

MICHAEL LÜTHY

Spieldimensionen in der Kunst der Moderne

Abstract

Der Vortrag betrachtet das ›Spiel der Subjektivität‹ aus dem Blickwinkel der modernen Kunst. Für diese wird die Spielkategorie zentral. Die Kunst erwirbt die Freiheit, alles in die Perspektive ihres Spiels hineinzuziehen. In ein spielerisches Verhältnis zu Haltungen, Werten, Identitäten, Gegenständen und Begriffen zu treten, eröffnet die Möglichkeit der (selbst-)kritischen und (selbst-)reflexiven Distanznahme und erzeugt jene Leichtigkeit, die jeder Zugewinn an Spielraum mit sich bringt. Allerdings erneuert eine Kunst, die sich dem Spiel verschreibt, zugleich auch das alte Unbehagen gegenüber ihrer möglichen Folgenlosigkeit für das Leben. Indem sie von den Zwängen und Notwendigkeiten der Welt spielerisch Abstand nimmt, erscheint sie als Bereich vermiedener Verantwortung, als spielerischer Immoralismus angesichts der drängenden Fragen der Gegenwart. Doch es verhält sich womöglich genau umgekehrt. So scheint es, wie Robert Pfaller argumentiert, keine ernstere und unbedingtere Tätigkeit zu geben als das Spiel. Gerade der Spieler ist nicht bei sich, sondern gerät zuweilen völlig außer sich. Sobald er ins Spiel eintritt, ist er nicht frei, sondern wird gänzlich vom Spiel beherrscht. Dessen selbstzweckhafter Charakter hat, so Pfaller, den tyrannischen Zug, von uns eine unbedingte Folgeleistung zu fordern, ohne dafür einen Grund anzugeben. Das Spiel entlastet uns, so seine Schlussfolgerung, keineswegs vom Ernst der Wirklichkeit, sondern eröffnet vielmehr die Möglichkeit, uns in den Ernst der Wirklichkeit einzuüben, der uns, verglichen mit dem Zwang des Spiels, mit einem Male erträglich erscheint. Was Pfaller für das Spiel bemerkt, lässt sich *mutatis mutandis* auf die Kunst übertragen. In einer Welt, in der die Bindungen und Anforderungen immer abstrakter und relativer werden, bietet die Sinntotalität, Plötzlichkeit und Unmittelbarkeit der Kunst eine Möglichkeit, in ein unbedingtes, uns für den Augenblick des Kunstspiels gänzlich ausfüllendes Beziehungsgefüge einzutreten, dessen Erfahrung wir vielleicht ins wirkliche Leben hinüber retten können.

Zur Person

Studium der Kunstgeschichte und der Geschichte in Basel und Berlin, Promotion in Basel, Assistent am Kunsthistorischen Seminar der Universität Basel, seit 2003 Geschäftsführer und Teilprojektleiter des Sonderforschungsbereichs 626 „Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste“ an der FU Berlin.

Neueste Publikationen zu Kunst und Spiel: *Die eigentliche Tätigkeit. Aktion und Erfahrung bei Bruce Nauman*, in: *Auf der Schwelle. Kunst, Risiken und Nebenwirkungen*, hrsg. von Erika Fischer-Lichte, Robert Sollich, Sandra Umathum und Matthias Warstat, München 2006, S. 57-74