

## Elemente und Regeln

Die Ausstellung «Spielobjekte – Die Kunst der Möglichkeiten» demonstriert, wie vielfältig die überall vorhandene Urkraft der Kreativität genutzt werden kann.

Nur wenige haben so viel über partizipative Kunst nachgedacht wie der Basler Karl Gerstner, der – kein Zufall – einst die Werbeagentur GGK mitgründete und später in Deutschland zu einem der führenden Zeitschriften- und Zeitungsgestalter wurde. 1969 kreierte er «AlgoRhythmus I», ein «Objekt zum Verändern aus 7 Platten, 810 x 800 mm» und schrieb dazu die «Einladung an den unbekanntem Leser, sich ein Bild zu machen».

Es war die Zeit des gesellschaftlichen Aufbruchs und der Innovation. Auch in der Kunst, fanden Viele, sollte kein Stein auf dem andern bleiben. Gerstner stellte sich vor, «dass der Künstler – wenn es überhaupt in einer neuen Gesellschaft noch des Künstlers bedarf! – eine Art Moderator ist, ein Spielmacher, der Elemente, Regeln und Spiele erfindet. Er spielt sie aber nicht selbst, seine unbekanntem Konsumenten spielen sie.»

Anderen erschien die Haltung Gerstners doch etwas zu frivol. Sie wollten die Kontrolle über ihre Werke nicht ganz aus der Hand geben. Sie taten dies, indem sie die Variationsmöglichkeiten einschränkten oder die Handhabung erschwerten.

So ist es verständlich, dass der partizipativen Kunst – zeitweise auch «Transformations»- oder «Variations»-Kunst genannt – auch in ihrer Blütezeit keine endgültige Definition zuteil wurde. Das ist in der von Frederik Schikowski und seiner Doktorarbeit angeregten Ausstellung im Museum Tinguely sehr schön nachzuvollziehen.

Sie beginnt mit Jean Tinguelys Ballspiel-Maschine «Rotozaza No. 1» von 1967, welche das Publikum nur zum Aufsammeln und Füttern des Balltrichters nötig hat, es mithin kre-

Kunst zum Mitmachen zeigt das Museum Tinguely in Basel vom 19. Februar bis zum 11. Mai 2014 in einer Ausstellung, die es in dieser Grösse – rund 100 Exponate von über 50 Kunstschaffenden werden von der Kuratorin

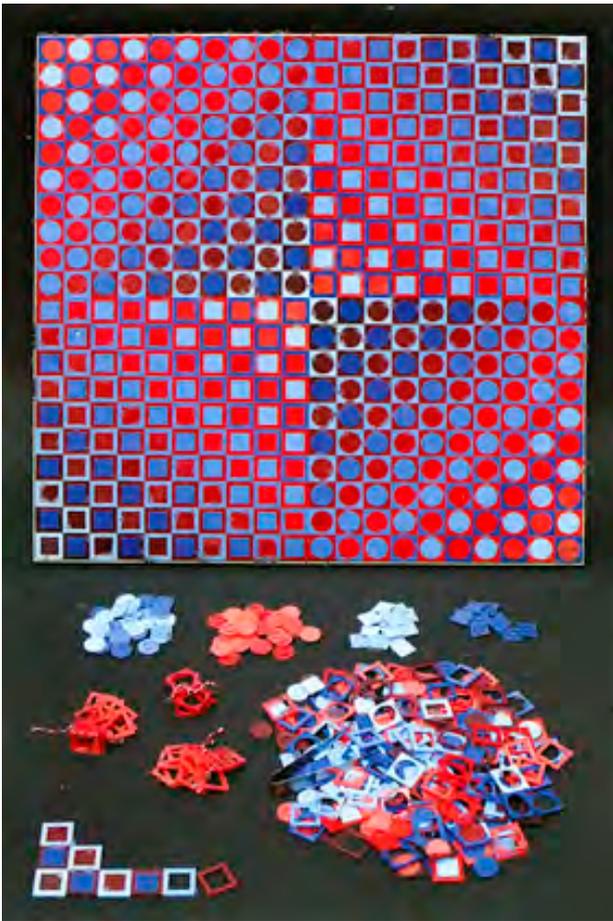


Annja Müller-Alsbach und dem Kurator Frederik Schikowski vorgestellt – in der Schweiz noch nie gegeben hat. Die Schau reicht von den Anfängen der partizipativen Kunst in den dreissiger und vierziger Jahren des vorigen Jahrhunderts – unter anderem mit Werken von Hans Erni, Le Corbusier und William Turnbull – bis zur Gegenwart. Der Schwerpunkt der wunderbar anregenden Ausstellung liegt in den 1950er- und 1960er-Jahren, als sich viele junge Künstler in Europa mit der direkten Beteiligung des Publikums auseinandersetzten. Es ging ihnen darum, die Kunst aus ihrem bildungsbürgerlichen Ghetto zu befreien und zu beweisen, dass sie für alle sozialen Schichten da ist. Eine Möglichkeit, diese Absicht zu manifestieren, war die Verbreitung von Kunstwerken in grossen Auflagen sowie die aktive Beteiligung des Publikums. Das Museum Tinguely unterstützt diese Intention mit einem Vermittlungsprogramm von über 300 öffentlichen Führungen, die den Besuchenden die Möglichkeit geben, viele der ausgestellten Werke aktiv zu erleben.

Der Katalog enthält Texte von Annja Müller-Alsbach, Frederik Schikowski, Roland Wetzel und Interviews mit den Kunstschaffenden Mary Bauermeister, Peter Lindbergh, Grazia Varisco sowie – in separaten Bänden – Abbildungen aller ausgestellten Werke und eine «Anthologie» mit zusätzlichem Text- und Bildmaterial zum Thema.

Museum Tinguely (Hrsg.): Spielobjekte – Die Kunst der Möglichkeiten. Basel/Köln 2014 (Kehrer Verlag), 208 Seiten, CHF 48.00

ativ in keiner Weise herausfordert. Auch die raffinierte Installation von Julio Le Parc «Ensemble de onze jeux surprises» aus den frü-



Victor Vasarely: Steckbrett mit 800 Polystyrol-Teilen

hen sechziger Jahren überlässt die Kontrolle nicht den Betrachtenden. Vielmehr sind sie bloss als Auslöser der Überraschungen gefragt, indem sie den Vorgang durch Knopfdruck starten – wie auch in vielen ähnlichen Fällen bei Jean Tinguely: Man denke an die besonders populären Exponate «Frigo Duchamp», «Maschinenbar» und «Ballet des Pauvres».

Selbst die Zeichenmaschinen des Meisters, die gewöhnlich als Musterbeispiele für den Abschied vom Geniekult der bürgerlichen Kunst gelten, überlassen die Kontrolle nicht wirklich dem Publikum. Wer sich auf das Spiel einlässt, darf lediglich die Farben auswählen und das Papier montieren. Das ist gewiss nicht nichts! Und es gewährleistet, dass die Variabilität des Ergebnisses praktisch grenzenlos ist. Aber die Rolle des Künstlers als verantwortlicher créateur hat Jean Tinguely nie infrage gestellt.

Ganz anders die Haltung Karl Gerstners, die zeitweise auch von Dieter Roth oder von den Mitgliedern des «Gruppo T» in Mailand ein-

genommen wurde. Sie alle stellten – die einen für Daniel Spoerri «Edition MAT» (Multiplication d'Art Transformable), andere für die Mailänder Galerie Danese – Objekte her, die den Besitzern einen weiten Gestaltungsspielraum liessen. Kaum einer ging so weit wie Gerstner mit seiner Bauanleitung für «AlgoRhythmus I». Die andern stellten den Käufern das Material zur Verfügung. Zum Beispiel Dieter Roth, der 1960 und 1964 in der «Edition MAT» in einer Kartonschachtel 18 bzw. 20 vielfältig eingeschnittene Blätter aus farbigem Papier verkaufte, die sich auf beliebige Weise kombinieren liessen.

Im Unterschied zu Roths Kunst-Papeterie gehörten 1971 zu Victor Vasarelys «Planetary Folklore Participations No. 2» detaillierte «Programmierblätter». Die von der Galerie «Der Spiegel» in Köln in einer Auflage von 100 Exemplaren aufgelegte Karton-Kassette enthielt neben einem 60 x 60 cm grossen Steckbrett mit Rahmen, einer Pinzette, einer Zange und einer Gebrauchsanweisung 800 kodierte rote und blaue Polystyrol-Plättchen.

Allen diesen Kunst-Stücken ist gemeinsam, dass die Kontrolle über das Ergebnis dem Besitzer überlassen wird. Gekauft werden, ganz im Sinne von Gerstners programmatischer Erklärung, «Elemente und Regeln»; die Gestaltung ist Sache des Kunden.

Auf dieser Grundlage zeigt die Ausstellung einige herausragende Beispiele in der Tradition der konkreten und konstruktiven Kunst – darunter Timm Ulrichs' schwarz-weisses «Variator»-Multiple, Paul Talmanns Kugelbild «K 196» und die grossformatigen «Mono Type»-Tafeln von Sultan (Peter Lindbergh) – aber auch raffinierte Werke von Mitgliedern des italienischen «Gruppo N», des «Gruppo T» sowie von Bruno Munari (1907–1998), dem grossen Anreger der Mailänder Kunstszene.

Über die ganz verschiedenen, zum Teil gegenläufigen Motive der Künstlerinnen und Künstler, sich auf Spielobjekte einzulassen, geben drei im Katalog abgedruckte Interviews Auskunft. Während Mary Bauermeister (geb. 1934), inzwischen als «Mutter des Fluxus» etikettiert, sachlich feststellt, dass ihre



Paul Talman: 196 schwarz-weiße Kugeln

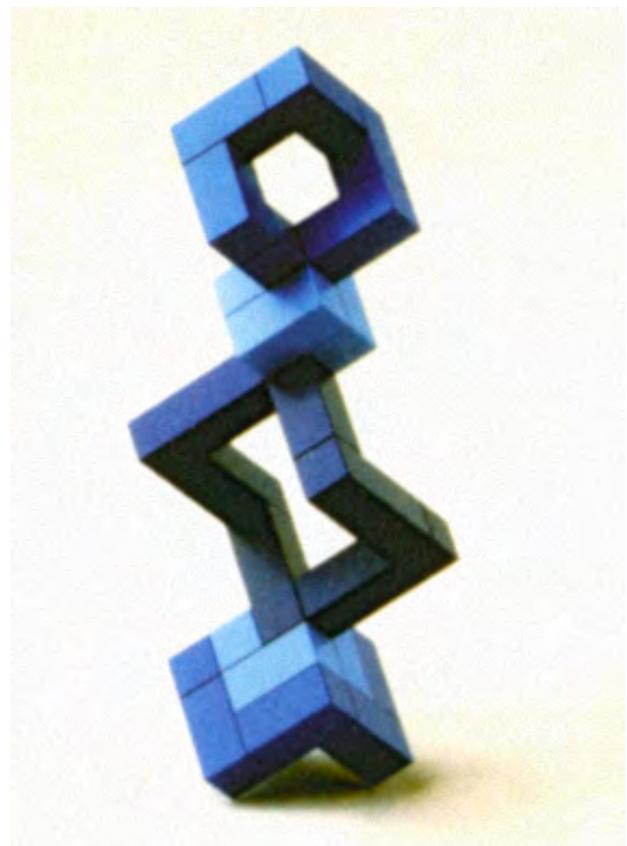
Magnetbilder nur drei Mal ausgestellt wurden – in ihrem Kölner Atelier, in Amsterdam und in New York – bevor sie wieder «weg vom Fenster» gewesen seien, und sie angibt, sie habe mit ihrer Kunst keine gesellschaftlichen Ziele verfolgt, macht Grazia Varisco (geb. 1937), die seinerzeit ebenfalls mit Magneten experimentierte, keinen Hehl aus der Enttäuschung über die Wirkungslosigkeit ihres Engagements: «Nachdem wir unsere Mutiples hergestellt hatten, war der Kunstmarkt an ihrem Potenzial interessiert. So hat er aber unsere Ideale zerstört. Plötzlich war eine kleine Auflagennummer mehr wert als eine grössere.»

Eine dritte Variante trägt Peter Lindbergh bei, der nach einer Dekorateur-Lehre als Student der Werkkunstschule Krefeld unter dem Namen «Sultan» mit veränderbaren, grossformatigen «Mono Types» Furore machte. Er war damals, 1969, von dem Kunstphilosophen und Informationstheoretiker Abraham André Moles (1920–1992) schwer beeindruckt, der die «permutationelle Kunst als eine Tendenz der modernen Welt» propagierte. Damit Kunst interessant bleibt und ein grosses Publikum anzieht, müsse sie interaktiv gestaltet werden. Das habe ihn zu seinen Mono-Types inspiriert, berichtet Lindbergh in dem Interview. Der Erfolg, der ihn immerhin in die Krefelder Galerie von Denise René und Hans Mayer führte, beeindruckte ihn offenbar wenig. Der nächste Schritt in die Konzeptkunst

schien ihm logisch: Nicht mehr ausführen, nur noch beschreiben, was man gestalten könnte. Schliesslich zog sich Sultan ganz aus dem Kunstbetrieb zurück und machte unter seinem richtigen Namen Peter Lindbergh Karriere als Modefotograf.

Einen ganz anderen Weg nahm Peer Clahsen. Er ist der einzige, dem es gelang, die Idee, Kunstwerke einem möglichst grossen Publikum zugänglich zu machen, konsequent in die Tat umzusetzen. Was zum Beispiel Karl Gerstner oder Mary Vieira missriet – ihre Arbeiten vom Warenhaus Globus herstellen und vermarkten zu lassen – klappte bei Clahsen anscheinend problemlos: Er tat sich mit dem Basler Innenarchitekten und Holzspielzeug-Macher Kurt Naef (1926–2006) zusammen, der das Objekt «cubicus» 1968 in sein Programm aufnahm. Die Auflage, schätzt Kurator Frederik Schikowski, hat mittlerweile, illegale Nachahmungen inklusive, die Millionen-Schwelle weit überschritten.

Das Beispiel zeigt: Wer den Geniekult aufgibt, hebt auch die – spätestens seit den Zeiten der «Wiener Werkstätten» und des Bauhauses



Peer Clahsens «Cubicus»: Bestseller seit 50 Jahren



Bruno Taut: Glasbausteine von 1920

ohnehin artifizielle – Grenze zwischen Kunst und Kunstgewerbe auf. Es ist kein Zufall, dass die radikalen Vertreter der «Kunst-für-alle»-Bewegung – Karl Gerstner, Gerhard von Graevenitz (in der Ausstellung mit beispielhaften Arbeiten vertreten), aber auch Dieter Hacker, Paul Talmann, Enzo Mari, Bruno Munari und die Kollektive GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel), «Gruppo T» und «Gruppo N» – ihre Arbeit als Forschung verstanden. Sie untersuchten «die objektiven geistigen/physikalischen Grundlagen plastischer Phänomene und der visuellen Wahrnehmung», wie es im Katalog der zweiten Gruppenausstellung der «Neuen Tendenzen» 1963 in Zagreb hiess.

Zwei Jahre später veranstaltete die Gruppe einen Multiple-Wettbewerb, den Michel Fadat mit einem Objekt gewann, das die Jury für seine Handhabung und die Eigenschaft lobte, jedermann die Möglichkeit zu geben, eigene Erfahrungen mit der visuellen Wahrnehmung zu machen. Es sei offensichtlich, schrieb das Preisgericht, dass diese Erfahrungen «von der wissenschaftlichen Forschung bis zum Spiel» reichen könnten.

Jedes Spielobjekt kann demnach auch didaktischen Zielen dienen. In dieser Logik verwendete Hugo Weber seine «Kugelspiele» schon am Ende der 1940er-Jahre im Grund-

kurs des «Institute of Design» in Chicago, und auch weitere ausgestellte Arbeiten sind als Lehr- und Lernmittel gut geeignet.

Die Grenzen zwischen traditionellen Kreativ-Spielen und Spielobjekten sind fließend. So gibt es im Sortiment des Spielzeug-Bauers Naef das «Bauhaus-Bauspiel» von Alma Siedhoff-Buscher, und auch die (in der Ausstellung nicht gezeigten) Glasbausteine des Berliner Architekten Bruno Taut (1880–1938) von 1920 dürfen zur Kategorie der didaktischen Spielobjekte mit einem Potenzial «zur spielerisch-regenerativen Entspannung» (Schikowski) gezählt werden.

Es ist sicher kein Zufall, dass (robuste) Spielobjekte auch in öffentlich zugänglichen Gebäuden Platz gefunden haben. In Basel steht seit 1968 ein «Polyvolume» der aus Brasilien stammenden «Braslerin» Mary Vieira (1927–2001) in der Universitätsbibliothek, und auch im Pathologischen Institut wurde eine ihrer veränderbaren Skulpturen installiert.

Und im 2011 eröffneten Neubau des Universitäts-Kinderspitals beider Basel (UKBB) zeigt das originelle «Perlenspiel» im Kinderbistro



Mary Vieira: Metallsulptur in der Uni-Bibliothek



Yayoi Kusama: Weisse Räume mit bunten Punkten



Jeppe Hein: Würfelspiel aus weisser Pappe

«Nemolino», wie sehr das Konzept von Spielobjekten in öffentlichen Räumen nach wie vor lebendig ist.

Im Museum erweist sich, dass viele der ausgestellten Objekte nicht mehr fit genug sind, Erwachsenen- oder gar Kinderhänden anvertraut zu werden. Deshalb bietet das Museum während der Dauer der Ausstellung über 300 Führungen an, die es möglich machen, die Objekte wenigstens durch Vermittlung von Restauratoren zu erleben. Auf der [Website des Museums](#) sind die Angebote tagesaktuell abrufbar.

Zu den wenigen Exponaten, die vom Publikum berührt werden dürfen, gehört zum Glück die gänzlich unberechenbare Kugelbahn «Grand Boulier» des GRAV-Mitglieds Joël Stein (1926–2012) und ein ganzer Tisch

voll kleiner Spielobjekte, unter anderem von Peer Clahsen.

Favoriten in der Publikumsgunst sind aber, wie unschwer vorauszusagen ist, die beiden Mitspiel-Räume im Untergeschoss. Im einen laden 300 weisse Würfel aus Pappe des Dänen Jeppe Hein (geb. 1974), die dank einer gekappten Ecke beliebig gestapelt werden können, zum Bauen ein. Und auch im andern, einem nur bis zur Presseführung vollkommen weissen Loft der Japanerin Yayoi Kusama (geb. 1929), darf das Publikum Hand anlegen und mit selbst klebenden farbigen Punkten seinen Dekorationsdrang ausleben.

Die Ausstellung «Spielobjekte – Die Kunst der Möglichkeiten» belegt die ungebrochene Aktualität der manuell veränderbaren Mitmach-Kunst. Sie zeigt damit auch, wie gut sich die naturbelassene Kreativität gegenüber der digitalen, elektronisch unterstützten zu behaupten weiss. Der originell gestaltete, dreiteilige Katalog bietet in Wort und Bild eine Fülle von Informationen über ein Kunst-Konzept, das seine Zukunft keineswegs hinter sich hat.

© Jürg Bürgi, 2014 (Text und Bilder S. 3 oben, 4 oben und 5)

© Illustrationen S. 2, 3 unten, 4 unten sind dem Katalog entnommen.

Abdruck und alle anderen Publikationsformen honorarpflichtig.

<http://www.juerg-buergi.ch>

Wenn Sie unsere Arbeit fördern wollen, freuen wir uns über jeden Beitrag:

PC-Konto 40-32963-0; Jürg Bürgi, Basel  
IBAN CH75 0900 0000 4003 2963