

ERZBERLIN 20.2.2021 / NORDEN ① ^{Meer 20.2.2021}
(ohne Spiel, keine Kunst) / GESAMTKUNSTWERKSSPIEL!
^{Meer 2021}

SPIELMANIFEST: K.U.N.S.T.!

☐ KAMPF UMS SPIEL ∞
KUNSTFORUM International Bd. 276 Aug. - Sep. 2021

○ † KUNST = SPIEL! † △

∞ SPIELEN, SPIELEN, SPIELEN!
KUNST ZUKUNFTET, NUR KUNST ZUKUNFTET!

KUNST IST DER TRIUMPH DES SPIELS!
KUNST TRIUMPHIERT IMMER, KUNST IST SPIELFÜHRER!

Im der Kunst ist nur "SPIEL" möglich!
in der Kunst ist Kunst die Spielführung "Erzberlin"
Was nicht "spielt" ist gegen Kunst! Wer
spielt, dient der Kunst: KUNST ≠ Ideologie!

1. KUNST IST DAS FREIESTE SPIEL ALLER KRÄFTE!
 2. KUNST ist politikbefreiestes Spiel! Zed!
 3. KUNST ist religionsbefreiestes Spiel! Moomin!
 4. KUNST ist sektenfreiestes Spiel! Rambo!
 5. Kunst ist gewaltlosestes Spiel! Alice in Wonderland!
 6. Kunst ist demokratiefreiestes Spiel! ERZ
 7. Kunst ist anarchelosestes Spiel! Dr. No.
 8. Kunst ist Spiel ohne "ICH-Versauthet"!
 9. Kunst ist ^{kein ideologisches Formfleischmenschen} Spiel ohne Heiligtum! (Snoopy, Alex de Lorge)
 10. KUNST IST angstfreiestes Spiel! (Barabarella)
 11. Kunst ist mitläuferloses Spiel! (Zardor)
 12. Kunst ist ideologiebefreiestes Spiel! (Zardor)
- Kunst ist Realitätsverweigerung: Spielt doch!



高143

高雄

Spiel! Spiel am Tollsten!

KINDLICHES UND SPIELERISCHES
IM WANDEL DER KUNST

von Larissa Kikol



Die zeitgenössische Kunstwelt wird immer häufiger so bespielt, dass sie als optimierte Kindheitsphantasie oder sogar als utopisches Kinderzimmer den Erwachsenen in ihre Arme nimmt. Das innere Kind des Kunstkritikers, Museumsdirektors, Sammlers, Galeristen, Künstlers und Besuchers muss sich nicht mehr verstecken, im Gegenteil, jeder darf es rauslassen, jeder darf spielen!

Der Kunsthistoriker und Leiter des Kupferstichkabinetts der Öffentlichen Kunstsammlung Basel Dieter Koeplin fragte einst: „Welcher Künstler reaktiviert Kindliches nicht immer wieder von neuem?“⁴¹ Die Psychologin Alison Gopnik gab Forschern den Rat: „Wildes Herumprobieren bewährt sich umso besser, je weniger man über ein Problem weiß. Kinder und Wissenschaftler werden dadurch schneller klug als mit durchdachten Experimenten.“

Das Kindliche und Spielerische stellt letzten Endes nichts weniger als einen Abstraktionsprozess dar ...

Estelle Blaschke und Kito Nedo schrieben im Katalog *Kids* der Contemporary Fine Art Galerie: „Heute wollen Erwachsene sein wie Kinder [...]. Alle wollen (und sollen) nur noch spielen. Die ganze Welt ist Kind.“⁴² Der 2013 für den Turner Prize nominierte Künstler David Shrigley behauptete, dass seine Werke noch so aussähen, als hätte er sie mit 13 oder 14 Jahren gemalt und dass es bei ihm nicht um Entwicklung gehe.⁴³ Als der Autor Rüdiger Sünner an Joseph Beuys zurückdachte, schrieb er auf: „Kinder flüstern mir zu, dass ich meine Wunde zeigen darf“⁴⁴. Laut ertönen daneben die Rufe von Jonathan Meese: „KUNST IST TOTALES MÄRCHEN – KUNST IST EWIGER KINDERGEBURTSTAG (immer, immer, immer, wie Krümelmonster)“⁴⁵ Schließlich fasst André Butzer kühn zusammen: „Ein Ende der Kindheit gibt es nicht.“⁴⁶

Das, was diese Spielclubs und Spielenden antreiben, sind keine pädagogischen Missionen und keine konzeptuellen Spieltheorien. Es geht weder in erster Linie um Schillers Spielbegriff, noch um eine reale Kindheit oder um reale Kinder. Eine philosophische, konzeptuelle Annäherung zum Spielerischen hätte zwar den Vorteil, intellektuelle Beruhigung auszusenden. Denn obwohl oft behauptet wird, dass die Trennung von High und Low längst durchbrochen wurde, ist es trotzdem ein stets typischer Charakterzug der Kunstwelt, dass das Geistige als High präsentiert wird. Mutig ist daher der Schritt, das Spielerische nicht im intellektuellen High, sondern im Kindlichen Low anzusiedeln. Natürlich ist auch das wiederum nur Schein, eben eine Strategie, denn die kindliche Ästhetik und die kindlich, spielerische Haltung ist ein bewusst entwickelter Stil der Künstler, den sie konsequent „erwachsen“ ausbauen.

Die Inszenierung von Kindheit und von spielerischer Freude in der zeitgenössischen Kunst gleicht einer Utopie, einem Totalkunstwerk, einer optimierten Ästhetik. Ja, in vielen Fällen ist die Kunstwelt sogar die bessere Kindheit. Und das, was Kinder noch nicht dürfen und können, darf und kann der Künstler umso mehr.

EIN RÜCKBLICK IN DIE AVANTGARDE

Zu Anfang des 20. Jahrhunderts wollten die expressionistischen Brücke-Künstler „die Erscheinungswelt ganz ursprünglich, wie zum ersten Male oder wieder wie mit Kinderaugen sehen“⁴⁷. Die Vorstellung einer Ursprünglichkeit, die sich unbeeinflusst von der modernen Zivilisation, der menschlichen Kulturgeschichte und der Technisierung entfaltet, versprach die Wiederentdeckung einer dem Menschen zu Grunde liegenden Kreativität. Um der Idee eines Urstadiums der Kreativität näherzukommen, sollten vor allem primitive Ressourcen zur Inspiration und Formfindung genutzt werden. Daher etablierte sich der Begriff des Primitivismus im Wortschatz der Kulturschaffenden. Zu diesen primitiven Ressourcen zählten nicht nur die Stammes- und Volkskunst afrikanischer und präkolumbischer Kulturen, sondern auch die Zeichnungen von Kindern.⁴⁸ Auch unabhängig von den Brücke-Künstlern verstanden große Teile der Avantgarde-Bewegungen das Kindliche im Primitivismus als Opposition zur gesellschaftlichen Norm, als kreative Alternative zu Problemen und Schwächen, die in der westlichen Zivilisation ausgeglichen wurden, und als eine mögliche Verkörperung des wilden Anderen. In diesem Anderen suchten die erwachsenen Künstler Hilfe zur Selbsthilfe, für ein besseres Leben und für ihre künstlerische Entwicklung. Kreativität, Ideenfindung, Antrieb und letzten Endes auch Unterscheidbarkeit von anderen Künsten, zum Beispiel der akademischen. Gestalterische Produktionen von Kindern nährten die imaginäre Vorstellung von einer Ursprünglichkeit, die vor allem das subjektive Gefühl und die subjektive Wahrnehmung der Außenwelt in einer uneingeschränkten Weise, ohne die Einflüsse des bürgerlichen, erwachsenen Alltags, wiedergeben sollte. Natürlich ist der Primitivismus ein Ideenkonstrukt, das heißt eine außerordentlich problematische, westliche Erfindung. Schon alleine die Gleichstellung von den Einwohnern Afrikas mit Kindern zeigt den diskriminierenden Kern dieser Anschauung.

Zeitgleich befasste sich auch die Psychologie verstärkt mit der Erlebniswahrnehmung von Kindern und dem Lebensabschnitt der Kindheit. 1905 wendete sich Sigmund Freud in seinen *Drei Abhandlungen zur Sexualtherapie* der infantilen Amnesie zu. Freuds Therapieansätze zielten auf eine Aufarbeitung der vergessenen Kindheitserlebnisse



02 Niki de Saint Phalle und Jean Tinguely, *Fontaine Stravinsky – Cher Igor, Bonjour!*, 1983, Entwurf für eine Graphik (ed. 150/19), Filzstift, Bleistift, Collage auf weißem Papier, Museum Tinguely, Basel, © 2021 VG Bildkunst

ab, denen er starke Gefühlsausbrüche zuschrieb, die machtvoll genug seien, den Erwachsenen bis in sein spätes Leben hinein zu beeinflussen.⁹ Einige Jahre später, 1908, ging Freud noch weiter, indem er die dichterische Betätigung mit der kindlichen Tätigkeit verglich: „Die liebste und intensivste Beschäftigung des Kindes ist das Spiel. Vielleicht dürfen wir sagen: jedes spielende Kind benimmt sich wie ein Dichter, indem es sich eine eigene Welt erschafft, oder, richtiger gesagt, die Dinge seiner Welt in eine neue, ihm gefällige versetzt.“¹⁰ Ausgehend von der Annahme, dass Kindheitserinnerungen eine wichtige Rolle bei der erwachsenen, künstlerischen Tätigkeit spielen¹¹, entwickelte Freud eine „produktionsästhetische Theorie“¹². Diese Perspektive lässt sich durchaus als wichtiger Teilaspekt und Inspirationsquelle des Kunstbestrebens der Avantgarde ausmachen. So datierte beispielsweise Paul Klee seinen Werkkatalog so weit zurück, nämlich in seine Kindheit, dass seine Kinderzeichnungen gleichsam zu seinem Lebenswerk dazu zählen.

Auch die Surrealisten setzten sich mit dem Unterbewusstsein und der kindlichen Gestik auseinander. Unter dem Begriff *recherches experimentales* versteht man surrealistische Spiele, die zu den damaligen Kreativitätstechniken gehörten. Sie dienten in erster Linie nicht dazu, fertige Kunstwerke entstehen

zu lassen, sondern den Geist aufzulockern und ihn flexibler zu machen, ähnlich wie es Sportler beim Dehnen der Muskeln vor dem eigentlichen Training beabsichtigen. Scurrile und neue Ideen sollten so entwickelt werden, die Grenze zwischen Spiel und Kunst wird zu einer Grauzone.¹³

Die Avantgardisten hängten der Menschheitsgeschichte eine Kindheit an, welche in den Höhlen stattgefunden habe und sich im Mittelalter oder in fremden Kulturen immer noch aufspüren lasse. Kinder verkörperten diese Entwicklungsetappe, sie lebten generell in einer prähistorischen Zeit – so der primitivistische Gedanke.¹⁴ Der Wilde und das Reaktivieren der Kindlichkeit im Erwachsenen sollten die Gesellschaft heilen, wiederbeleben und aus ihren Fesseln befreien.¹⁵ Der Kunsthistoriker Roberto Ohrt sprach von der Idee, die Quelle und den Ausgangspunkt der Avantgardebewegung der modernen Kunst in ein kollektives Kinderzimmer zu legen: Ein zum Spiel einladender Baukasten aus bunten, verschieden geformten Bauklötzen tauchte schon am Ende des 19. Jahrhunderts in den europäischen Kinderstuben auf. Diese Kinder seien es, die später in der Moderne Grundelemente in Form, Farbe und Fläche zerlegen und malerisch durch Striche, Kanten, Ecken und Rundungen spielerisch wieder zusammenfügen.¹⁶

BEWUSSTER „RÜCKSCHRITT“ UND „NICHT-KÖNNEN“ IN DER NACHKRIEGSZEIT

Nach dem zweiten Weltkrieg prägte Jean Dubuffet die Idee der Art brut, um „die Belastungen des Menschen durch Krieg und Krankheit, Alkohol, Bosheit und Desinteresse, Liebe und Lieblosigkeit, Erfolg und Mißerfolg, Zweifel und Ratlosigkeit“¹⁷ zu behandeln. Die kindliche Formsprache wurde mit politischen und gesellschaftlichen Botschaften verbunden. Eine neue Dramatik zog in die kindlich anmutende Ästhetik ein, die weniger die Magie der kindlichen Inspiration visualisierte, sondern zunehmend mit Gegensätzen der inhaltlichen Gewalt und formalen Unschuld operierte. Dubuffet präsentierte sumpfige, verkrustete Erdoberflächen, düstere Landschaften und zerfurchte Gesichter neben humorvollen Alltagsszenen, denen gleichfalls ein Lächeln der Unschuld und ein Augenzwinkern der Ironie innewohnten.¹⁸ Das Hässliche und das Ärmliche, oft in kindlicher Gestaltungsform, wurden zur Kunst erhoben.¹⁹

Im November 1948 entstand in Paris die Cobra-Gruppe, gegründet von den Künstlern Asger Jorn, Christian Dotremont, Joseph Noiret, Karel Appel, Corneille und Constant. Sie beriefen sich öffentlich auf Kinderzeichnungen als Inspirationsquelle, stellten diese neben ihren eigenen Werken aus oder publizierten sie. Die Cobra-Sprache konstruiert sich, ähnlich wie Aspekte der frühen Avantgarde, aus dem Anspruch an eine Unmittelbarkeit, Ursprünglichkeit, an eine kraftvolle Expressivität und Poesie, thematisiert aber auch menschliche Ängste und Aggressionen.²⁰ Doch anstatt die Kindheit zu romantisieren und zu transformieren, wurde die kindliche Bildsprache als direktes Kommunikationsmittel eingesetzt. Im Gegensatz zu Dubuffets Tendenz, erdige, gedeckte und oft mit Schwarz und Grau gebrochene Farben zu verwenden, strahlten die Bilder der Cobra-Vereinigung in leuchtenden, bunt gemischten Farbkonstellationen.

Die Ferne der Kindlichkeit, die zunächst im Vergangenen oder im Exotischen lag, rückte folglich näher, in eine kleinere Ferne des bloßen Anderen, das sich nebenan im Nicht-Kulturellen-Milieu, also bei den Outsidern befand. Dafür brauchte man nur die genormte, gebildete Mitte der Gesellschaft zu verlassen. Die Nachkriegszeit verursachte einen wahren Aufschwung an kindlicher Ästhetik in der Kunst. Art Brut und Cobra waren der Versuch, nach dem Krieg nicht so weiterzumachen wie bisher. Es brauchte neue Bildsprachen und dafür gingen die Künstler erstmal wieder einen Schritt zurück, nämlich in die Kindlichkeit.

Ein weiterer Hauptprotagonist in der Kunstgeschichte des Kindlichen ist Cy Twombly. Roland Barthes beschreibt dessen Zeichensprache als ein „graphisches Jucken“²¹ welches vorgibt, stellenweise von der linken, untrainierten Hand abzustammen.²² Die Bildwelt kann als utopische Gleichzeitigkeit verstanden werden, da „sie in einem unnachahmlichen

Strich die Inschrift und das Auswischen, die Kindheit und die Kultur, das Abschweifen und die Erfindung verbindet.“²³ Durch den unterschiedlichen Gebrauch diverser Zeichen- und Malwerkzeuge, so wie bei der Vermischung von Begrifflichkeiten aus der Kulturgeschichte, entsteht der Eindruck einer vermehrten Autorenschaft, welche die Kritzelspuren und Flecken als Platzhalter ihrer Anwesenheit hinterließen.²⁴ Diese Autorenschaft scheint aus Laien, Graffiti-Sprayern, Kindern und Künstlern zu bestehen.

Die konzeptuelle Hintergrundebene, die seit den 50er Jahren verstärkt mit kindlich anmutenden Zeichen- und Malproduktionen kombiniert und zur Opposition gesetzt wurde, begleitet auch den Schweizer Künstler Jean Tinguely. Neben der Arbeit an seinen automatischen Zeichenmaschinen, mit denen er das Publikum spielen ließ, schrieb der Künstler auch viele handschriftliche Briefe an Freunde aus der Kunstwelt und an Museumsdirektoren in einer verspielt, pubertär wirkenden Gestaltungssprache.

Die Blätter wurden mit Kugelschreibern, Farbstiften, Aufklebebildchen, Ausschnitten aus Zeitschriften und flüssiger Farbe gestaltet. Ästhetisch ähneln sie dem Charakter von Telefon- und Toilettenkritzeleien. In einem Brief an den Freund und Leiter der Kunstsammlung Basel, Franz Mayer, klebte Tinguely eine tote Mücke auf und taufte sie mit dem Namen Leo. Manchmal gab der Künstler den Briefen auch kleinere Spielzeuge bei.²⁵ Im Sinne dieser Ästhetik fungiert das zerknitterte Blatt als Spielwiese phantastischer Pläne und Mindmaps, die er ebenfalls zusammen mit Niki de Saint Phalle kreierte, zum Beispiel für Projektvorschläge und zur Ideenvermittlung [02].

Andy Warhol [03] richtete sich mit einigen Arbeiten direkt an die Kinder. In einer Ausstellung bei Bruno Bischofberger im Jahr 1983 fertigte er extra für diese Zielgruppe kleinformatige Leinwände an, die er tiefer hängte – genau auf ihre Augenhöhe. Die Größeren konnten Jahre zuvor in seiner kinetischen Rauminstallation Silver Clouds ihren kindlichen Gefühlen nachgehen, wenn sie mit den glänzenden Schwebekissen spielten.

Ein anderer Wegbereiter ist Jean-Michel Basquiat. Er schrieb, zeichnete, skizzierte und klebte auf die Leinwände. So entstanden miteinander agierende Gebilde aus Flugzeugen, Autos, Köpfen, Körperhüllen samt Gedärmen, Muskeln und Sehnen, Kronen, Boxkämpfern sowie Zitatens aus den populären Medien und der Straßenszenografie. Der Darstellungsmodus ähnelt den kindlichen Formvereinfachungen, den launischen Schwankungen und der manchmal sich abbildenden emotionalen Gereiztheit in Kinderzeichnungen.

In der Taschen-Monographie *Basquiat* von Leonhard Emmerling wird der Schlagzeuger, Freund und das ehemalige Bandmitglied des Künstlers, zitiert. Seine Äußerung über ihre Musik wird auch auf die ästhetische Erscheinung von Basquiats Werken und deren Zeitgeist bezogen²⁶: „Wir waren alle



03 Andy Warhol, Nachbau einer Ausstellungs-
 szenografie für Kinder bei Bruno Bischofberger,
 1983. Ausstellungsansicht: *ANDY WARHOL*
EXHIBITS a glittering alternative, 25. September
 2020–31. Januar 2021, mumok – Museum
 moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien, Foto:
 Klaus Pichler, © mumok

Welcher Künstler reaktiviert
 Kindliches nicht immer wieder
 von Neuem?

— Dieter Koeplin



04

vom Konzept kontrollierter Naivität überzeugt. Es war Nicht-Können als Konzept. Wir machten dieses rohe, falsche Ding, das irgendwie funktioniert.“²⁷

In der Schweiz verabredeten sich zwei andere zum Spielen: Peter Fischli und David Weiss. Sie erschlossen sich eine bildhauerische, installative Arbeitswelt, die vom Streich, vom Witz und vom kindlichen Staunen angetrieben wurde. In dem Film *Der geringste Widerstand* von 1981 verkleideten sie sich als Plüschratte und Pandabär, die auf naive Weise in Los Angeles mit der Kunst viel Geld verdienen wollten (mehr dazu: *In den Spielzonen der Kindheit* – Paolo Bianchi, in diesem Kunstforum International Band). In ihrem späteren Gesamtwerk perfektionierten Fischli und Weiss das zwecklose Spiel als Arbeitsansatz und schufen wie kaum zwei andere eine Gegenwartsästhetik der Absurdität. [04]

Ende der 1980er Jahre ging Jeff Koons [05] noch einen Schritt weiter. Er suchte erst gar nicht mehr das künstlerische Zutun im Sinne einer individuellen Übersetzungsleistung von Kindlichem, sondern zeigte in seiner Serie *Banality* Spielzeuge und Kitschfiguren. Unverblümt stand das Gefühl im Vordergrund, eben das banale Gefühl: Die Freude und das Berührt-Sein, die diese Objekte bei Erwachsenen und Kindern hervorrufen. Dieses Gefühl galt es nicht nur zu akzeptieren, sondern auch ikonenhaft zu symbolisieren und zu vermarkten. *Banality* wird zum Anstoß für vielzählige Diskurse, Theorien und Kunstmarktanalysen, die bis heute aktuell bleiben.

Zwei Weltkriege, die Nachkriegszeit, die Konzeptkunst, und eine neue Coolness der 80er Jahre und Kunstmarktentwicklungen verlangten immer wieder nach Umdenken, Bewältigung sowie Loslösung von

Altem und Gewohntem. Die stetigen Umbruchphasen boten den Künstlern die Gelegenheit, die Rolle des Heilers, politischen Akteurs, kulturellen Wegführers, Rebellen und schelmischen Individuums einzunehmen. Dabei war die Projektionsfläche ‚Kindheit‘ ein beliebtes Werkzeug, welches gerade in „schwierigen“ Zeiten immer wieder reaktiviert wurde. Schon in der Romantikbewegung des 19. Jahrhunderts schwärmten Dichter und Künstler für die kindlichen Erinnerungen und Träume, mit denen sie sich vor einer kalten, zu rationalisierten Welt schützen wollten. Als sich Heinrich Heine ebenfalls im Spannungsfeld zwischen politisch-sozialem Utilitarismus und der Autonomie der Kunst wiederfand, erschien ihm die Poesie schließlich doch als ein heiliges Spielzeug.²⁸

Das Kindliche und Spielerische stellt letzten Endes nichts weniger als einen Abstraktionsprozess dar, und zwar epochenunabhängig, der es erlaubte Krisen zu konfrontieren, sowie Veränderungen und neue Impulssetzungen auszulösen.

KINDLICHES IN DER GEGENWART

Aktuell treten wieder andere Assoziationen und Motivationen, das Kindliche und Spielerische zu beleben, in den Vordergrund. Der Kunstwissenschaftler Michael Glasmeiers kommt zu dem Fazit: „Im Verlauf des 20. Jahrhunderts seien die Spielregeln in der Kunst immer absoluter umgesetzt worden.“²⁹ Genau diese Ansicht teilt der vorliegende Themenband. Das Kindliche ist heute weder etwas Fernes im Sinne von fernen Kulturen, noch wird es bei den Outsidern oder in der Ferne des menschlichen Unterbewusstseins



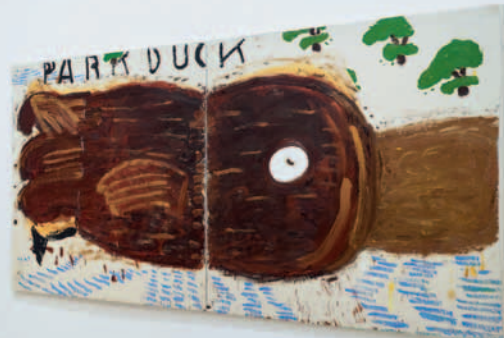
05

04 Peter Fischli/David Weiss, *Ohne Titel (Ratte und Bär, schlafend)*, 2008/09, 2 Stoffpuppen, 2 Atemmaschinen, Ed. 1/3 + 1 AP, H je ca. 90 cm, Je 10 kg, FISCW3541, © Peter Fischli/David Weiss, Courtesy: die Künstler und Galerie Eva Presenhuber, Zürich/New York, Foto: Stefan Altenburger Photography, Zürich

05 Jeff Koons, *Serpents*, 1988, © Jeff Koons

06 Rose Wylie, *Ausstellungsansicht, Lolita's House*, David Zwirner Gallery, London, 2018 © Courtesy: David Zwirner Gallery

06





07

07 Armen Eloyan, *Pet (01)*, 2019, Öl auf Leinwand, 180 × 230 cm, Courtesy: Galerie Nicola von Senger, Zürich

08 Philip Grözinger, *PAC*, 2020, Öl und Acryl auf Leinwand, 80 × 100 cm, © Foto: Marcus Schneider, Courtesy: der Künstler und Galerie Nicole Gnesa

09 Raymond Pettibon, Ausstellungsansicht: *Raymond Pettibon Neue Arbeiten*, 2014, Contemporary Fine Arts Galerie, Berlin, © Foto: Privates Archiv der Autorin

08





09

ausgemacht. Es ist längst mitten in die Gesellschaft gerückt, es ist längst zum fröhlichen „Totalspiel“ in der Kunstwelt avanciert. Das Kindliche wird ausgelebt, auch ohne, dass Kritik oder der Wunsch nach Erlösung darin als Erklärungen mitschwingen. Wir leben nicht nur in einer verspielten Gesellschaft, sondern erleben auch eine verspielte Kunst, deren Spieler genau dann eine anzuerkennende Reife aufweisen, wenn sie alle Hemmungen abwerfen.

So auch bei Rose Wylie [06]. Mit ihren 86 Jahren malt sie wie eine junge Wilde, nein, eigentlich wie ein freches Kind, dem alle Entwicklungsstufen egal sind. Dem späten Erfolg in ihrem höheren Alter verdankt sie gerade ihrer Kindlichkeit und Verspieltheit, die sie auf großen Formaten selbstbewusst auslebt. In ihrer Bildsprache steckt Leichtigkeit, eine kindliche Großzügigkeit an Körperformen und schiefen Konturen, sowie Spaß an einer Komposition, die immer leicht danebenzuliegen scheint. Dies ist das Spannungsverhältnis, das sie erfolgreich zu ihrem Alter aufbaute, und was als Reizfaktor gepaart mit einer zeitgenössischen Ästhetik auf dem Kunstmarkt belohnt wurde.

Die Monster von Armen Eloyan [07] sind hingegen schwerer, aber trotzdem expressionistisch gehalten. Oft tauchen sie im Dunkeln auf, ihre Augen wirken alkoholisiert und psychologisch auffällig. Ihr Fell ist zottelig und stets ein bisschen dreckig. Um Leichtigkeit geht es weniger, um kindliche Unschuld erst recht nicht. Spaß macht es trotzdem. Spaß am Heruntergekommen-Sein, am Erwachen nach einer harten Nacht, am serienhaften Malen dieser

KUNST IST TOTALES
MÄRCHEN – KUNST IST
EWIGER KINDER-
GEBURTSTAG (immer, immer,
immer, wie Krümelmonster).

— Jonathan Meese

desorientierten, trotzdem lustigen Protagonisten, die dem Betrachter im White Cube die Erlaubnis geben, sich nicht von seiner besten Seite zeigen zu müssen.

Raymond Pettibon [09] wiederum sucht konkret die Aura des verspielt Kindlichen. Als Dubuffet es noch streng vermied, dass seine Werke in unmittelbarer Nähe zu Arbeiten von Outsidern ausgestellt und gesehen wurden, kümmert diese Nachbarschaft Pettibon heute nicht mehr. 2014 präsentierte er während der Ausstellung *Raymond Pettibon Neue Arbeiten* in der Contemporary Fine Arts Galerie in Berlin eine bunte Reihe an gerahmten und ungerahmten Papierarbeiten. Dabei vermischte er seine eigenen Zeichnungen mit einer bedeutenden Menge klar zu erkennender Kinderzeichnungen. Die multiple Autorenschaft brachte multiple Erzählstränge und Zeichensprachen durcheinander. Der Kunstbetrachter im White Cube kam nicht umhin, auch die Kinderzeichnungen in den luxuriösen Räumlichkeiten der Galerie zu rezipieren. Schließlich standen ja auch alle Papiere unter der Auszeichnung ‚Neue Arbeiten von Raymond Pettibon‘:

Philip Grözinger malt [08] hingegen Pac-Man-Bilder. Mögliche intellektuelle, philosophische Spielansätze, oder solche die pädagogisch für ein gutes Gewissen sorgen könnten, werden von ihm lächelnd ignoriert. „Man frisst sich durch. Ist das jetzt ein gutes Fressen oder ein schlechtes Fressen? Keine Ahnung, aber ich finds lustig“³⁰, kommentiert er sein Gemälde. Schillers Spieltheorie oder Freuds Unterbewusstsein sind hier obsolet. Und das, was Kinder nicht zu viel vor dem Bildschirm spielen sollen, kann der erwachsene Künstler halten wie er will.

Noch mehr Freiheit nimmt sich der Künstler Boris. [11, 12] Auch er will spielen, und zwar genau dort, wo er es möchte. Vor einiger Zeit fiel diese Wahl auf einen Zug. Auf ihn malte er das klassische Drei-Gewinnt-Spiel, das Schüler oft in ihre Schreibhefte oder auf ihre Tische kritzeln. Da es leicht aufzuzeichnen ist, trägt das Spiel bereits die Veranlagung in sich, ortsungebunden, schnell und vandalisch angefertigt zu werden. Dass dies nun überlebensgroß und als strafbarer Akt passiert, ist letzten Endes nur die konsequente Weiterentwicklung des Schülerspiels. Boris Graffitis greifen das Spielerische immer wieder neu auf, so auch sein Slogan „Toys are better people“. Als Toys werden in der Szene die Anfänger bezeichnet, am anderen Ende stehen die Kings. Das ironische Spiel mit den ersten, hierarchischen Strukturen in der Graffiti-Kultur ist ein wiederkehrender Topos bei ihm. In seinem Künstlerumfeld

der Kings inszeniert „the good guy Boris“ sich als spielenden Jungen, der sich nicht einordnen lassen möchte. Stattdessen lässt er Spielzeugfanpuppen von sich anfertigen, nur, um auf der nächsten Mauer wieder die eigenen Graffiti-Klischees anzugreifen.

Eine große Spielwelt bauten sich zusammen Jonathan Meese und Tal R. [10] auf. In das Staatliche Kunstmuseum in Kopenhagen stellten sie einen neuen Ausstellungsraum hinein, nämlich eine rosafarbene Burg. In diese kritzelten sie auf den Boden, hingen ihre Bilder auf und stellten ihre Skulpturen hinein. Sie erschufen sich ein großes Kinderzimmer zum Kunstspielen, so als würden utopische Kinderzeichnungen Wirklichkeit werden. In diesem Sinne wurden beide Künstler im Katalogtext als „Spielkameraden“ bezeichnet. Es hieß: „Keinem der Anwesenden konnte entgehen, dass sie, vermutlich inspiriert durch ihr Konzept, sich zurückentwickelten und in die Rolle von zwei kleinen Jungs schlüpfen, die mit ihrer Burg spielen.“³¹

Ein Künstler, der Städte für seine Einwohner wieder ein Stück weit in eine Märchenlandschaft verwandeln möchte, ist Florentijn Hofman [01, 13]. Seine überlebensgroßen Tiere sorgen dafür, dass plötzlich nichts mehr stimmt: Die Größenverhältnisse und die Wesensmerkmale der Stadtlandschaft. Bei ihm wird Wasser in einem Hafen zur Badewanne und ein Fluss zum Safari-Land. *Rubber Duck* hieß die große gelbe Ente, die friedlich in den Häfen





11

dieser Welt passierte, um den Bewohnern, gerade den Erwachsenen, ein Stück Kindheit zurückzubringen, wie es der Künstler erklärte. Zudem veröffentlicht er Statements zu jedem seiner Projekte: „The friendly, floating Rubber Duck has healing properties. (...) The rubber duck is soft, friendly and suitable for all ages.“³² Hofmans Ansatz ist es, aufwendig zu organisierende Land-Art-Projekte als kindlich, spielerische Erfindungen zu vermitteln, die vor allem emotional rezipiert werden sollen. Ein kindliches Phänomen in der Kunst ist jedoch bis heute vorhanden, nämlich die kindliche, spielerische Ausdrucksform für düstere, grausame Themen wie beispielsweise Kriege. Der Rückgriff in der Nachkriegszeit auf diese visuelle Sprachform bleibt bis heute ein künstlerischer Ansatz.

Auffällig während der Recherche zu diesem Band war die Diskrepanz zwischen männlichen und weiblichen Positionen, nicht bei ästhetischen, stilistischen Ansätzen, aber auf dem Feld der Selbstinszenierung als extrovertiertes, radikal exzentrisches Spielkind. Daraus folgt die Annahme, dass Künstlerinnen, die ähnlich wie Jonathan Meese oder Gelin auftreten würden, mit anderen Vorurteilen und Problemen zu kämpfen hätten. Man stelle sich eine erwachsene Frau vor, die mit Kuscheltier im Arm, nach ihrem Papi ruft, mit diesem zusammenwohnt und Papi überall mithin nimmt. Sicherlich kämen unheimliche Assoziationen auf.



12

10 Jonathan Meese und Tal R, *Mor*, (Mutter), Ausstellungsansicht, Staatliches Kunstmuseum Kopenhagen, 09. Oktober 2005–08. Januar 2006, © VG Bild-Kunst, Bonn, 2021, Foto: Jochen Littkemann, Courtesy: Bureau Jonathan Meese

11 Good Guy Boris, *Tic Tac Toe*, 2016, © der Künstler

12 Good Guy Boris, *Toys are better People*, 2018, © der Künstler



13 Florentijn Hofman, *Hippopotames*, London, 2014, Foto: Steven Stills, Courtesy: Studio Florentijn Hofman

Von der einstigen unmündigen, mütterlichen und verkindlichten Weiblichkeit mussten Frauen sich in langatmigen Emanzipationskämpfen befreien. Vielleicht ist die (berechtigte oder unberechtigte) Angst, wieder dahin zurückzufallen zu Zeit noch zu groß. Zu hoffen ist aber, dass sich in der Zukunft unter die radikalen Spielgruppen und Kind-Künstler mehr Frauen mischen werden.

Im Status quo lassen sich bisher andere, bedeutende Unterschiede zum 20. Jahrhundert ausmachen. Dabei stechen die Faktoren Konsequenz und Spaß besonders hervor. Das Kindliche wird nicht mehr nur auf kleinen Papierzeichnungen, in einer (Neben-)Zeile von Manifesten oder als ästhetische Referenz im Bild angestimmt. Es multipliziert sich zu Events zum Mitspielen, wie bei der Tournee der Hüpfburg von Jeremy Deller, zu luxuriösen Architekturprojekten wie von Li Xiang, zur Erfindung von immer mehr Spielzeugkunstwerken und zu bildnerischen Stilen, die statt Referenz-Anleihen in ihrer Selbst-Radikalität überzeugen. Von Spaß war im letzten Jahrhundert ebenfalls kaum die Rede. Von Freude hingegen schon, denn die kann eine nachhaltigere, poetischere Empfindung sein, eben „High-Culture“. Spaß jedoch unterstreicht das momenthafte Hochgefühl, oft gepaart mit Witz und Ironie, und ist selbstbewusst ‚Low‘: Beim Spaß ruft eine gewisse Zwecklosigkeit stärkere, befriedigendere

Emotionen hervor. In diesem Kontext wird die Kindheit ebenfalls nicht mehr als sakrales Vakuum von Kreativität und Reinheit verstanden, sondern auch mal zur Zielscheibe von makabren Witzen, wie etwa bei David Shrigley [14] und seiner Fotografie eines Kindes, welches eine Tafel hochhält: „I have swallowed a piece of lego“.

ANMERKUNGEN

- 1 Koeplin, Dieter, *Andy Warhols Zeichnungen nach der Photonatur*, in: The Andy Warhol Museum, Pittsburgh/ Kunstmuseum Basel (Hrsg.), *Andy Warhol – Zeichnungen 1942–1987*, Schirmer/Mosel Verlag GmbH, München, 1998, S. 17
- 2 Blaschke, Estelle/Nedo, Kito, *Kids – The Right to Children*, in: Contemporary Fine Arts (Hrsg.), *Kids*, Snoeck Verlagsgesellschaft mH, Köln, 2012, S. 14
- 3 Shrigley, David, in: *Mono.Kultur 09 – David Shrigley: Crooked Penmanship*, Monokultur Berlin, Ausgabe 2006/2007, S. 11
- 4 Süner, Rüdiger, *Zeige deine Wunde – Kunst und Spiritualität bei Joseph Beuys*, Europa Verlag GmbH & Co. KG, Berlin, München, Wien, 2015, S. 125
- 5 Meese, Jonathan, *Ausgewählte Schriften zur Diktatur der Kunst*, Suhrkamp Verlag, Berlin, 2012, S. 474
- 6 Butzer, Andre, in: Winkler, Thomas, (Hrsg.) *Meise*, Nummer 7, Verlag Heckler und Koch, Berlin, 2010, S. 157
- 7 Hess, Walter, *Dokumente zum Verständnis der modernen Malerei*, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Hamburg, 1956 S. 34

8 Vgl. Lange, Barbara, *Vom Expressionismus bis Heute*, Band 8, aus: *Geschichte der bildenden Kunst in Deutschland*, Prestel Verlag, München, 2006, S. 204

9 Vgl. Matthews, Gareth B., *Die Philosophie der Kindheit*, Quadriga Verlag, Weinheim, Berlin, 1995, S. 132

10 Freud, Sigmund, *Der Dichter und das Phantasieren – Schriften zur Kunst und Kultur*, Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, Stuttgart, 2010, S. 101

11 Vgl. ebd., S. 345

12 Ebd., S. 345

13 Vgl. Absatz mit: Reckwitz, Andreas, *Die Erfindung der Kreativität*, 3. Aufl., Suhrkamp Verlag, Berlin, 2013, S. 101f

14 Vgl. Schultz, Joachim, *Wild, Irre & Rein – Wörterbuch zum Primitivismus*, Anabas-Verlag Günter Kämpf KG, Gießen, 1995, S. 36

15 Vgl. ebd., S. 112f

16 Vgl. Ohrt, Roberto, *Dreizehn Würfel*, in: Kunsthalle Nürnberg (Hrsg.), *André Butzer – Viele Tote im Heimatland: Fanta, Sprite, H-Milch, Micky und Donald!*, Kerber Verlag, Bielefeld, 2009, S. 21

17 Presler, Gerd, *L'art Brut – Kunst zwischen Genialität und Wahnsinn*, DuMont Buchverlag, Köln, 1981, S. 31

18 Vgl. Kotrouzinis, Chrysanthi/Lange, Christiane, *Jean Dubuffet – Ein Leben im Laufschrift*, Hirmer Verlag, München, 2009, S. 72

19 Vgl. Eimert, Dorothea, *Kunst und Architektur in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts*, Band 1, Parkstone International, New York, 2010, S. 243

20 Vgl. Stokvis, Willemijn, *Cobra; eine internationale Bewegung in der Kunst nach dem 2. Weltkrieg*, Georg Westermann Verlag GmbH, Braunschweig, 1989, S. 82

21 Barthes, Roland, *Cy Twombly*, Merve Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 14

22 Vgl. ebd., S. 14f

23 Ebd., S. 20

24 Vgl. Göricke, Jutta, *Cy Twombly – Spurensuche*, Verlag Silke Schreiber, München, 1995, S. 38

25 Vgl. Stahlhut, Heinz, in: Museum Jean Tinguely, Basel, *Jeannot an Franz*, Benteli Verlag, Bern, 2003, S. 20f

26 Vgl. Emmerling, Leonhard, *Jean-Michel Basquiat 1960–1988*, Benedikt Taschen Verlag GmbH & Co. Kg, Köln, 2003, S. 14

27 Holman, Michael, in: ebd., S. 14

28 Vgl. Rüdiger Safranski, *Romantik – Eine deutsche Affaire*, Fischer Taschenbuch, Frankfurt Am Main, 6. Aufl., 2015, S. 255

29 Glasmeier, Michael, *Unter der Maske des Künstlers*, in: Bätzner/Kunstmuseum Liechtenstein, *Kunst und Spiel seit Dada – Faîtes vos jeux!*, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern-Ruit, 2005, S. 129

30 Grözinger, Philip, im Gespräch mit der Autorin, 2020

31 Vgl. Knudsen, Vibeke Vibolt, *Spielkameraden – Jonathan Meese und Tal R*, in: Deichtorhallen Hamburg (Hrsg.), *Jonathan Meese – Mama Johnny*, Verlag der Buchhandlung König, Köln, 2007, S. 280

32 Werkbeschreibung im Pressebereich der Homepage, <https://www.florentijnhofman.nl>



14 David Shrigley, *Ohne Titel*, Scan aus Publikation: David Shrigley, *Äh... Was machst du da eigentlich? The Essential David Shrigley*, Eichborn AG, Frankfurt am Main, 2010

LARISSA KIKOL



*1986 ist freie Kunstkritikerin und Kunstwissenschaftlerin. Sie schreibt unter anderem für *Die Zeit*, *art* das Kunstmagazin, *Kunstzeitung*, *mare* die Zeitschrift der Meere, *Spiegel Online*, *Monopol Online* und für *KUNSTFORUM International*. Hier brachte sie die Themenbände *Politik, Ethik, Kunst* (2018), *Graffiti Now* (2019) und *Gegenwartsbefreiung Malerei* (2020) heraus. 2016 gewann sie den internationalen Wettbewerb *Talents* des C/O Amerikahauses für Kunstkritik. 2019 lud sie das Goethe Institut Marseille zu einer Kuratorenresidenz ein. Ihr Ausstellungsprojekt *Local Heroes* wurde 2020 in das offizielle Parallelprogramm der Manifesta 13 Marseille aufgenommen. Sie lehrt und hält Vorträge in Deutschland und Frankreich an Kunsthochschulen und Universitäten. Kikol studierte Bühnenbild und Dramaturgie in Berlin Weißensee und promovierte an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe in Kunstwissenschaft. Ihre Doktorarbeit *Tollste Kunst* erschien 2017 im transcript Verlag. Sie lebt und arbeitet in Marseille und Köln.