibt die Inszenierung eines Schauspiels, eines Spektakels. Waren es bis vor kurzem Museumsgebäude, die zugleich mit ihrer Fertigstellung als Monographien auf dem Buchmarkt präsent waren, so sind es heute die Bankgebäude.

Es wäre freilich verfehlt, nur wirtschaftliche Interessen oder politische Vorgänge für die globale Ästhetisierung unserer Tage verantwortlich zu machen. Wir selber wirken durch unser individuelles Styling an dieser Ästhetisierung kräftig mit. Nicht mehr Heilige (wie einst) und nicht Forscher oder Intellektuelle (wie vielleicht noch bis vor kurzem), sondern die beautiful people sind die heutigen Vorbilder des Lebens. In Beauty-Farms und Fitness-Zentren betreiben wir eine schier gnadenlose Verschönerung unserer Körper; und die Gentechnologie - diese neue Ästhetisierungsbranche von absehbar gigantischem Ausmaß - verspricht uns eine Welt voll perfekt gestylter Vorführmodelle.

Die Ästhetisierungswelle - darauf wollte ich Sie als erstes hinweisen - rollt allenthalben. Längst hat sie den öffentlichen Raum erobert und überspült. Alles in diesem Raum ist durchgestylt. Und die Schönheit, die dabei erzeugt wird, ist voller Glätte, noch scheinbare Irritationen sind kalkuliert.

Daß der öffentliche Raum als solcher hyperästhetisch geworden ist, ist der Befund, von dem man heute ausgehen muß. Gewiß wird mancher sagen, ich übertreibe. Aber man vergesse nicht: Übertreibung ist ein Prinzip der Wirklichkeit. Die morgige Wirklichkeit wird die Übertreibung der heutigen sein. Das ist es, was man Entwicklung nennt.

2. Kunst in einem hyperästhetischen öffentlichen Raum?

Was soll in einem solcherart hyperästhetischen Raum noch die Kunst? Was kann sie noch hinzutun? Wie kann sie sich unterscheiden?

Schöne Kunst ist überflüssig

Ein Hinzutun ist offenbar nicht mehr nötig. Es ist schon alles getan. Es ist schon alles schön.

Es stimmt ja nicht, daß die ästhetischen Inszenierungen allesamt schlecht wären. Es finden sich exquisite Gestaltungsleistungen darunter - nicht zuletzt deshalb, weil etliche Künstler den Weg zum Alltagsverschönerer bzw. Designer-Architekten eingeschlagen haben. Manche taten es bewußt, wie Roy Lichtenstein, David Hockney, Sam Francis, Norman Foster und Michael Graves, die für eine westfälische Teppichbodenfabrik, nachdem diese starke Umsatzeinbußen erlitten hatte, attraktive Muster entwarfen - mit alsbaldigem Erfolg. Andere haben eher unbemerkt das Terrain gewechselt. Jean Tinguely beispielsweise, der einst ein offensiver Künstler war, wurde zu einem affirmativen. Sein letztes großes Werk, der **Luminator**, schmückt die Ankunftshalle des Basler Hauptbahnhofs. Man sieht: nicht nur in Deutschland gibt es "Erlebnisstätten mit Gleisanschluß".

Weithin sind ehemalige Funktionen der Kunst in der Ästhetisierung des Alltags aufgegangen. Michael Schirner, der Düsseldorfer Werbeexperte, hat Recht, wenn er sagt: "Die

Werbung hat heute die Funktion übernommen, die früher die Kunst hatte: die Vermittlung ästhetischer Inhalte ins alltägliche Leben."

In einer solcherart hyperästhetisierten Alltagswelt braucht es die Kunst nicht mehr, um Schönheit in die Welt zu bringen. Das haben die Designer und Stadtgestalter schon mit größtem Erfolg getan. Wenn Kunst im öffentlichem Raum noch Sinn haben soll, wird es anderswo liegen, wird die Aufgabe und Option dieser Kunst eine andere sein müssen.

Schöne Kunst wäre ununterscheidbar

Schöne Kunst wäre von der alltäglich schönen Gestaltung, vom Design unseres öffentlichen Raumes kaum unterscheidbar.

In einer Zwischenphase könnte man zwar noch glauben, Kunstwerke würden es gewissermaßen von selbst fertigbringen, sich von der schönheitlichen Ästhetisierung des Alltags abzuheben. Aber man unterschätze die Absorptionskraft des Kontexts nicht: Werke, die nur wenig Widerstand bieten, werden ohne weiteres in den Funktionskreislauf der Ästhetisierung integriert. Die gewisse Fremdheit, die sie aufweisen, wirkt dann eher als Tüpfelchen auf dem i der Alltagsästhetisierung. Kunstzutaten vollenden das ästhetische Alltagsmenü.

Den Künstlern ist diese neuartige Situation nicht verborgen geblieben. Manche von ihnen haben die Sparte gewechselt und arbeiten nun - erfolgreich und lukrativ - an der animatorischen und gefälligen Inszenierung, am Embellissement des öffentlichen Raumes mit. Andere haben die Ununterscheidbarkeit künstlerisch thematisiert, beispielsweise die Vertreter der "Realkunst" genannten Richtung, die bewußt ununterscheidbare Objekte in den öffentlichen Raum einbringen.

Die Zeit jedenfalls, wo ein Kunstwerk uns noch das große Augenaufschlagen verschaffen konnte, indem es uns eine unbekannte schöne Welt (im Gegensatz zur trivial-häßlichen des Alltags) vor Augen stellte, ist vorbei, diese Figur geht nicht mehr.

3. Kunst im öffentlichen Raum heute: Unterbrechung der Ästhetisierung

Was dann? Laufen diese Überlegungen auf das Ende der Kunst, das Ende jedenfalls der sinnvollen Möglichkeit von Kunst im öffentlichen Raum hinaus? Ja und nein.

Eine Kunst, die nur der Verschönerung dient, brauchen wir im öffentlichen Raum in der Tat nicht mehr. Diese Aufgaben sind längst anderweitig erfüllt.

Aber der Kunst bleibt eine andere Möglichkeit. Sie kann eine Instanz der Andersheit, der Fremdheit, der Irritation, der Sperrigkeit sein. Und heute soll sie das sein. Sie soll der schönheitlichen Ästhetisierung und deren Amalgam entgegengetreten, soll es unterbrechen. Kunst, die ihren Namen verdient, interveniert gegen die grassierende Ästhetisierung.

Dies ist selbst eine ästhetische Aufgabe. Denn die Wahrnehmung (aisthesis) benötigt Zonen der Unterbrechung, der Andersheit und Ruhe. Jeder Wahrnehmungspsychologe weiß das. Wo alles schön ist, ist nichts mehr schön, und Dauererregungen führen zu Abstumpfung. Inmitten der Hyperästhetik des öffentlichen Raumes tun heute ästhetische Brachflächen not.

Dies also ist die eigentliche Aufgabe von Kunst im öffentlichen Raum heute: sich der schönheitlichen Ästhetisierung nicht anzugleichen und zu willfahren, sondern gegen sie zu opponieren. Kunst soll nicht einschlagen wie ein Artikel, sondern eher dreinschlagen wie ein Meteor.

Dafür sind verschiedene Verfahren denkbar. Ich will drei nennen.

Als erstes kommen hermetische Gebilde von hoher Eigenlogik und Sperrigkeit in Betracht. Sie schaffen, einem Kristall vergleichbar, gewissermaßen exterritoriale Orte der Autonomie und Ruhe inmitten des aufgedrehten Ästhetisierungs-Szenarios.

Zweitens kann Kunst bewußt widerständig, verletzend oder unverständlich auftreten. Kunst im öffentlichen Raum muß heute etwas von diesem Ärgernis haben. Auf den Untertitel dieser Veranstaltung - "Augenweide oder Ärgernis" - bezogen: Sie soll nicht eine Augenweide bieten, wie die alltägliche Ästhetisierung das schon zuhauf tut, sondern sie muß zum Ärgernis bereit sein. Gehen Werke ohne Aufregung durch, ist das im allgemeinen ein Zeichen dafür, daß sie überflüssig sind.

Drittens kommen auch weniger kontroverse Interventionen in Frage. Ich denke beispielsweise an die Umdeutung vorhandener Situationen, an irritierende Eingriffe, die sich gegen Bebauungsmuster, Straßensysteme oder Reklame-Optiken wenden, auch an Artikulation oder Neudefinition von Platzsituationen.

Aber in alledem muß das Moment des Ungewöhnlichen und der Widerständigkeit stark sein. Nur so können die Werke sich der allenthalben drohenden Gefahr der Vereinnahmung durch die Alltagsästhetisierung widersetzen. Serra gibt ein Maß vor. Seine Arbeiten sind so widerständig, daß sie nicht absorbiert werden können, sondern entweder ertragen oder abgerissen werden.

Widerstand gegen die grassierende Ästhetisierung des öffentlichen Raumes also scheint mir die *conditio sine qua non*, und Fremdheit, Störung, Unterbrechung, Andersheit scheinen mir unerläßliche Kategorien für Kunst im öffentlichen Raum heute zu sein. Nur eine Kunst, die solcherart interveniert, ist den Aufwand wert und trägt ihren Namen zu Recht.

Soweit mein Versuch einer Vorgabe für die Diskussion. Die Grundthese lautet: In der heutigen Situation eines selber schon kunstartig durchgestylten öffentlichen Raumes erwächst für die Kunst die Aufgabe des Widerstands und der Unterbrechung dieses Verschönerungsamalgams. Wo sie hingegen selber nur öffentliche Verschönerung betreibt, ist sie überflüssig. Geboten ist die Durchbrechung der alltäglichen Ästhetisierung.

Gewiß wird die Diskussion manche Verkürzung und Einseitigkeit meiner Ausführungen korrigieren. Eine Eröffnung soll nicht ausbalanciert sein - sonst bräuhete man die Diskussion nicht mehr. Ich bin jedoch gespannt, ob man die Rahmendiagnose bestreiten kann, oder ob sie eine Veränderung benennt, die man bei keiner Überlegung zu Kunst im öffentlichen Raum heute ignorieren darf.*

*"Gibt es überhaupt noch «öffentlichen Raum»?" Ein Diskussionsbeitrag von Manfred Schneckenburger (Kunstakademie Münster) zur Podiumsdiskussion, der uns erst nach Redaktionsschluß erreichte, folgt im Info UniKunstKultur WS 1992/93.