

**MARION HOHLFELDT**

## **Making by doing – spielerische Aspekte der Kunst. Von der Rezeptionsästhetik zur Relationsästhetik**

### **Abstract**

Das Spiel als Kulturphänomen *par excellence* (Huizinga, 1936) lässt sich durch zwei ihm innewohnende Eigenschaften kennzeichnen: Es verfügt über eine ontologische Ambivalenz (Heidemann, 1969) und wird durch eine offene Determination bestimmt (Buytendijk, 1934).

In ihrem Begehren, die Autonomie der Kunst zu verlassen und ihre Kunstpraxis in Lebenspraxis zu überführen (Bürger, 1974), griffen viele Künstler seit den ausgehenden fünfziger Jahren auf Spielformen zurück, die eine aktive Beteiligung herausforderten. Die dem Spiel eigene Ontologie erlaubte dabei, einerseits die ästhetische Grenze (Michalski, 1932, Boehm, 1977) zu überschreiten und das Kunstobjekt in Interaktionsprozessen aufzuheben, andererseits eine deutliche Markierung zur Lebenspraxis aufrechtzuerhalten (Danto, 1984), die die ästhetische (spielerische) Rezeption weiterhin ermöglichte.

Der insbesondere in den sechziger Jahren in unterschiedlichen Geisteswissenschaften weithin analysierte Spielbegriff (Winnicott, Sutton-Smith, Klein, Piaget, Caillois) stellt ein begriffliches Instrumentarium zur Verfügung, das der Kunstrezeption bis hin zur aktuellen Digitalkunst dienlich ist. Dabei kristallisiert sich insbesondere der Begriff des « potentiel space » (Winnicott, 1973) heraus, der der kunstrezeptorischen « Leerstelle » (Iser, 1972, Kemp, 1985) verwandt ist und von anderen Wissenschaftsbereichen aufgegriffen wurde (Turner, 1969).

Der Beitragsvorschlag zeichnet die Verknüpfungen dieser Ansätze nach, die für die Kunstanalyse insbesondere unter dem Aspekt der Relationsästhetik (Bourriaud, 1998) fruchtbar gemacht werden können. Anhand einiger signifikanter Beispiele der neunziger Jahre (Tzaig, Creed, Orozco, Cattelan, Bulloch, Tiravanija) soll gezeigt werden, auf welche Weise Spielformen der Kunst eine (Lebens-)praxisorientierte Anbindung an gesellschaftliche Prozesse ermöglichen, ohne dabei ihren Autonomiestatus zu verlieren.

## Zur Person

Marion Hohlfeldt, Dozentin für Kunst des zwanzigsten Jahrhunderts an der Universität zu Rennes 2, Frankreich, Studium in Köln und Paris 1 Sorbonne, Promotion (Universität zu Köln) über « 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 » (VDG Weimar, 1999), Publikationen und Forschung insbesondere zur Kunst der sechziger Jahre und aktueller Kunst, zu den Themen Spiel und Kunst im öffentlichen Raum.