

**POTENZIALE SPIELERISCHER ÄSTHETIK AM BEISPIEL VON COSIMA VON BONINS
„MARATHON“**

Bachelorarbeit

Verfasserin:

Sarah Bechter

bechter.sarah@gmail.com

Matrikelnummer: 00968572

Studienrichtung:

TEX: Textil – freie und kontextuelle künstlerische Praxis und Materialkultur (193071)

Institut für Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik und Kunstvermittlung

Studienabschluss im Wintersemester 2018/19

Angestrebter akademischer Grad:

„Bachelor of Arts (Art and Education)“

eingereicht bei ao. Univ.-Prof. Dr.phil. Ernst Strouhal

Universität für angewandte Kunst Wien

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
2. Cosima von Bonin.....	2
3. Historischer Panoramablick – Kunst und Spiel.....	3
4. Marathon.....	7
4.1. Formale Analyse.....	8
4.2. Das Spannungsverhältnis zwischen Flexibilität und Stabilität.....	9
4.3. Ermüdete Stofftiere: Von „agon“ zu „mimicry“.....	10
4.4. Von der unheimlichen Geborgenheit und der Doppelbödigkeit des Spiels.....	14
5. Ironie in von Bonins „Marathon“.....	17
6. Nachwort.....	20
7. Literaturverzeichnis.....	22
8. Onlineverzeichnis.....	25
9. Abbildungsverzeichnis.....	26

1. Einleitung

Die vorliegende Arbeit versucht, das Verhältnis von Spiel und Kunst am Beispiel von Cosima von Bonins „Marathon“ zu beleuchten. Der weite Begriff von Spiel wird hier insofern konkretisiert, indem ich mich anschließend auf den Aspekt „play“ (im Gegensatz zu „game“) konzentriere, es im Folgenden also um eine Betrachtung jener Aspekte geht, die der französische Schriftsteller und Philosoph Roger Caillois in seinem klassischen Werk *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* unter den Aspekten „mimicry“ und „ilinx“ fasst, die laut Caillois neben „alea“ und „agon“ die Grundkategorien des Spiels darstellen.¹

„Mimicry“ (Nachahmung, Angleichung) beschreibt den Vorgang der Verstellung oder Verkleidung, deren Grundzug darin besteht, dass ein Subjekt, auf eine bestimmte Zeit beschränkt, so tut, als ob es jemand anderes (bzw. sich selbst) glauben machen wolle, dass es jemand anderes sei als es selbst. Die Annahme einer Illusion oder Fiktion stellt hier Voraussetzung bzw. Regel für das Spiel dar. „Das Vergnügen besteht“, so Caillois, „darin, anders zu sein oder für einen anderen gehalten zu werden“², wissend, dass es sich um Spiel handelt. Somit geht es nicht tatsächlich darum, den Eindruck zu erwecken, man sei wirklich eine andere Person, sondern sich eine Maske, die das soziale Subjekt verbirgt und dadurch ein Stück weit befreit, zunutze zu machen. Ginge es darum, sich zu verkleiden, um tatsächlich zu täuschen, wie dies z. B. bei Betrügern der Fall ist, handelt es sich nicht mehr um ein Spiel. Die Spielregel der „mimicry“ ist also jene, dass sowohl Akteur*in als auch Zuschauer*innen alles tun müssen, um die Illusion aufrecht zu erhalten. Die ist nur dann möglich, wenn diese einerseits möglichst faszinierend gespielt wird und andererseits der Illusion Folge geleistet und zumindest für eine Zeit vorgegeben wird, dass man wirklich an sie glaubt, auch wenn man sich bewusst ist, in einem Raum der Illusion zu sein.

In der Kategorie des „ilinx“ (gr.: Wasserwirbel) liegt der Reiz im Rausch oder darin, die Wahrnehmung für einen Moment zu verunsichern bzw. wie Caillois formuliert: „(...) dem klaren Bewusstsein eine Art wollüstiger Panik einzuflößen“.³ Ziel des Spiels ist es, einen

¹ Vgl.: Caillois 2017, S. 42-48

² Caillois 2017, S. 44

³ Caillois 2017, S. 46

Trancezustand zu erreichen und auch hier geschieht die Verwirrung, die durch den Taumel (z.B. des Karussells) hervorgerufen wird, um ihrer selbst willen. Parallel zum physischen Taumel, beispielsweise durch das um sich selbst drehen, kommt, wie Caillois formuliert, ein „Taumel moralischer Art“⁴ hinzu, der Menschen zur Hemmungslosigkeit verführt.⁵ In Cosma von Bonins Arbeit klingen sowohl der Aspekt der „mimicry“ als auch des „illinx“ an, wie im Laufe dieser Arbeit gezeigt wird.

Ebenso soll in der Betrachtung von Bonins Arbeit die hochgradige Ambivalenz von Spiel ersichtlich werden. Spiel ist einerseits frei, vergnügt, spontan, übermütig, andererseits ist es ein disziplinierender Ort, an dem jede Handlung strikten Regeln unterworfen ist. In seiner *Ästhetischen Theorie* lehnt Theodor W. Adorno das Moment des Spiels in der Kunst ab (Adorno, *Ästhetische Theorie, Kritik an Huizinga*, 1970), da Adorno Kunst als Form von Freiheit versteht und sich Künstler*innen daher jedem Spiel verweigern müssen. In seiner Kritik an Johan Huizingas⁶ berühmten *Homo Ludens* (1938) erläutert er „im spezifischen Spielcharakter verbündet sich Kunst (...) mit Unfreiheit“⁷ und beschreibt den Faktor des Spiels in der Kunst als „jüngste Entkunstung“⁸. Spiel ist für Adorno bloß Regression, Disziplinierung des Subjekts und Nachbild entfremdeter Arbeit.

In meiner Arbeit möchte ich dieser Kritik an der Spielästhetik eine Kritik entgegenhalten und anhand der erwähnten Arbeit von Cosima von Bonin auf die kritischen Potenziale von Spiel in der Kunst aufmerksam machen. Zugleich soll gezeigt werden, dass die ludischen Kategorien wie „agon“, „mimicry“ und „illinx“ — so wie sie Roger Caillois in *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* entwirft — zur Beschreibung postavantgardistischer Kunstwerke durchaus geeignet sind.

2. Cosima von Bonin

Cosima von Bonin wurde 1962 in Mombasa, Kenya, geboren, wuchs in Österreich auf und

⁴ Caillois 2017, S. 48

⁵ Vgl.: Caillois 2017, S. 42-48

⁶ Vgl.: Adorno 2016, S. 469-472

⁷ Adorno 2016, S. 470

⁸ ebda.

studierte an der Hochschule für bildende Künste Hamburg. Sie lebt und arbeitet in Köln, in enger Bekanntschaft und regem Austausch mit einer Vielzahl an Künstler*innen, wie Isa Genzken, Michael Krebber sowie Dirk Lotzow und war auch mit dem bereits verstorbenen Martin Kippenberger gut befreundet.

Ihr konzeptuelles Oeuvre umfasst u. a. Filme, Installationen, Skulpturen und Performances. In ihrem skulpturalen Werk verwendet sie häufig weiche und textile Materialien und spielt mit stereotypischen weiblichen Symbolen. Dabei finden sich zahlreiche Referenzen – von Minimal Art über historische Konzeptkunst und Kippenberger bis hin zu Walt Disney. Dennoch fällt es schwer, ihre Arbeitsweise einzuordnen, nicht zuletzt, weil von Bonin ihre Arbeit nicht kommentiert, bzw. vorgibt, dass ihre Arbeiten „bedeutungs-los“ sind. Während sie von Kunstkritiker*innen gerne als Beispiel einer feministischen Künstlerin gesehen wird, nimmt von Bonin immer wieder eine Stellung ein, die eine eindeutige Positionierung vermeidet und betont: „Ich habe keinerlei Hintergedanken bei meiner Arbeit. Ich bin nicht politisch, verkünde keine Botschaften und sogenannte Frauenkunst gibt es für mich nicht.“⁹

Von Bonin bedient sich zweifelsohne spielerischer Ästhetik, dies zeigt sich sowohl in einem generell spielerisch ironischen Zugang als auch in der Verwendung der materiellen Kultur des Spiels in ihren Arbeiten.

Das im Zentrum dieser Arbeit stehende Werk „Marathon“ ist an sich überaus ambivalent und reich an Spannungsbögen mit dem Spiel. Um diese genauer zu erörtern, soll im Folgenden ein kurzer Überblick zu dem Verhältnis von Kunst und Spiel gegeben werden.

3. Historischer Panoramablick – Kunst und Spiel

„Denn um es endlich einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“¹⁰

⁹ von Bonin zit. nach mumok: https://www.mumok.at/sites/default/files/cms/cvb_saalfolder_d.pdf; (Zugegriffen am 30.11.18)

¹⁰ Schiller 2013, S. 62-63

Dies schreibt Friedrich Schiller in einem seiner Briefe *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* und ist somit einer der ersten, der den Spielbegriff mit Kultur in Verbindung bringt.

Schiller sieht das Spiel als ein ästhetisches Potenzial, durch das der Mensch Freiheit und Identität erlangen kann. Für ihn ist der Spieltrieb (durch die Zweckfreiheit des Spiels) ein Instrument der Vermittlung zwischen Stoff- und Formtrieb. Einerseits unterliegt der Mensch dem Stofftrieb, der auf die Natur bezogen ist, auf sinnlichen Empfindungen beruht und den Zwang der Natur mit sich bringt. Andererseits ist der Mensch dem auf Vernunft basierenden Formtrieb und somit dem Zwang der Freiheit ausgesetzt. Diese Triebe bedingen sich in ständigem Entgegenwirken und lösen somit eine Spaltung des Menschen und in Konsequenz Unfreiheit aus. Der Spieltrieb in der Kunst ermöglicht laut Schiller eine Versöhnung von Sinnlichkeit und Vernunft (die Verbindung von Ästhetik und Ethik), durch die der Mensch von physischen und moralischen Zwängen befreit wird.¹¹

Die Idee einer Befreiung und der Erlangung der Ganzheit des Menschen durch das Spiel scheint heute längst abgelaufen.

Vielmehr wird man zuweilen hellhörig, wenn Arthur Schnitzlers Paracelsus, „im Tenor der Postavantgarden“¹², wie Ernst Strouhal in seinem kulturwissenschaftlichen Sammelband *Umweg nach Buckow* formuliert, sagt: „Was ist nicht Spiel, das wir auf Erden treiben. / Sicherheit ist nirgends. / Wir wissen nichts von Andern, nichts von uns. / Wir spielen immer, wer es weiß, ist klug.“¹³

Die Ansicht, alles sei nur ein Spiel, geht mit einer ironischen Distanzierung einher, indem nichts mehr *wirklich* ernst genommen wird. Auf das das Pathos der Kunst verabschiedende Ironische in der zeitgenössischen Kunst — Strouhal spricht von einem „gleichermaßen ab- wie aufgeklärten Spiel mit den Regeln des Betriebssystems“¹⁴ — wird im weiteren Verlauf eingegangen (s. Kap. 5).

Eine zentrale Rolle im Diskurs zum Verhältnis von Spiel und Kunst nimmt der Kulturhistoriker Johan Huizinga ein. In seinem 1938 erschienenen Werk *Homo Ludens*.

¹¹ Vgl. Strouhal 2009, S. 176

¹² Strouhal 2009, S. 201

¹³ Schnitzler zit. nach Strouhal 2009, S. 201

¹⁴ ebda.

Vom Ursprung der Kultur im Spiel fügt er dem *Homo sapiens* und *Homo faber*, einen dritten Menschentypus, hinzu — *Homo ludens*, den spielenden Menschen. Er stellt in dieser Untersuchung die wesentliche These auf, dass Kultur (und somit auch Kunst) aus dem Spiel entspringt und definiert das Spiel wie folgt:

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein (sic) des „Andersseins“ als das „gewöhnliche Leben.“¹⁵

Huizinga bestimmt außerdem Aspekte wie räumliche und zeitliche Abgrenzung und klare, bindende Regeln als Gemeinsamkeiten aller kulturellen Praktiken, sei es nun Religion, Sport oder eben Kunst und erklärt die Spielstimmung (ein sich dem Spiel hingeben, mit dem Bewusstsein, dass „alles nur ein Spiel ist“) als Voraussetzung für die Eintrittskarte in den „Zauberkreis“¹⁶ des Spiels.

Des weiteren schaffe das Spiel Ordnung und wie der große französische Lyriker, Philosoph und Essayist Paul Valéry formuliert habe, sei den Spielregeln gegenüber kein Skeptizismus möglich, da sobald die Regeln übertreten werden, die Spielwelt in sich zusammen stürze.¹⁷

An eben dieser Stelle liegt der Ernst, sichtbar wird das tyrannische Gesicht des Spiels, indem nämlich den Regeln (die für eine bestimmte Zeit und einen bestimmten, abgegrenzten Raum, die gewöhnlichen Regeln und Gesetze außer Kraft treten lassen) unbedingt Folge geleistet werden muss, ohne die Möglichkeit, diese zu reflektieren oder zu verändern. Dieses disziplinierende Element steht, wie bereits erwähnt, laut Adorno konträr zur Freiheit der Kunst.

Auch der österreichische Philosoph Robert Pfaller bezeichnet das Spiel als ernste Tätigkeit, da Spieler*innen im Spiel völlig „außer sich“¹⁸ geraten können und vom Spiel beherrscht werden. Ihm zufolge entlaste uns das Spiel also keineswegs von der Wirklichkeit, sondern der Ernst der Realität erscheine uns im Vergleich mit dem Zwang

¹⁵ Huizinga 2017, S. 37

¹⁶ Huizinga 2017, S. 20

¹⁷ Valéry zit. nach Huizinga 2017, S. 20

¹⁸ Huizinga 2017, S. 22

des Spiels schlichtweg erträglicher, weshalb Kunst durch die spielerische Haltung keineswegs Abstand von der Ernsthaftigkeit des Lebens und der Kunst nimmt.¹⁹

Laut Roger Caillois unterscheidet sich das Spiel von Arbeit, aber auch von Kunst, da es, aufgrund seines Selbstzwecks, kein Werk, kein materielles Ergebnis hervorbringt und es „seinem Wesen nach unfruchtbar“²⁰ ist.

In seiner bedeutenden kultursoziologischen Arbeit *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* versucht er, Spiel in vier Grundkategorien (agon, alea, mimicry, ilinx) zu fassen. Grundsätzlich differenziert er zwischen den spielimmanenten Polen „paidia“ und „ludus“, wobei „paidia“ den Übermut und die spontane Freude an einer Betätigung, also in gewisser Weise, die Motivation zu spielen darstellt, während „ludus“ sich durch Übung und Regelung auszeichnet, eine Unterwerfung unter einen Kanon erfordert und ein Wert ist, bei dem es um einen Wettstreit oder zumindest die Meisterung künstlich gesetzter Schwierigkeiten geht. Diese beiden Tendenzen beeinflussen sich auf gewinnbringende Art gegenseitig, indem „paidia“ der Antrieb zum Spiel ist und das disziplinierende Prinzip „ludus“ das Spiel ordnet und es kulturell nutzbar macht. In diesem Spannungsfeld befinden sich auch die vier Grundkategorien.²¹



Marcel Duchamp, Pocket Chess Set, 1943 © artnet

Die Kunsthistorikerin Nike Bätzner geht in der von ihr kuratierten Ausstellung *Kunst und Spiel seit Dada. Faites vos jeux!* (2005, Kunstmuseum Lichtenstein) der Frage nach Berührungspunkten der Kunst des 20. Jahrhunderts mit dem Spiel nach und stellt eine weitere Analogie in der „Bereitschaft zur Begegnung und die Ausrichtung auf ein

¹⁹ Vgl. Pfaller 1998, S. 29-36

²⁰ Caillois 2017, S. 7

²¹ Vgl. Caillois 2017, S. 36-45

Gegenüber²² fest. Diese Ausrichtung auf ein Gegenüber, im Sinne eines egalitären Verhältnisses von Betrachter*in und Kunstschaffende*r, sowie ein generelles Misstrauen gegenüber dem Original, bestehender Kunstgattungen und auktorialer Exklusivität führten in den 60er- und 70er-Jahren zu einer Verstärkung der interaktiven und vor allem auch partizipatorischen, also der spielerischen Haltung in der Kunst.

Zufall und Regel, Regelverletzungen und dadurch eine Erweiterung des Kunstbegriffs, die Aktivierung des Potenzials der Kindheit, Verwendung von Artefakten ebendieser etc. sind Aspekte, in denen sich Kunst und Spiel begegnen. Es wird laut Bätzner deutlich, dass es zum einen bestimmte Formen von Kunst, die durch spielerische Prinzipien geprägt sind, und zum anderen eine generelle Verwandtschaft von Spiel und Kunst gibt.²³ Ihre Paradigmen reichen von Marcel Duchamps Schachspielen über Cadavre exquis-Zeichnungen — die Gruppenspiele der Surrealisten — bis hin zu Cindy Shermans Fotografien, die eine Vielzahl klischeehafter weiblicher Rollenbilder inszenieren.

4. Marathon



Cosima von Bonin, Marathon (#1), 2014 © mumok Wien

²² Bätzner 2005, S. 19

²³ Vgl. Bätzner 2005, S. 22-23

4.1. Formale Analyse

Marathon (#1) entstand 2007. Die Arbeit ist eine Installation aus verschiedenen Materialien, die an Leinen an der Wand hängend präsentiert wird. Die Maße des Werkes werden im Ausstellungskatalog der Ausstellung *COSIMA VON BONIN: ROGER AND OUT*, im Museum of Contemporary Art, Los Angeles (MOCA), im Zuge dessen die Arbeit erstmalig zu sehen war, als variabel angegeben.²⁴ Es handelt sich um drei weiße Wäscheleinen, die, dem Gewicht der aufgehängten Objekte nachgebend, leicht durchhängen und somit nicht mehr vollkommen straff zwischen den zwei, an der Wand befestigten, pulverbeschichteten Stahlhalterungen gespannt sind. Auf eben diesen Wäscheleinen sind 42 Stofftiere, in unregelmäßigen Abständen, sowie ein grünes Handtuch aufgehängt. Klassisch der Leserichtung folgend, von links nach rechts, lässt sich die Farbgebung betreffend folgendes beobachten: die ersten acht Plüschtiere sind alle in Weiß(-tönen) gehalten, gefolgt von den Charakteren in der Mitte, deren Farbigkeit sich in Braun- bzw. Beigetönen bewegt, bis hin zum rechten, letzten Drittel der Installation, in dem die Objekte polychromer werden und in dem auch ein weiches, knallgrünes Frotteehandtuch, auf der Leine, die der Wand am nächsten ist, aufgehängt ist. Das Handtuch ist somit im Hintergrund der Stofftiere und verstärkt die Farbigkeit der gesamten Installation. Bei den 42 Plüschobjekten handelt es sich ausnahmslos um Tiere, die, im Gegensatz zu manch anderen Arbeiten von Bonins, nicht überdimensional groß sind, sondern sich in einem realen, durchschnittlichen Größenverhältnis zu herkömmlichen Stofftieren befinden. Sie haben allerdings, wie für Stofftiere oft üblich, überdimensional große Köpfe oder Gliedmaßen. Bären, Hasen, Hunde, ein Lama, ein Hai, ein Affe, Elefanten, ein Wolf, eine Maus, eine Ente, ein Vogel, ein Esel, Schweine, Wile E. Coyote auf einer Rakete sitzend, Kraken, Goofy, Schlangen, und ein Flamingo — sie alle sind auf mehr oder weniger schmerzhaft scheinende Art und Weise an den Wäscheleinen befestigt: An ihren Ohren, Schwänzen, Beinen — oft auch nur an einem, was den Anschein von Brutalität unterstreicht —, sind sie mit bunten Plastik- und Holzklammern aufgehängt. Eine Projektion des Menschlichen auf die Stofftiere, welche beispielsweise durch die Gesichter der Übergangsobjekte hervorgerufen wird, wird allerdings durch das Handtuch erschwert. Dieses bringt auf Grund seiner eigentlichen Funktion (die darin liegt, dass sich Menschen damit abtrocknen)

²⁴ Goldstein et al. 2007, S. 137

eine reale menschliche Spur in die Arbeit, wodurch die Vermenschlichung der Stofftiere behindert wird.

Bei den Stofftieren handelt es sich teils um Readymades, teils um hochwertige, eigens von von Bonins Haute-Couture-Näherinnen²⁵ angefertigte, ausgestopfte Textilobjekte. Ihre Materialbeschaffenheit reicht von glattem Baumwollstoff über Nickiplüsch bis hin zu Zottelplüsch und umfasst scheinbar die ganze flauschige Bandbreite der Kuscheltiermaterialien. Durch diese weichen Oberflächen verführen die Stoffskulpturen laut Isabelle Graw nicht nur zum Berühren, sondern lösen in ihrer Mimik und der Überproportionierung ihrer Köpfe und Gliedmaßen ein Empathieempfinden aus, das Besitzwünsche weckt.²⁶ „Besitzwünsche“ ist ein gutes Stichwort, um zum nächsten Kapitel, dem Spannungsverhältnis von Flexibilität und Stabilität und ihrer Relevanz für den Kapitalismus, überzuleiten.

4.2. Das Spannungsverhältnis zwischen Flexibilität und Stabilität

Wie bereits erwähnt, hängen die Kuscheltiere in „Marathon“ schlaff auf der Wäscheleine, sie sind kraftlos, schwach, weich und ihnen fehlt, so Diedrich Diedrichsen, in einer Rede zur Ausstellung *Who's Exploiting Who in the Deep Sea?* im Sculpture Center, NY, die Fähigkeit, aufrecht zu stehen. Er geht sogar so weit, sie rückgratlos zu nennen: „We are sick and tired of our bones“²⁷, scheinen sie den Betrachter*innen zuzurufen. Diedrichsen spricht ihnen dadurch aber eine große Flexibilität zu, welche die heutige kapitalistische Arbeitswelt fordere, und merkt an, dass ihre Weichheit im Widerspruch zur Steifheit von Skulpturen steht.²⁸

Das „sich biegen“ ist ein Beweis unserer Flexibilität und dies steht im Gegensatz zu den, im flexiblen Kapitalismus unbeliebt gewordenen, starren Formen der Bürokratie und stumpfer Routine, aber auch einer stabilen, krisensicheren Lebensweise.

²⁵ Vgl. Der Standard, <https://derstandard.at/1277338384483/Hummer-Lacancan-fuerchtet-keine-Langeweile>; (Zugegriffen am 30.11.18)

²⁶ Graw 2007, S. 36-47

²⁷ Diedrichsen 2016, https://www.youtube.com/watch?v=9QTsT4h_utg, 15:08 min; (Zugegriffen am 30.11.18)

²⁸ Diedrichsen 2016, https://www.youtube.com/watch?v=9QTsT4h_utg, 15:00-30:00 min; (Zugegriffen am 30.11.18)

Richard Sennet benennt in seinem Buch *Der flexible Mensch* die Anforderungen an Arbeitnehmer*innen im flexiblen Kapitalismus als den Zwang zu Flexibilität, Offenheit für kurzfristige Veränderungen, Risikobereitschaft und relative Unabhängigkeit von Regeln und förmlichen Prozeduren²⁹, weshalb es nicht verwundert, dass Künstler*innen oft als Vorbild für den Arbeitsmarkt herangezogen werden. Unter Flexibilität versteht er die Fähigkeit zum Nachgeben sowie die „Prüfung als auch die Wiederherstellung“³⁰ der eigenen Form. Er führt aus, dass eine Folge der sich ständig ändernden, nicht linear verlaufenden Zeit zum einen eine kontinuierliche Unsicherheit, zum anderen eine nicht greifbare Flüchtigkeit, etwa auch im Hinblick auf soziale Kontakte, sei.

Soziale Beziehungen, Müßiggang und Erfolgsdruck erscheinen häufig als Thema in von Bonins Arbeit. Werke wie „Nothing“ und „Sloth“ sowie Ausstellungen mit Titeln wie „The Fatigue Empire“ und „The Lazy Susan Series“ verhandeln die Erschöpfung und den Leistungsdruck in unserer Gesellschaft.

Ihre Kultur ist laut Sennett durch „nichts Langfristiges“³¹ mehr gekennzeichnet, wodurch Werte wie Verpflichtungen, Loyalität und Verlässlichkeit weniger wichtig für Menschen werden, und somit ein Rückgrat fast schon überflüssig oder zumindest eher hinderlich denn hilfreich erscheint. Das Weiche ist zwar rückgratlos aber auch unüberwindlich. Stellen die Stofftiere von „Marathon“ also ein menschliches Ideal dar, indem sie sich ständig wechselnden Umständen anpassen können, ohne dabei gebrochen zu werden?

4.3. Ermüdete Stofftiere: Von „agon“ zu „mimicry“

Zum einen soll hier noch einmal der Aspekt der Weichheit verhandelt werden, zum anderen wird im Folgenden auf den Titel der Arbeit „Marathon“ eingegangen und versucht, Schnittpunkte zwischen den beiden genannten Aspekten sowie den Prinzipien „agon“ und „mimicry“ in der Arbeit herauszuarbeiten.

Es handelt sich bei der Arbeit „Marathon“, wie bereits festgestellt, um eine Installation, die zu einem großen Teil aus Stoffskulpturen besteht. Der Begriff Stoffskulptur scheint an sich

²⁹ Vgl. Sennett 1998, S. 10

³⁰ Senett 1998 S. 57

³¹ Sennett 1998, S. 27

jedoch schon eine gewisse Ambivalenz in sich zu tragen, da gemeinhin mit dem Begriff Skulptur etwas Stabiles, Aufrechtes, Hartes, eine feste Form assoziiert wird, während Stoff flexibel, leicht und (in edler Ausführung) oft weich ist. Die Form eines Kuscheltiers ist in der Regel, aufgrund seines Charakters, ebenfalls festgelegt, bleibt jedoch meist mehr oder weniger beweglich und biegsam, da ihm statische Elemente wie Knochen und ein Skelett fehlen. Ein Rückgrat zu haben ist jedoch Voraussetzung für aufrechtes Stehen. Bleibt den Stofftieren also gar keine andere Wahl, als auf den Wäscheschnüren „abzuhängen“ oder alternativ, wie andere Protagonist*innen im von Bonin'schen Imperium, in sich zusammengesunken herumzulungern? Die Stoffskulpturen in „Marathon“ können in ihrem aktuellen Dasein kein Rückgrat zeigen. Sie sind in einer Position, in der „sie sich hängen lassen dürfen“, in der sie schlaff, müde sowie schwach sind und somit ihre Flexibilität und Weichheit unterstreichen. Die Momente von Müdigkeit und Weichheit lassen an die Verwandtschaft von Kuscheltieren und Bettdecken denken. Diese liegt nicht nur in einer assoziativen, die Funktion erfüllende Verbundenheit, in dem sie wortwörtlich „Kuscheltiere“ sind und z. B. vor allem für Kinder als Begleiter zum Einschlafen dienen, sondern auch in einer materiellen Affinität, in einer weichen Übereinstimmung, da es sich in beiden Fällen buchstäblich um ausgestopfte bzw. wattierte Textilien handelt.

Sind Weichheit und Trägheit also verwandt, im Wittgenstein'schen Sinn „familienähnlich“? Diese Schlussfolgerung wäre wohl etwas zu kurz gegriffen, mir scheint aber dennoch, dass Weichheit stets im Bezug zu Entspanntheit gesehen werden kann und somit konträr zu Sphären der athletischen Strammheit und Disziplin steht.

Auf diese Beziehung weist auch der Titel der Arbeit „Marathon“ hin.

Ein Marathon ist eine sportliche Laufveranstaltung und zugleich die längste olympische Laufdisziplin in der Leichtathletik, deren Streckenlänge auf 42,195 Kilometer festgelegt wurde, wobei hier noch einmal auf die Anzahl der Stofftiere in von Bonins Marathon, nämlich 42, hingewiesen sei. Name und Ursprung der Disziplin bildet das Unterfangen des Boten Pheidippides, welcher an einem Tag von der griechischen Stadt Marathon nach Athen gelaufen sein soll, um den Sieg über die Perser (Perserkriege 499-448 v.Ch.) zu verkünden. Nach seiner Ankunft und der Verkündung der Siegesbotschaft soll der Bote tot zusammengebrochen sein. Die Länge der Strecke vom Ort Marathon zur Stadt Athen bildet heute auch die Länge der sportlichen Laufstrecke.

Sind die Plüschtiere soeben einen Marathon gelaufen?

Sind sie deswegen so erschöpft und baumeln leblos, teils kopfüber, jedoch alle relativ teilnahmslos an der Wäscheleine? Stellt von Bonin in diese Arbeit das *Nichts Tun* aus? Oder das *Nichts Tun* nach dem *Tun*? Ist es den Stofftieren gestattet, träge herumzuhängen und nichts zu tun, weil sie soeben sehr wohl etwas gemacht haben, weil sie sehr wohl eine Leistung erbracht haben, sich mit anderen gemessen haben und einen Marathon gelaufen sind? Ist die Schlawheit der Kuschtiere die Konsequenz eines Wettkampfes unter dessen Anstrengung die Tiere, gleich dem Boten Pheidippides, zusammengebrochen sind?

Durch die Verwendung des Titels „Marathon“ erscheint ein agonales Moment, dies steht im Spannungsverhältnis zu den kuscheligen Objekten, sprich der Verwendung der materiellen Kultur des Spiels. Während ein Marathon eine kompetitive Veranstaltung ist, im Sinne Caillois somit unter den Begriff „ludus“ fällt, deuten die Kuschtiere viel mehr auf „paidia“, den kindlichen Pol, der sich durch Übermut und Freude kennzeichnet, hin.

Ein Marathon steht jedoch, wie Johan Huizinga in seinem bereits zitierten Werk *Homo Ludens* erörtert, keineswegs im Gegensatz zum Spiel oder negiert dieses gar. Er führt aus, dass der Wettkampf sowohl formal als auch funktionell die Kennzeichen des Spiels aufweist und erklärt:

„Diese kommen in dem Worte *Wettkampf* selbst sozusagen vereinigt zum Ausdruck: Spielplatz (lateinisch *campus*) und *Wetten*, d.h. das symbolische Feststellen der Sache, „um die es geht“, der Punkt, der die Spannung in sich birgt, und damit das „Wagen“.³²

Des Weiteren birgt ein sportliches Event, wie ein Marathonlauf, ein zusätzliches spielerisches Moment in sich, denn es hat einen Aufführungs- bzw. Performancecharakter, der nicht zuletzt an eine Theateraufführung erinnert, wodurch der Aspekt der „mimicry“ anklingt. Parallel dazu merke ich an, dass Läufer*innen ebenso durch langes Laufen in eine Art Rauschzustand, also „ilinx“, versetzt werden können, sodass in von Bonins Werk eine Vielzahl von „Spielarten“ anklingen und miteinander in „Marathon“ in Verbindung gesetzt werden: agon, mimicry und ilinx.

Ein wichtiger Punkt, in der Bestimmung des spielerischen Ausprägungsgrades eines Marathonlaufs, ist die Frage nach der Professionalität, mit der die Sache betrieben wird. Denn der Scheidepunkt liegt laut Huizinga in der Differenzierung der Spieler*innen in Professionelle und Amateure:

³² Huizinga 2017, S. 59

„Die Spielgruppe scheidet diejenigen aus, für die das Spiel kein Spiel mehr ist, und die, obwohl von hoher Kapazität, im Range unter den echten Spielern stehen. Die Haltung des Berufsspielers ist nicht mehr die richtige Spielhaltung.“³³

Weiters bezeichnet er den Sport als ein „Element *sui generis*: nicht mehr Spiel und doch auch kein Ernst“.³⁴

Wie lässt sich diese These Huizingas in Bezug auf „Marathon“ deuten?

Ist sie als eine Auseinandersetzung mit Faulheit, Produktivität und dem gesellschaftlichen Tabu des Stillstandes zu verstehen? Reflektiert von Bonin in „Marathon“ ihre eigene Rolle auf dem Spielplatz des Kunstmarktes? Dass von Bonin von „hoher Kapazität“ ist, zeigt ein Blick auf ihre Ausstellungsliste. Muss ihr also, mit Huizinga gesprochen, die Haltung einer Berufsspielerin (und somit nicht mehr die richtige Spielhaltung) unterstellt werden?

Typischerweise verweigert sie jegliches Statement zu ihrer Arbeit, doch eine Qualität von von Bonin liegt auch in ihrem kritischen, analytischen Blick auf (ihre eigene) Kunstproduktion und der Verwendung von Metareferenzen auf die Kunstwelt. Dies zeigt sich etwa in ihrer ersten Videoarbeit „Die fröhliche Wallfahrt“ (1991), in dem sie Künstlerkolleg*innen sowie den Galeristen Christian Nagel als Besetzung für eine Fabel castet, und so die Eitelkeit, Egomane und den Konkurrenzkampf des Systems und der Beteiligten persifliert.³⁵

Auch laut Manfred Hermes liegt ein Referenzpunkt von Bonins im Reflektieren des Kunstbetriebes. „Bei ihr ist es vielmehr der eigenen Körper, der — in den strapaziösen Spielen der künstlerischen Arbeit — die Szene der Gefährdung und Verausgabungen bildet.“³⁶, beschreibt Hermes von Bonins Arbeitsweise und merkt an, dass sich eine Vielzahl an Hinweisen auf physisches und psychisches Befinden (wie z. B. die Angst vor dem Scheitern) in ihren Arbeiten finden lässt.

Arbeit und Freizeit, Privates und Öffentliches lassen sich in der Gegenwart immer weniger auseinanderhalten. Gerade in der Kunstproduktion und durch sie wird die Unmöglichkeit einer Grenzziehung zum Thema. Yilmaz Dziewior, Kunsthistoriker und Kurator, formuliert

³³ Huizinga 2017, S. 213

³⁴ Huizinga 2017, S. 213

³⁵ Vgl. Welchman 2010, S. 102

³⁶ Hermes 2004, o. S.

dazu, dass „das Rollenmodell des künstlerisch Kreativen von der Wirtschaft zunehmend zur Steigerung der Produktion von immateriellen Gütern adaptiert wird.“³⁷ Diesen Tendenzen scheint von Bonin in ihrer Arbeit „Marathon“ etwas entgegenzuhalten, oder sie, mit den Mitteln spielerischer Kunst, zumindest zu hinterfragen. Dies geschieht dennoch immer auf eine mehrdeutige Art und Weise: Da ist einerseits der „Kuschelfaktor“ und die „cozyness“ der Stofftiere und andererseits ihre Erschöpfung, die sich unter anderem, wie schon gezeigt, durch den Titel „Marathon“ ergibt. Da steht die liebliche Weichheit der latenten Gewalt, mit der die Objekte befestigt sind, gegenüber. Und da ist die vielbeschäftigte und äußerst produktive Cosima von Bonin, die von sich selbst behauptet, eine Expertin im Faulsein³⁸ zu sein und erklärt, dass Faulheit eine gute Basis sei, eine hohe Anzahl von Ausstellungen und die damit verbundene Arbeit zu überstehen. Der Musiker und langjährige Freund von Bonins Dirk Lotzow bringt das Paradox auf den Punkt: „Man muss halt wahnsinnig viel arbeiten, um so faul sein zu können“.³⁹ Diesbezüglich scheint mir eine Einschätzung Yilmaz Dzwiewiors treffend, dass Cosima von Bonin „in selbstironischer Art den eigenen Standpunkt der Verweigerung schwächt.“⁴⁰ Also im Sinne der „mimicry“ so tut, als würde sie uns glauben lassen wollen, dass sie sich verweigere und faul sei, und gleichzeitig im dem sie dies tut, am schnellsten läuft und am professionellsten mitspielt. Und – natürlich – trifft auch wieder das Gegenteil zu, ad infinitum. Die spielerische Ironie von Bonins ist bodenlos (siehe Kap. 5).

4.4. Von der unheimlichen Geborgenheit und der Doppelbödigkeit des Spiels

Eine weitere produktive Ambivalenz von „Marathon“, die ästhetische Spannung erzeugt, liegt in der oberflächlichen Geborgenheit, die bei genauerer Betrachtung ins Unheimliche umschlägt.

Stofftiere sind im Grunde Spielzeuge, also Artefakte für bestimmte Spiele der „mimicry“, oder sogenannte Übergangsobjekte. Der Begriff „Übergangsobjekt“ stammt vom britischen

³⁷ Dzwiewior 2010, S. 126

³⁸ von Bonin 2011, <https://www.youtube.com/watch?v=zfari6sbAjk&app=desktop>, 2:39 min; (Zugegriffen am 30.11.18)

³⁹ Lotzow 2011, <https://www.youtube.com/watch?v=zfari6sbAjk&app=desktop>, 2:50 min, (Zugegriffen am 30.11.18)

⁴⁰ Dzwiewior 2010, S. 126

Kinderarzt und Kinderpsychoanalytiker Donald Woods Winnicott (1896 – 1971) und bezeichnet ein Objekt, das die Verbindung zwischen Säugling und Mutter herstellt, wenn diese abwesend ist und dass es dem Kind somit ermöglicht, eine Trennung von ihr auszuhalten. Es dient als Verbindungsstück zwischen ihm selbst und der Mutter, also zwischen Subjekt und Objekt, zwischen Innenwelt und Außenwelt. Mit Hilfe von Übergangsobjekten können sich Kinder Zugang zur äußeren Welt verschaffen und diese mit der inneren in Beziehung setzen, um so eine Spaltung der Welt in Fantasie und der als bedrohlich erlebten Umwelt zu vermeiden.⁴¹ So ist es kaum verwunderlich, dass Kuscheltiere meist eine Art Hybrid zwischen Tier und Mensch, oder übersteigert vermenschlichte Tiere, sind, um eine Projektion des Menschlichen auf das tierische Objekt zu erleichtern.

Als Übergangsobjekte suggerieren Kuscheltiere Geborgenheit, Wärme, erinnern an die Kindheit und eine Zeit, in der die Welt noch scheinbar heil war. Durch den veränderten Kontext der materiellen Kultur des Spiels in von Bonins „Marathon“ kommt es jedoch zu einer Deautomatisierung der Wahrnehmung. Cosima von Bonin hängt ihre Kuscheltiere an eine Wäscheleine und in diesem Akt erzeugt sie eine Erwartungsenttäuschung, da die Konfrontation der den Tieren innewohnenden Geborgenheit mit der latenten (oder manifesten) Gewalt des Aufhängens in der spielfremden Verwendung im Kunstwerk eine abgründige Form des Witzes generiert. Der ästhetische Akt der Aufhängung der Kuscheltiere lässt vielleicht deutlich werden, dass diese Kindheit, an die die Stofftiere erinnern, wohl nicht ganz so geborgen war, wie sie in unserer Erinnerung erscheint. Die Erinnerung — als Mnemosyne Mutter aller Künste — ist bekanntlich produktiv, die Geborgenheit in unserer Kindheit vielleicht eine Konstruktion bzw. eine Illusion. Auch diese „Ent-Täuschung“ über die vermeintliche Geborgenheit unserer Kindheit ist eine Leistung der Spielästhetik von Bonins.

Ein Künstler, der Kuscheltiere ebenso auf spielfremde Art und Weise verwendet hat und dessen Arbeit von Bonin, neben vielen anderen, auch in ihrer Ausstellung 2014 im mumok Wien gezeigt hatte, ist der amerikanische Bildhauer, Performance-, Video-, und Konzeptkünstler Mike Kelley. Er wird aufgrund seiner Arbeiten unmittelbar mit dem Thema des Unheimlichen in Verbindung gebracht und eine seiner Ausstellungen war mit „The Uncanny“ darüber hinaus danach benannt.

⁴¹ Vgl. Medizin im Text, <https://www.medizin-im-text.de/blog/2015/19453/winnicott-symposion-7-8-juni-2013/>; (Zugegriffen am 30.11.18)

Kelley vernähte alte, gefundene, teils verschmutzte Stofftiere zu Klumpen, hängte sie auf, bündelte und arrangierte sie in den Ausstellungsräumen. Mittels der Verwendung dieser emotional aufgeladenen Objekte stellt er Bezüge zu Kindheit, frühkindlichen psychischen Prozessen und familiärer sowie gesellschaftlicher Erziehung her. Durch die Art und Weise, wie die Objekte in den Arbeiten behandelt werden, wird den scheinbar niedlichen Stofftieren die Geborgenheit der Kindheit, beziehungsweise die Illusion einer geborgenen Kindheit ausgetrieben und es werden Bezüge zur Verdrängung jener hergestellt. Dadurch kann das Szenario in etwas Schreckliches, Unheimliches mit erotischen, obszönen und aggressiven Elementen kippen.



Mike Kelley, Plush Kundalini and Chakra Set,
1987 © David Zwirner Books

Freud kennzeichnete das Unheimliche als eine „Art des Schreckhaften, welches auf das Altbekannte, Längstvertraute zurückgeht“⁴² und durch den Prozeß der Verdrängung entfremdet worden ist. Das heißt, dass sich die „unheimliche Aura“⁴³, um einen Ausdruck Kellys zu verwenden, vor allem dadurch ergibt, dass etwas Bekanntes, etwas, das wiedererkannt wird, auf eine andere Art und Weise, somit verfremdet, auftaucht. Und was ist uns vertrauter oder bekannter als Kuscheltiere, die Begleiter unserer Kindheit? Einen Moment der Unheimlichkeit und der Irritation durch ihre Verfremdung zu schaffen ist somit „leichtes Spiel“.

⁴² Freud zit. nach Kelly 2004, S. 26

⁴³ Kelly zit. nach Grunenberg 2004, S. 7

Das Spiel wird nicht nur in der Kunst sondern auch in der Populärkultur als ambivalent wahrgenommen, paradigmatisch soll hier deswegen auf „The Game“, ein filmisches Beispiel, in dem Spiel verwendet wird, verwiesen werden.

„The Game“ (1997) ist ein US-amerikanischer Thriller vom Regisseur David Fincher, in dem der Protagonist, der abgebrühte Millionär Nicholas van Orton, von Michael Douglas gespielt, um sein Leben spielt. Zu seinem Geburtstag bekommt van Orton von seinem Bruder Conrad (Sean Penn) ein auf ihn persönlich zugeschnittenes Rollenspiel geschenkt, welches sein Leben verändern wird. Nach einer Reihe von Untersuchungen und psychologischen Test beginnt das Spiel damit, dass sich van Orton eine Beobachtungskamera, die in einer vor seinem Haus platzierten Clownpuppe installiert ist, ins Haus holt. Schritt für Schritt wird van Orton und sein Leben vom Spiel, dessen Handlung nie verraten wird und einzigartig individuell auf jede*n Spieler*in abgestimmt ist, eingenommen. Im Laufe des Filmes verliert er allerdings zunehmend die Kontrolle über das Spiel und sein Leben, das Spiel beginnt sich zu verselbständigen, ein paranoider Zustand wird erreicht. Van Orton wird vollkommen vom Spiel eingenommen, wodurch die tyrannische Seite des Spiels sichtbar wird. Längst möchte er es beenden, was aber nicht gelingt, da scheinbar alle und alles in dieses Spiel verwickelt zu sein scheinen bzw. sein Leben selbst zum lebensgefährlichen Spiel geworden ist. Die bereits erwähnte Voraussetzung für Spiele, dass die Spieler*innen zu jedem Zeitpunkt wissen, dass alles nur Spiel ist, fehlt. Erst am Ende gelingt es dem Protagonisten, wieder aus dem „Zauberkreis des Spiels“⁴⁴ hervorzutreten. In „The Game“ „erstet“ das Spiel wie in der Kunst. Und wie in der Kunst spielt das Spiel den Spieler und nicht umgekehrt.

5. Ironie in von Bonins „Marathon“

Manfred Hermes beschreibt die Räume, die von Bonin in ihren Ausstellungen schafft, als eine „Mischung aus Arena, Studio und Kinderzimmer“.⁴⁵ In ihnen treffen antithetische Elemente wie Mode und Science Fiction auf Plastikrutschen, die, in dem sie aus ihrem Kontext herausgelöst werden, auf leichtsinnige, ironische Art kombiniert werden, wodurch es zu Neuzuweisungen und assoziativen Anspielungen kommt. Bei einer

⁴⁴ Huizinga 2017, S. 20

⁴⁵ Hermes 2004, o. S.

verschwenderischen Vielfalt von Arbeiten, wie etwa überdimensional großen Plüschtieren, die z. B. auf einer Drehscheibe liegend rotieren, ist die den Trancezustand auslösende Verwirrung und somit der Anklang zu „ilinx“ plausibel.

In gewisser Weise, so scheint mir, besteht eine Verbindung zwischen den ästhetischen Räumen, die von Bonin in ihren Ausstellungen schafft und sogenannten „amusement zones“, die im 19. Jahrhundert oft neben den eigentlichen, das Volk zu erziehenden Ausstellungen, aufgezogen wurden. Der amerikanische Anthropologe Burton Benedict fasst die Beziehung der „amusement zones“ zu den Ausstellungen im späten 19.

Jahrhundert in Amerika wie folgt zusammen:

„Many of the display techniques used in the amusement zone seemed to parody those of the main fair. Gigantism became enormous toys or grotesque monsters(...). The public no longer had to play the role of impressed spectators. They were invited to become frivolous participants. Order was replaced by jumble, and instruction by entertainment.“⁴⁶

Ausstellungen und die Kunstwelt zum Thema zu machen sind künstlerische Strategien, die von Bonin keineswegs fremd sind. So entschied sie sich beispielsweise dazu, dies in ihrer ersten Einzelausstellung anklingen zu lassen, indem sie 32 an der Decke schwebende, bunte Luftballons mit Namen und Daten (Geburtsdatum und Datum der ersten Einzelausstellung) von Künstler*innen versah und ausstellte, wobei den Ballons im Laufe der Ausstellung mehr und mehr die Luft ausging und sie zu Boden sanken.

Zusammenarbeiten, Appropriation und Delegation spielen eine zentrale Rolle für die Künstlerin und wenn von Bonin selbst von sich „Ich bin viele“ oder „Wir sind viele“⁴⁷ sagt, ist dies nicht nur eine Art, das Künstler*innen-Subjekt und die Autorschaft in Frage zu stellen, die Zusammenarbeit mit anderen dient laut Kunsthistoriker und Kritiker John C. Welchman auch dazu, die eigene Produktion zu kontextualisieren.⁴⁸ Überdies unterstreicht von Bonin mit dieser Aussage die Momente der „mimicry“ in ihrer Arbeit.

Ein weiteres konsequentes Merkmal von von Bonins Arbeit ist der schon öfters erwähnte Aspekt der Ironie. Ironie ist ein Mittel für unterschwelligem Spott und ist auf das lateinische „ironia“ bzw. auf das griechische „eironeía“ zurückzuführen, was so viel heißt wie

⁴⁶ Benedict zit. nach Benett 1988, S.87

⁴⁷ Von Bonin zit. nach Kraus 2014, S.14

⁴⁸ Welchman 2010, S. 97

„geheuchelte Unwissenheit“ oder „Verstellung“⁴⁹, womit wir erneut bei „mimicry“ angelangt sind.

In Richard Rortys Werk spielt der Begriff des Spiels eine tragende Rolle. In seinem 1989 erschienenen Werk *Kontingenz, Ironie und Solidarität* skizziert er als Leitfigur seiner postmodernen Philosophie die Figur der „liberalen Ironikerin“. Als Ironikerin bezeichnet er eine Person, die „radikale und unaufhörliche Zweifel an dem abschließenden Vokabular“⁵⁰, welches sie gerade benutzt, verspürt, sich bewusst ist, dass „Argumente in ihrem augenblicklichen Vokabular diese Zweifel weder bestätigen noch ausräumen können“⁵¹ und nicht die Einbildung hegt, dass ihr Vokabular realistischer sei als andere. Weiters charakterisiert er die Ironikerin als Menschen, der sich selbst nie ganz ernst nimmt, da sie sich bewusst ist, dass die Ausdrücke und Definitionen, mit denen sie sich darstellen, stetig in Wechsel und Wandel sind. Die Ironikerin ist sich somit im Klaren darüber, dass ihre „zentralen Überzeugungen und Bedürfnisse kontingent sind“⁵² und kann in Folge mit den Mitteln der Ironie sich und ihren Standpunkt ständig hinterfragen und überprüfen. Ihr gegenüber stellt Rorty den „Metaphysiker“, der im Gegensatz zur Ironikerin Überzeugungen hat, die nicht verhandelbar sind, und der einen Wahrheitsanspruch hegt. Rorty benennt Ironie als die Antithese des gesunden Menschenverstandes⁵³ und spricht davon, dass sich Ironie aus der Fähigkeit zur „Neubeschreibung“⁵⁴ ableitet.

Diese Charakterisierung der liberalen Ironikerin scheint mir für von Bonin zuzutreffen. An *die* Wahrheit glaubt sie nicht. Indem sie gewissermaßen vorgibt, keine Absichten zu haben (siehe oben), macht sie sich über einen Absolutheitsanspruch und einen Wahrheitsbegriff in der Kunst lustig. Auch die Verweigerung jeglicher Aussage zu ihrer Arbeit und somit die Verweigerung einer Kategorisierung sind Merkmale, die mit der postmodernen Forderung nach der Offenheit des Kunstbegriffes einhergehen.

Sich keiner Denk- und Verhaltensweise verpflichtet sehend, abstrahiert von Bonin Texte oder Bilder, beziehungsweise löst sie aus ihrem Kontext und kombiniert sie neu, wodurch

⁴⁹ Vgl. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Ironie>; (Zugegriffen am 30.11.18)

⁵⁰ Rorty 1995, S. 127

⁵¹ Rorty 1995, S. 127

⁵² Rorty 1995, S. 14

⁵³ Rorty 1995, S. 128

⁵⁴ Rorty 1995, S. 153

es in Folge zu Neuzuweisungen und Neubeschreibungen kommt, in deren Erzeugung eine bodenlose, vielleicht hämische und aggressive Form des Witzes steckt.

Ironie ist destruktiv, hat an sich keine Substanz und bedarf deshalb immer des „anderen“, um es zu ironisieren und dadurch sein Pathos zu zerstören.

Dies setzt die Kenntnis einer Gruppe über das ironisierte „andere“ voraus. Neben der Tatsache, dass Ironie und Witz dadurch, dass zusammen gelacht wird, vereinigen, kann die Bedingung der Kenntnis den Kreis aber auch exklusiv machen und Ausschlüsse produzieren. Einerseits ist das ironische Lachen destruktiv und defensiv — es setzt ja die Kenntnis des Ironisierten, die des Betriebssystems der Kunst, voraus — zugleich, und dies ist die Pointe vom von Bonin'schen Spiel mit der Kunst, ist das Lachen auch gruppenstiftend: Jedes Lachen ist ein Auslachen. Vom Pathos der Kunst, die vorgibt das Gute, Schöne und Wahre zu präsentieren, bleibt nicht mehr viel über. Und es entsteht im Spiel also doch etwas: Eine Gruppe, die sich im Gelächter bildet, indem sie diesen Gedanken teilt.

6. Nachwort

In dieser Arbeit wurde auf die Potenziale spielerischer Ästhetik am Beispiel von Cosima von Bonins „Marathon“ hingewiesen. Dabei wurde in einer Kritik an Adornos Ablehnung des Spielkonzepts von Huizinga versucht, eine Reihe von Ambivalenzen und produktiven Spannungsverhältnissen des Werks herauszuarbeiten: die Verbindung von der Flexibilität der Objekte und der Forderung nach Flexibilität in der neoliberalen Arbeitswelt (Sennett), das Verhältnis von „agon“ und Momenten der „mimcry“, das Spannungsverhältnis Geborgenheit und Unheimlichkeit sowie schließlich der Aspekt der Ironie (Rorty) und die Dekonstruktion des Pathos der Kunstproduktion.

Im Zuge dieser Diskussion erscheint die Künstlerfigur von Bonin der Figur der „liberalen Ironikerin“ bei Richard Rorty wesensverwandt. Von Bonins Künstlerfigur ist wie Rortys liberale Ironikerin eine Spielerin, das heißt, sie nimmt die Dinge nicht allzu ernst, sie spielt damit. Zugleich handelt es sich aber um besondere Spielerinnen: sie fügen sich der Herrschaft der Regeln nicht und stören bzw. zerstören das Spiel. Im Grunde sind sie „Spielverderberinnen“.

Eine „Spielverderberin“ erkennt die Regeln des Spiels nicht an, sie hinterfragt und ignoriert sie und untergräbt ihre unbedingte Gültigkeit, was das Ende des Spiels zur Konsequenz hat. Vom Ende des Spiels kann bei von Bonin jedoch nicht die Rede sein, vielmehr scheint

es so, als spiele sie stetig mit jeglichen Regeln, indem sie sie nicht ernst nimmt und belächelt. Macht sie dies folglich nicht vielmehr zur Falschspielerin? Denn sie stellt sich so, als spiele sie das Spiel, und erkennt, mit Huizinga gesprochen, „dem Scheine nach den Zauberkreis des Spiels immer noch an.“⁵⁵ Von Bonin täuscht vor, tut so, als ob und glänzt nicht zuletzt mit ihrem großen sozialen Netzwerk im Gesellschaftsspiel. Macht sie dies am Ende nicht, gerade durch jenen selbstironischen Zug der Verweigerung in ihrer Aktivität, zu einer großen Spielerin, die gekonnt im Kunstsystem, noch dazu in oberster Liga, mitspielt?

Das Rollenspiel zwischen (Mit-)Spielerin, Spielverderberin und Falschspielerin lässt sich nicht auflösen; von Bonin wechselt die Rollen, aber deutlich wurde im Laufe der Arbeit, dass sich Werke kontemporärer Ästhetik durchaus in den Begriffen der Spielästhetik beschreiben lassen, wodurch zumindest ein Ziel dieser Arbeit erreicht wurde.

⁵⁵ Huizinga 2017, S. 20

7. Literaturverzeichnis

Adorno 2016

Theodor W. Adorno, „Ästhetische Theorie“; in: Rolf Tiedemann (Hrsg.), Theodor W. Adorno, Gesammelte Schriften, Band 7, Suhrkamp Verlag, Frankfurt/M 2016, S. 469-472

Bätzner 2005

Nike Bätzner, „Kunst als spielerischer Handlungsraum“; in: Nike Bätzner, Kunstmuseum Lichtenstein (Hrsg.), Kunst und Spiel seit Dada. Faites vos jeux!, Hantje Cantz Verlag, Ostfildern-Ruit 2005, S. 19-23

Benedict zit. nach Benett 1988

Burton Benedict, „The anthropology of world's fairs“; in: Tony Benett, „The exhibitionary complex“; in: New formations, Issue 4, Methuen, London 1988, S. 73-102

Bonin von zit. nach Kraus 2014

Karola Kraus, Cosima von Bonin. Hippies use side doors. Das Jahr 2014 hat ein Rad ab, Ausst. kat. mumok Wien (Hrsg.), Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln/Wien 2014, S.14

Caillois 2017

Roger Caillois, Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, MBM Matthes & Seitz Berlin Verlagsgesellschaft mbH, Berlin 2017

Dziewior 2010

Yilmaz Dziewior, „Recht auf Faulheit. Cosima von Bonin und the fatigue empire“; in: Yilmaz Dziewior (Hrsg.), Cosima von Bonin. The fatigue empire, KUB, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln 2010, S. 125-130

Freud zit. nach Kelly, 2004

Sigmund Freud, „Das Unheimliche“; in: Sigmund Freud, Psychologische Schriften, Studienausgabe Bd. 4, Frankfurt am Main 1982, S. 244; in: Mike Kelly, „Mit toten Dingen spielen“; in: Grunenberg Christoph (Hrsg.), THE UNCANNY by Mike Kelly, Verlag der Buchhandlung Walter König, Köln 2004, S. 25-38

Goldstein et al. 2007

Anne Goldstein (Hrsg.), Isabelle Graw, Manfred Hermes, Benett Simpson, COSIMA VON BONIN: ROGER AND OUT, Ausst. kat. The Museum of Contemporary Art, Los Angeles 2008, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln 2007, S. 137

Graw 2007

Isabelle Graw, „The Skipper’s Loneliness: On Market Reflections, Social Contexts, Stuffed Animals, and Fashion Labels in the Work of Cosima von Bonin“ ; in: Anne Goldstein (Hrsg.), Isabelle Graw, Manfred Hermes, Benett Simpson, COSIMA VON BONIN: ROGER AND OUT, Ausst. kat. The Museum of Contemporary Art, Los Angeles 2008, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln 2007, S. 36-47

Hermes 2004

Manfred Hermes, „Irgendetwas Reales kann dabei immer herauskommen“ ; in: Kathrin Rhomberg (Hrsg.), Manfred Hermes, Cosima von Bonin, COSIMA VON BONIN: 2 POSITIONEN AUF EINMAL, Ausst.kat. Kölnischer Kunstverein, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln 2004

Huizinga 2017

Johan Huizinga, Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Rowohlt Taschenbuchverlag, Reinbek bei Hamburg 2017

Kelly zit. nach Grunenberg 2004

Christoph Grunenberg (Hrsg.), THE UNCANNY by Mike Kelly, Verlag der Buchhandlung Walter König, Köln 2004, S. 7

Pfaller 1998

Robert Pfaller, „Der Ernst der Arbeit ist vom Spiel gelernt“; in: Herbert Lachmayer (Hrsg.), Work&Culture: Büro. Inszenierung von Arbeit, Ausst.-Kat. Oberösterreichisches Landesmuseum Linz, Ritter Verlag Klagenfurt, Linz 1998, S. 29-36

Rorty 1995

Richard Rorty, Kontingenz, Ironie und Solidarität, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1995

Schiller 2013

Friedrich Schiller, „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“, 15. Brief; in: Friedrich Schiller, Klaus L. Berghahn (Hrsg.), Über die ästhetische Erziehung des Menschen, in einer Reihe von Briefen, Reclam Verlag, Stuttgart 2013

Schnitzler zit. nach Strouhal 2009

Arthur Schnitzler, „Paracelsus“, Versspiel in einem Akt, Achter Auftritt, Wien 1899; in: Ernst Strouhal, „Katerfrühstück. Notizen zu einer kleinen Geschichte des schönen Spiels“; in: Ernst Strouhal, Christian Reder (Hrsg.), Umweg nach Buckow. Bildunterschriften, SpringerWienNewYork, Wien 2009, S. 181-204

Sennett 1998

Richard Sennett, Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus, Berlin Verlag, Berlin 1998

Strouhal 2009

Ernst Strouhal, „Katerfrühstück. Notizen zu einer kleinen Geschichte des schönen Spiels“; in: Ernst Strouhal, Christian Reder (Hrsg.), Umweg nach Buckow. Bildunterschriften, SpringerWienNewYork, Wien 2009, S. 181-204

Strouhal 2009

Ernst Strouhal, „Versuch über die Schaukel. Ambivalenz des Spiels von Fragonard zu Schiller“; in: Ernst Strouhal, Christian Reder (Hrsg.), Umweg nach Buckow. Bildunterschriften, SpringerWienNewYork, Wien 2009, S. 168-180

Welchman 2010

John C. Welchman, „Fechtunterricht“; in: Yilmaz Dziewior (Hrsg.), Cosima von Bonin, The fatigue empire, KUB, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln 2010, S. 97-102

8. Onlineverzeichnis

Der Standard 2010

Der Standard/Anne Katrin Feßler, „Hummer Lacancan fürchtet keine Langeweile“, Printausgabe, 19. 7. 2010, <https://derstandard.at/1277338384483/Hummer-Lacancan-fuerchtet-keine-Langeweile>, (Zugegriffen am 1.12.18)

Diedrich Diedrichsen 2016

Diedrich Diederichsen, „Diedrich Diedrichsen on Cosima von Bonin“; in: Sc Conversations, 2016, https://www.youtube.com/watch?v=9QTsT4h_utg, 15:00-30:00 min, (Zugegriffen am 1.12.18)

Cosima von Bonin 2011

Cosima von Bonin zu ihrer Ausstellung im Ludwig Museum Köln, <https://www.youtube.com/watch?v=zfari6sbAjk&app=desktop>, 2:39 min, (Zugegriffen am 1.12.18)

Dirk von Lotzow 2011

Dirk von Lotzow zu Cosima von Bonins Ausstellung im Ludwig Museum Köln, <https://www.youtube.com/watch?v=zfari6sbAjk&app=desktop>, 2:50 min, (Zugegriffen am 1.12.18)

Medizin im Text 2015

Medizin im Text/Dunja Voos, „Donald Winnicott“, <https://www.medizin-im-text.de/blog/2015/19453/winnicott-symposion-7-8-juni-2013/>, (Zugegriffen am 1.12.18)

Duden

Duden, „die Ironie“, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Ironie>, (Zugegriffen am 1.12.18)

Cosima von Bonin zit. nach mumok 2014

Mumok/Jörg Wolfert, „COSIMA VON BONIN. HIPPIES USE SIDE DOOR. DAS JAHR 2014 HAT EIN RAD AB“, mumok Ausstellungsbegleitheft, Wien 2014, S. 7, https://www.mumok.at/sites/default/files/cms/cvb_saalfolder_d.pdf, (Zugegriffen am 28.11.18)

9. Abbildungsverzeichnis

Cosima von Bonin, Marathon (#1)

Ausstellungsansicht Cosima von Bonin. Hippies use side doors. Das Jahr 2014 hat ein Rad ab, mumok Wien 2014, Foto: Laurent Ziegler, © mumok Wien

<https://www.mumok.at/en/events/cosima-von-bonin>; (Zugegriffen am 7.11.18)

Marcel Duchamp, Pocket Chess Set, 1943, Foto: © artnet

http://www.artnet.com/magazineus/reviews/davis/davis11-1-05_detail.asp?picnum=6; (Zugegriffen am 18.12.18)

Mike Kelley, Plush Kundalini and Chakra Set, 1987, Foto: © David Zwirner Books

<https://davidzwirnerbooks.com/product/no-problem-cologne-new-york-1984-1989>; (Zugegriffen am 18.12.18)

Anhang: Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich die Bachelorarbeit selbstständig verfasst, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfen bedient habe, dass diese Bachelorarbeit weder im In- noch Ausland (einer Beurteilerin / einem Beurteiler zur Beurteilung) in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt wurde und dass dieses Exemplar mit der beurteilten Arbeit übereinstimmt.

Sarah Bechter

Wien, 2019

Danksagung

Ernst Strouhal danke ich herzlich für die motivierende und mehr als kompetente Betreuung!

Meiner Familie und meinen Freunden danke ich für ihre Unterstützung, insbesondere meiner Schwester Anne, Lena Sieder-Semlitsch und Sophia Mairer für ihr motivierendes Interesse. Vielen Dank an Barbara Natter, die Korrektur gelesen hat.

Auch Istvan Antal danke ich für seine Unterstützung und seine ermutigenden Worte.

Danke!