

Kunst als spielerischer Handlungsraum

»Das Spiel gehört zur Gattung Experimental-Poesie: das Spielzeug könnte auch ›Poesie-Erreger‹ heißen. Das beste Spiel will weniger auf etwas hinauslaufen, als sich an dem Gedanken seiner eigenen, unbekanntem Fortsetzung wie an einer Verheißung erhitzen. Das beste Spielzeug wäre darum jenes, das nichts vom Sockel eines im Voraus bestimmten, immer gleichen Funktionierens weiß, das so reich an Möglichkeiten und Zufällen wie die ärmste Lumpenpumpe und herausfordernd wie eine Wünschelrute an die Umwelt herangeht, um hier und da die fieberhaften Antworten auf das immer Erwartete zu hören, die jeder nachsprechen kann: Die plötzlichen Bilder des ›DU‹.« (Hans Bellmer, *Die Spiele der Puppe*, 1949)¹

Die Bereitschaft zur Begegnung und die Ausrichtung auf ein Gegenüber sind entscheidend für das Spiel wie für die Kunst. Das Leben ist ein Miteinander, dessen prozesshafter Verlauf sich am gesellschaftlichen Regelkanon und den Bedingtheiten durch Biologie und Sozialisation reibt und auf den erlösenden Einfall oder Zufall hofft.

In Ingmar Bergmanns Film *Das siebente Siegel* (1956) kehrt Mitte des 14. Jahrhunderts ein Ritter desillusioniert von einem Kreuzzug heim nach Schweden, das wie der Rest Europas von der Pest regiert wird. Als der Tod auch ihm gegenüber tritt, überredet ihn der Ritter, mit ihm um sein Leben zu spielen und ihm zumindest für die Dauer einer Schachpartie Aufschub zu gewähren, denn, so gibt der Tod zu bedenken: »Ich verliere nie.« Auf dem Spiel steht nicht nur das Leben des zweifelnden Ritters, sondern auch die Frage nach der Existenz Gottes und der Basis des Lebens.

Bei seiner ersten Retrospektive 1963 im Pasadena Art Museum spielt Marcel Duchamp nicht um sein Leben, sondern mit dem Leben. Anstelle des dürren Sensenmanns sitzt ihm ein weiblicher Akt gegenüber, bevorzugtes Sujet traditioneller Kunst und nun aktiver Gegenpart im Spiel des Künstlers. Für Duchamp, der in seinen letzten Jahren behauptete, statt der Kunst, sich bevorzugt nur noch dem Schachspiel zu widmen, war das Spiel eine zentrale Kategorie. Die spielerische und ironische Hinterfragung aller Aspekte der Kunstproduktion, inklusive der Künstlerrolle, sowie sein Enthusiasmus bei der Klärung der »Eigenart des Lebens als