

Kristin Watterott

DIE REVOLUTION HINTER VERSCHLOSSENER TÜR:
DIE KÜNSTLERISCHE PRAXIS DER PRAGER
SURREALISTEN IN DER ZEIT DER „NORMALISIERUNG“

Zur Einführung: Die Prager Surrealisten und das „interpretative Spiel“

Der Surrealismus hat seinen Ursprung in Frankreich. Im Jahr 1924 formierte sich in Paris eine Künstlergruppe um den Avantgardisten André Breton, die eine revolutionäre Kunst- und Weltauffassung vertrat.¹ Ziel der Surrealisten war es, Kunst- und Lebenspraxis zu vereinen und damit die Grenzen zwischen beiden Sphären aufzuheben. Ausgehend von Frankreich entwickelte sich der Surrealismus allmählich zu einer internationalen Bewegung.² In Prag gründete sich am 21. März 1934 eine Surrealistengruppe – formal mit dem von ihrem Theoretiker, dem Schriftsteller Vítězslav Nezval, verfassten Manifest „Surrealismus v ČSR“ (Surrealismus in der ČSR).³ Heute, fast 80 Jahre später, existiert die Gemeinschaft noch immer.⁴ Die Kontinuität der Künstlergruppe ist ein besonderes Merkmal: Denn im Gegensatz zur Pariser Surrealistengruppe, die schon in der Nachkriegszeit in neuen Bewegungen aufgegangen ist, besteht in Prag ein Kollektiv, das unverändert Bretons Idee der permanenten „Revolution des Geistes“⁵ folgt. Es ist nach wie vor durch eine besondere Interdisziplinarität gekennzeichnet. Intellektuelle, Theoretiker, Filmemacher, Objektkünstler, Maler und Dichter agieren miteinander, wodurch die Gruppe ein weit gefasstes Kunstverständnis entwickelt.⁶ Dabei sind die Prager Surrealisten mehr

¹ Die Pariser Surrealistengruppe gründete sich formal mit dem „Ersten Surrealistischen Manifest“ von André Breton. Als Gründungsmitglieder gelten: Pierre Naville, Gerard Rosenthal, René Crevel, Max Morise, Roger Vitrac, André Breton, Paul Éluard, Benjamin Péret. Vgl. Löwy, Michael: Morning Star: Surrealism, Marxism, Anarchism, Situationism, Utopia. Austin 2009, 125.

² Tippner, Anja: Die permanente Avantgarde? Surrealismus in Prag. Köln 2009, 10.

³ *Skupina surrealistů v ČSR: Surrealismus v ČSR* [Surrealismus in der ČSR]. In: Zvěrokruh 1; Zvěrokruh 2; Surrealismus v ČSR; Mezinárodní bulletin surrealismu; Surrealismus [Tierkreis 1; Tierkreis 2; Surrealismus in der ČSR; Internationales Bulletin des Surrealismus; Surrealismus]. Prag 2004, 115-118, hier 118. – Der tschechische Schriftsteller, Dichter und Theoretiker Vítězslav Nezval ist der Gründer der Prager Surrealistengruppe. Das von ihm verfasste Manifest „Surrealismus v ČSR“ [Surrealismus in der ČSR] enthält eine Stellungnahme zur politischen Situation in Europa und kündigt gleichzeitig die Gründung der Prager Surrealistengruppe an. Darüber hinaus bekundet er die zukünftige Zusammenarbeit mit den Pariser Surrealisten. *Ebenda* 115 f.

⁴ Die personelle Zusammensetzung der Gemeinschaft hat sich im Laufe der Jahrzehnte verändert.

⁵ Zitiert nach dem Titel der Biografie von André Breton von Polizzotti, Mark: Revolution des Geistes: Das Leben André Bretons. München 1996.

⁶ Tippner: Die permanente Avantgarde? 9 (vgl. Anm. 2)

als nur eine Künstlergruppe, die zusammen arbeitet, ausstellt und publiziert. Sie bilden eine Lebensgemeinschaft, die auf persönlichen Beziehungen fußt.⁷ Sie definieren sich als Kollektiv, in dem gegenseitige intellektuelle und kreative Inspiration – begleitet von persönlichen Sympathien und Antipathien – die eigene Lebenswelt als endloses künstlerisches Experiment gestaltet.⁸

Von ihrer Gründung an war die Prager Gemeinschaft kontinuierlich äußeren politischen und kulturellen Einflüssen ausgesetzt. Das gemeinsame Arbeiten und Leben erwies sich dabei als Grundlage für die außergewöhnliche Stabilität der Gruppe, die schon über mehrere Generationen besteht. Besonders in Zeiten politischer Repression, vor allem während der NS-Herrschaft und in den Jahren strenger Reglementierung des kulturellen Lebens durch die sozialistische Staatsmacht, zeichnete sich die Gruppe durch ihre Beständigkeit aus.

In den 1970er und 1980er Jahren, der Zeit der sogenannten „Normalisierung“ nach der gewaltsamen Beendigung des „Prager Frühlings“, verdrängte das sozialistische Regime die Surrealisten aus der öffentlichen Kunst- und Kultursphäre.⁹ Im Zuge der restaurativen Kulturpolitik wurden ihre Arbeiten als „kosmopolitisch“ klassifiziert, die Regierung stufte die Prager Gruppe als „trojanisches Pferd des Antikommunismus“ ein und verbot sie.¹⁰ Surrealistische Editionen verschwanden aus den tschechischen Verlagsprogrammen und die Gemeinschaft erhielt kollektives Ausstellungsverbot. Damit fand der Surrealismus in Prag jedoch nicht sein Ende. Die Künstler agierten weiter im privaten Raum. Sie trafen sich in den Wohnungen und Ateliers der Mitglieder und widmeten sich im Verborgenen kreativen Vorhaben.¹¹ Sie bedienten sich alternativer Formen künstlerischer Aktivitäten, die ihren

⁷ *Ebenda* 11.

⁸ *Dryje*, František: Formative Meetings. In: *Švankmajerová, Eva/Švankmajer, Jan* (Hgg.): *anima animus animation: Between Film and Free Expression*. Prag 1998, 10-15, hier 10.

⁹ Mit dem Euphemismus „Normalisierung“ (normalizace) wird die Politik nach der gewaltsamen Beendigung des Reformsozialismus bezeichnet, er impliziert die Wiederherstellung „normaler Verhältnisse“ nach den „Wirren“ des Jahres 1968. In den frühen 1970er Jahren war diese Politik mit umfassenden Säuberungen verbunden, den Menschen wurden öffentliche Loyalitätsbekundungen gegenüber dem Regime abverlangt. Vor allem im kulturellen Leben fand ein großer Kahlschlag statt. Eine Rückkehr zu den Herrschaftsmethoden der 1950er Jahre brachte diese Zeit aber nicht. Grundlegend zum Thema nach wie vor: *Otáhal*, Milan: *Normalizace 1969-1989. Příspěvek ke stavu bádání* [Normalisierung 1969-1989. Ein Beitrag zum Stand der Forschung]. Praha 2002. – Neue Forschungen diskutiert und fasst zusammen: *McDermott*, Kevin: *Communist Czechoslovakia, 1945-89. A Political and Social History*. London 2015, 152-181.

¹⁰ Surrealismus jako trojský kůň antikomunismu [Surrealismus als trojanisches Pferd des Antikommunismus]. In: *Hvězda*, Letohrádek/*Dvorský*, Stanislav/*Dryje*, František/*Stejskal*, Martin: *Surrealistická východiska (1948-1989): Odklony, Návraty, Přesahy. Znamení zvěrokruhu, Okruh pěti Objektů, UDS, Surrealistická skupina v Československu* [Surrealistische Auswege (1948-1989): Abneigungen, Rückkehr, Überschreitungen. Sternzeichen, Kreis der fünf Objekte, UDS, Surrealistische Gruppe in der Tschechoslowakei]. Ausstellungskatalog Letohrádek Hvězda Praha. Praha 2011, 51.

¹¹ *Dryje*, František: Editorial: 1968-1975. In: *Z dějin československého surrealismu 1968-1989* [Aus der Geschichte des tschechoslowakischen Surrealismus 1968-1989]. *Analogon. Surrealismus – Psychoanalýza – Antropologie – Příčné Vědy* 41/42 (2004) ii.

Ausdruck in Samizdat-Sammelbänden, gruppeninternen Umfragen und Spielen fanden.¹² Dabei nahmen die surrealistischen Spiele – „künstlerische Aufgaben, die sich die Gruppe selbst stellt“¹³ – eine besondere Rolle ein. Denn die Surrealisten entwarfen einen speziellen Spieltypus: das „interpretative Spiel“.

Von Beginn der surrealistischen Bewegung an hatte das Spiel einen wichtigen Stellenwert in ihrer künstlerischen Praxis.¹⁴ Seine Entstehung geht bis in die Gründungsjahre der französischen Surrealistengruppe zurück und war schon in den 1920er Jahren ein elementarer Bestandteil kreativer Ausdrucksformen.¹⁵ Unter den gegebenen politischen und gesellschaftlichen Strukturen der 1970er und 1980er Jahre erhielt jedoch das Medium Spiel eine neue Bedeutung für die tschechische Künstlergemeinschaft. Auf der einen Seite spiegelte es durch seine freie, kollektiv schöpferische Charakteristik das surrealistische Verständnis von Kunst wider. Auf der anderen Seite entwickelte sich das „interpretative Spiel“ zum primären Instrument der surrealistischen „Erkenntnistheorie“. Die Gemeinschaft konstruierte mit diesem Spiel eine künstlerische Strategie, mit der sie sich den Dogmen und Strukturen der offiziellen Kulturpolitik widersetzte und ein Mittel zur „Kulturrevolution“ schuf. Darüber hinaus wirkte sich die spielerische Aktivität positiv auf die Dynamik wie den Zusammenhalt der Gruppe aus.

Trotz der zentralen Stellung des „interpretativen Spiels“ für das Prager Kollektiv spielt dieses im internationalen Forschungskontext eine untergeordnete Rolle. Aktuelle wissenschaftliche Untersuchungen thematisieren den neuen Spieltypus zwar, beschreiben ihn aber lediglich als eine Facette der vielfältigen kreativen Ausdrucksformen der Prager Surrealisten. Im Folgenden werden die unterschiedlichen Bedeutungsebenen dieser speziellen Kunstform herausgearbeitet. Die Spiele werden nicht nur in ihrer surrealistischen Bedeutung analysiert, sondern auch in den kulturpolitischen Zusammenhang eingebunden. Eine zusätzliche soziokulturelle Kontextualisierung zeigt die Komplexität der einzelnen Interpretationsschichten und eröffnet neue Erkenntnisse im Forschungsfeld der „interpretativen Spiele“.

Hauptinitiator der „interpretativen Spiele“ war der Künstler Jan Švankmajer, der im Jahr 1970 der „Surrealistická skupina v Československu“ (Surrealistische Gruppe in der Tschechoslowakei) beitrug.¹⁶ Švankmajer konzipierte eine Reihe ludischer Experimente mit verschiedenen Themen, etwa zu den Phänomenen Traum, Erotik

¹² Das Wort und der Begriff „Samizdat“ beziehen sich auf eine Art „Copyright“-Vermerk des Poeten Nikolaj Glazkov aus den 1940er Jahren. Verlage jener Zeit druckten seine Arbeiten nicht, so vermerkte er auf seinen Gedichtbändchen den Hinweis „samsebjazdat“ (sich selbst herausgegeben). Vgl. *Eichwede*, Wolfgang: Archipel Samizdat. In: *Ders.* (Hg.): Samizdat. Alternative Kultur in Zentral- und Osteuropa: Die 60er bis 80er Jahre. Ausstellungskatalog Akademie der Künste Berlin. Bremen 2000, 8-19, hier 8.

¹³ Vgl. *Tippner*: Die permanente Avantgarde? 67 (vgl. Anm. 2).

¹⁴ *Dryje*: Editorial: 1968-1975, ii (vgl. Anm. 11).

¹⁵ *Convents*, Ralf: Surrealistische Spiele. Vom „Cadavre exquis“ zum „Jeu de Marseille“. Frankfurt/Main 1996, 1.

¹⁶ *Dryje*: Formative Meetings 12 (vgl. Anm. 8). Jan Švankmajer ist Collagist, Filmmacher, Essayist und Objekt-Künstler. Der Gemeinschaft gehören zudem an: Eva Švankmajerová, Vratislav Effenberger, Ludvík Šváb, Martin Stejskal, Karol Baron, Andrew Lass, Albert Marenčin, Juraj Mojžiš. Im Jahr 1972 tritt Alena Nádvořníková der Gruppe bei und 1974

oder Taktilität. Im Mittelpunkt seiner Spiele stand nicht die Produktion eines Kunstwerkes, sondern die Erkundung des kreativen Prozesses selbst, mit all seinen Komponenten und Wechselbeziehungen.¹⁷ Im Rahmen seiner „interpretativen Spiele“ experimentierte Švankmajer mit „psychoanalytisch inspirierten Bildstrategien“,¹⁸ die das Zusammenwirken von Bewusstsein und Unbewusstem aufdecken sollten.

Das „interpretative Spiel“ basiert, wie sein Name bereits andeutet, auf der Methode der Interpretation. Diese wird nicht als eine klassische kunstwissenschaftliche Deutungspraxis verstanden, etwa dem Schema Erwin Panofskys entsprechend.¹⁹ Denn anders als in Panofskys Modell wird die Technik der Interpretation im surrealistischen Verständnis als „schöpferischer Akt“ verstanden, dem ein aktives und kreatives Prinzip zugrunde liegt.²⁰

Im Kontext des „interpretativen Spiels“ richtet sich der Vorgang des Interpretierens auf verschiedene (Kunst-)Objekte und Erscheinungen wie Bilder, Gedichte oder Träume.²¹ Dabei setzt sich die Gruppe gemeinschaftlich sowohl mit eigenen künstlerischen Arbeiten als auch mit fremdem Material auseinander. Die surrealistische Aneignung hat eine zweifache Ausrichtung: Zum einen findet ein „neues Sehen“ statt und zum anderen eine Re-Interpretation von Existierendem.²²

Der Vorgang der Interpretation gründet auf dem Phänomen der Imagination. Die Imagination ist es, die alle kreativen Prozesse leitet.²³ Sie ist die Quelle subjektiver

erneut Emila Medková. *Ders.*: Editorial: 1968-1975, ii (vgl. Anm. 11). Im Laufe der 1970er schließen sich Ivo Pruš, František Dryje und Jiří Koubek an. *Tippner*: Die permanente Avantgarde? 63 (vgl. Anm. 2).

¹⁷ *Surrealistická skupina v Československu*: Úvod [Einleitung]. In: Švankmajer, Jan (Hg.): *Otevřená hra. Mezi surrealismem a surracionismem. Antologie tvorby Surrealistické skupiny v Československu 1969-1979* [Offenes Spiel. Zwischen Surrealismus und Surrationalismus. Anthologie der Aktivitäten der Surrealistischen Gruppe in der Tschechoslowakei 1969-1979]. Praha 1979, 5 f., hier 5.

¹⁸ Vgl. Schlegel, Hans-Joachim: Jan Švankmajer: Die subversive Macht der Imagination/Jan Švankmajer: The subversive Power of Imagination. In: Hartel, Gabriele/Blickle, Ursula (Hgg.): *Das Kabinett des Jan Švankmajer: Das Pendel, die Grube und andere Absonderlichkeiten/The Cabinet of Jan Švankmajer: The Pendulum, the Pit, and Other Peculiarities*. Ausstellungskatalog Kunsthalle Wien. Nürnberg 2011, 14-19, hier 14.

¹⁹ Erwin Panofsky entwickelte ein dreistufiges Interpretationsschema zur Deutung von Kunstwerken: 1. Vor-ikonographische Beschreibung (künstlerische Motive), 2. Ikonographische Analyse (Identifikation von Bildern, Anekdoten und Allegorien), 3. Ikonologische Interpretation (Bedeutung und Gehalt). Jeder Akt sollte dabei eine Bedeutungsschicht des Kunstwerks aufdecken. Vgl. Panofsky, Erwin: *Ikonographie und Ikonologie. Eine Einführung in die Kunst der Renaissance*. In: *Ders.* (Hg.): *Sinn und Deutung in der bildenden Kunst*. Köln 1975, 36-50, hier 50.

²⁰ Fijałkowski, Krzysztof: *Invention, Imagination, Interpretation: Collective Activity in the Contemporary Czech and Slovak Surrealist Group*. URL: <http://www.surrealismcentre.ac.uk/papersofsurrealism/journal3/index.htm> (letzter Zugriff 26.08.2014). – *Tippner*: Die permanente Avantgarde? 95 (vgl. Anm. 2).

²¹ Švankmajer, Jan: *Obsah* [Inhalt]. In: *Ders.* (Hg.): *Otevřená hra* 208-210, hier 208 f. (vgl. Anm. 17).

²² *Tippner*: Die permanente Avantgarde? 95, 99 (vgl. Anm. 2).

²³ *Surrealistická skupina v Československu*: Úvod 5 (vgl. Anm. 17).



Abb. 1: Treffen im Jahr 1973, von links nach rechts: Dagmar Marenčinová, Albert Marenčin, Eva Švankmajerová, Jan Švankmajer, Vratislav Effenberger, Eva Effenbergerová.

Vorstellungsbilder. Ihr wird die Aufgabe zugeschrieben, „das Subjekt vor dem Trauma der Realität zu schützen“. ²⁴ Sie flicht das Objekt in ein Netzwerk bewusster und unbewusster Assoziationen ein und lädt es imaginativ auf. ²⁵ Sie bricht mit konventionellen Wahrnehmungs- und Deutungsmustern und konfrontiert die klassischen Denkstrukturen mit „etwas total Abnormalem“, ²⁶ indem sie „Transformation“ zum grundlegenden Prinzip erhebt. Dabei folgt sie keiner rationalen Logik, sondern wird von irrationalen Motivationen wie Trieben geleitet. Sie ist fähig, eine neue Gegenwart zu kreieren, welche im selben Moment das Reale zerstört. ²⁷

Die künstlerische Praxis der Interpretation realisiert eine „neue transformierte Welt“. ²⁸ Diese materialisiert sich sowohl in schriftlicher als auch in künstlerischer Form. Ausgehend von der Aneignung des Objekts durch den imaginativen Interpretationsprozess entstehen neue kreative Arbeiten. Dabei enthebt die Interpretation das Ausgangsobjekt jeglicher Alltagslogik und Verwendbarkeit und fügt Altbekanntes neu zusammen. ²⁹

Obwohl jedes Spiel eigene Regeln besitzt, folgen die „interpretativen Spiele“ einer einheitlichen Systematik. Diese Grundanordnung umfasst drei Elemente: das kollektive Experiment, die Dokumentation und die analytischen Studien. ³⁰ Das gemeinschaftliche Experimentieren ist der aktive Teil des „interpretativen Spiels“. In dieser Phase entsteht eine Spielwelt, die zu einer „zeitweiligen Auflösung der gewöhnlichen Welt“ und des gegenwärtigen Gesellschaftslebens führt. ³¹ Das Verfahren der surrealistischen Interpretation kombiniert dabei visuelle, schriftliche und materielle künstlerische Disziplinen und bezieht sich auf vorhandenes Material. ³² Die Dokumentation umfasst die Fixierung der Bestandteile, Handlungen und Ereignisse des Spiels. Im Moment der künstlerischen Praxis ist das Spiel für die Teilnehmer ein temporäres kollektives Kunstwerk. Doch dadurch, dass die Elemente notiert werden, bleibt ein Teil des Spiels erhalten, das Merkmal des Ephemeren löst sich auf. ³³ Der Dokumentation liegt gleichzeitig die Idee der Repetition zugrunde. Das Wiederholen wird im Surrealismus als kreatives Prinzip verstanden. Die Reproduktion eröffnet – in einer psychoanalytischen Bedeutung – den Zugang zu unterdrückten Triebregungen und deren verschlüsselten Zeichen in Träumen und Fantasien. ³⁴ Eine Wiederholung reproduziert neben der praktischen Ausführung auch das Immergleiche im sozial

²⁴ Vgl. *Tippner*: Die permanente Avantgarde? 109 (vgl. Anm. 2).

²⁵ *Ebenda* 112.

²⁶ „... something entirely abnormal“. Vgl. *Dryje*, František: The Force of Imagination. In: *Hames*, Peter (Hg.): Dark Alchemy. The Films of Jan Švankmajer. Westport 1995, 119-168, hier 120.

²⁷ *Ebenda*.

²⁸ „... new, transformed world“. Vgl. *ebenda*.

²⁹ *Tippner*: Die permanente Avantgarde? 97 (vgl. Anm. 2).

³⁰ *Surrealistická skupina v Československu*: Úvod 5 (vgl. Anm. 17).

³¹ *Huizinga*, Johan: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg 1987, 21.

³² *Tippner*: Die permanente Avantgarde? 286 f. (vgl. Anm. 2).

³³ *Ebenda* 185.

³⁴ *Schweppenhäuser*, Gerhard: Ästhetik. Philosophische Grundlagen und Schlüsselbegriffe. Frankfurt/Main 2007, 180.

Imaginären. Der Prozess des wiederholenden Selbstbezugs und seine permanente Reproduktion lösen die bloße Wahrnehmung des Realen auf und führen in die Irrealität.³⁵ In der Aufforderung zur Wiederholung des Spiels zeigt sich, dass die Dokumentation auf erneute kreative Aktivität abzielt. Indem sie den Spielverlauf mit seinen Regeln nachvollziehbar macht, lädt sie zum „Weiterspielen“ ein. Es wird deutlich, dass nicht nur die Intention verfolgt wird, einzelne Elemente des Spiels zu rekonstruieren, sondern auch seinen gesamten Ablauf festzuhalten.³⁶ Die analytischen Studien schließlich sind der auswertende Teil des „interpretativen Spiels“, der die kollektiven Erfahrungen mit Forschungsbemühungen verknüpft. Hier werden die einzelnen Interpretationen der Mitspieler gleichberechtigt nebeneinander gestellt und untersucht. Hinter der Analyse steht vor allem der Wunsch, Strukturprinzipien aufzudecken, die die Interpretationen verbinden.³⁷

Ein Beispiel aus der Gruppenpraxis: Jan Švankmajers „Restaurátor“

Eines der ersten „interpretativen Spiele“, welche die Prager Surrealisten durchführten, war „Restaurátor“ (Der Restaurator). Jan Švankmajer entwickelte das Spiel 1974 und beschrieb es als „Experiment mit taktile Interpretation“.³⁸ Der gesamte Durchführungszeitraum umfasste die Jahre 1974 und 1975. Der Spielort war Prag.³⁹ Der Titel „Restaurátor“ bezieht sich auf das Ausgangsobjekt des Spiels: eine Fotografie aus einer Zeitung, die einen Restaurator bei der Arbeit zeigt.

Švankmajers „interpretativem Spiel“ lag die Idee des Entdeckens zugrunde. In kollektiver Aktivität sollten dessen Ergebnisse unvorhersehbare Zusammenhänge aufzeigen.⁴⁰ Der Ausgangspunkt des Spiels „Restaurátor“ war Švankmajers Interesse an der Entstehung des „imaginativen Prozesses“ in Verbindung mit Taktilität. Die Versuchsanordnung zielte darauf zu untersuchen, inwiefern der Tastsinn assoziatives Denken hervorzurufen vermag und so zum imaginativen Stimulus werden kann. Švankmajer war zudem an einem Vergleich von visueller und taktile Wahrnehmung von Kunstwerken interessiert und wollte erkunden, ob der Tastsinn Ähnliches leisten kann wie Hören oder Sehen.⁴¹

An „Restaurátor“ nahmen unter der Spielleitung Švankmajers acht Surrealisten teil. Von der Prager Gruppe waren das Vratislav Effenberger, Albert Marenčin,

³⁵ *Ebenda* 182.

³⁶ *Tippner*: Die permanente Avantgarde? 191 (vgl. Anm. 2).

³⁷ Vratislav Effenberger nach *Dryje*, František: Ludikativní experimentace Surrealistické skupiny v Československu v letech 1971-1985 [Ludisches Experimentieren der Surrealistischen Gruppe in der Tschechoslowakei in den Jahren 1971-1985]. In: Na cesty her [Auf dem Weg der Spiele]. Analogon. Surrealismus – Psychoanalýza – Strukturalismus – Antropologie – Příčné Vědy 6 (1992) i-v, hier i.

³⁸ „Experimentace s taktilní interpretací“. Vgl. *Švankmajer*, Jan: Hmat a imaginace. Úvod do taktilního umění. Taktilní experimentace 1974-1983 (1994) [Tastsinn und Imagination. Einführung in die taktile Kunst. Taktiles Experimentieren 1974-1983 (1994)]. Prag 1994, 22.

³⁹ Švankmajer fertigte sein taktiles Objekt 1974 an. *Ebenda* 23. – Seine Auswertungsnotizen unterschrieb er mit „Praha, říjen-prosinec 1975“ [Prag, Oktober-Dezember 1975]. Vgl. *ebenda* 37.

⁴⁰ *Dryje*: Formative Meetings 12 (vgl. Anm. 8).

⁴¹ *Švankmajer*: Hmat a imaginace 23 (vgl. Anm. 38).

Emila Medková, Juraj Mojžiš, Alena Nádvorníková, Martin Stejskal und Ludvík Šváb. Zudem war die französische Surrealistin Micheline Bounoure am spielerischen Experiment beteiligt.⁴² Die Spielgemeinschaft setzte sich aus Akteuren unterschiedlicher Fachrichtungen zusammen: Effenberger ist Literaturtheoretiker, Marenčin Schriftsteller und Stejskal Maler. Hier wird deutlich, dass sich das Spiel nicht auf die Erkundung einer bestimmten kreativen Ausdrucksform konzentrierte und beschränkte. Gerade die Differenz sollte ein Höchstmaß an Authentizität der Ergebnisse des Experiments sicherstellen.⁴³

Noch bevor Švankmajer die Gemeinschaft in sein „interpretatives Spiel“ involvierte, wurde er selbst künstlerisch tätig. Er richtete seine interpretative Imagination auf die Fotografie des Restaurators, der ein beschädigtes mittelalterliches Wandbild mit der Darstellung Christi ausbessert. Die Assoziationen, die das Foto in ihm auslöste, materialisierte er in einem Objekt, das einer Assemblage glich: einer Holzplatte mit Rahmung, auf der er Gegenstände und Materialien des Alltags anordnete und befestigte.⁴⁴ So ist auf der linken Seite ein getragener schwarzer Wildlederschuh mit Riemen und einer Metallschnalle montiert, wobei der vordere Teil des Schuhs mit weißem zerknülltem Papier gefüllt ist – seine taktile Interpretation des Christus. Ein Korkenzieher mit rot lackiertem Holzgriff, der den Halbschuh auf der rechten Seite durchbohrt, materialisiert das Werkzeug, mit dem der Restaurator das Fresko aufbereitet. In der Mitte der Holzplatte ist ein halbes Keramikgewicht von einer verstellbaren Lampe befestigt. Darüber befindet sich ein Verschluss eines Damengürtels mit schwarzen und weißen Streifen sowie zwei Perlen. Über dem Gewicht hängen wiederum zwei Quasten aus goldenen Fäden. Diese beiden Quasten symbolisieren die Hände des Arbeiters. Rechts daneben ist ein schwarzgrau gestrickter, dehnbarer Männerstrumpf mit geometrischem Muster fixiert, in dem kleine Textilstücke und sechs Korken liegen. An dem Strumpf hängen zwei Kugeln mit goldenen Pailletten. Die Kugeln repräsentieren die Augen des Restaurators. An der äußeren rechten Seite befindet sich ein grob gestrickter Winterstrumpf aus weißer Wolle, gefüllt mit Walnüssen und Knöpfen.⁴⁵ Zu dieser Fotografie des Restaurators entwarf Švankmajer auch eine schriftliche Interpretation.

Nachdem er die künstlerischen Arbeiten angefertigt hatte, begann der kollektive Teil des Spiels. Dafür hüllte Švankmajer die Montage in ein sackähnliches Tuch mit einer Öffnung,⁴⁶ legte es den Mitspielern nacheinander vor und forderte sie auf, das verborgene Objekt mit den Händen zu ertasten. Keiner der Beteiligten hatte das Objekt oder die Fotografie zuvor gesehen, auch der Name des Experiments war ihnen nicht bekannt.⁴⁷

Das Spiel gliederte sich in drei Phasen. In der ersten, der „Identifikatorische[n] Phase des Experiments“⁴⁸ ließ Švankmajer die Teilnehmer die Gegenstände ertasten

⁴² *Ebenda* 22.

⁴³ *Spies*, Werner: *Der Surrealismus. Kanon einer Bewegung*. Köln 2003, 105.

⁴⁴ *Švankmajer*: *Hmat a imaginace* 26 (vgl. Anm. 38).

⁴⁵ *Ebenda* 24.

⁴⁶ *Ebenda* 23.

⁴⁷ *Ebenda* 24.

⁴⁸ „Identifikační fáze experimentace“. Vgl. *ebenda* 26.



Abb. 2: Der „Restaurátor“ bei der Arbeit.

und erkennen. Jeder Mitspieler fertigte eine Liste mit den identifizierten Objekten und Strukturen an. Dabei war der erste Eindruck ausschlaggebend.⁴⁹ Ergänzend wurde eine visuelle Interpretation entworfen. Dieser Teil diente zur „Informationsbeschaffung“ mithilfe des Tastsinns. In der zweiten, der „Imaginative[n] Phase des Experiments“⁵⁰ wurden die Quellen taktiler Imagination erkundet. Die Mitspieler beschrieben und verschriftlichten ihre Assoziationen, die durch das Tasten ausgelöst worden waren. In der dritten und letzten, der „Analoge[n] Phase des Experiments“⁵¹ sahen die Teilnehmer zehn Fotografien und sollten bestimmen, welche davon als die

⁴⁹ *Ebenda* 24.

⁵⁰ „Imaginativní fáze experimentace“. Vgl. *ebenda* 29.

⁵¹ „Analogická fáze experimentace“. Vgl. *ebenda* 34.

Ausgangsfotografie für Švankmajers taktiles Objekt gedient hatte. Ziel war es, analoge Denkstrukturen unter den Teilnehmern zu erforschen.

Nachdem das Experiment abgeschlossen war, dokumentierte Švankmajer den Spielverlauf sowie dessen Ergebnisse. Die einzelnen Beiträge wurden nicht einfach notiert, sondern auch klassifiziert, bewertet und analysiert. Bei der Analyse der „Identifikatorischen Phase des Experiments“ konzentrierte sich Švankmajer vorrangig auf die Objekte, die von den einzelnen Mitspielern nicht erkannt oder fehlinterpretiert worden waren.⁵² In einer vergleichenden Auswertung der Antworten gelangte er zu dem Ergebnis, dass es keinem der Teilnehmer gelungen war, alle Objekte zu identifizieren. Die Gründe dafür ließen sich nicht näher bestimmen. Er vermutete, dass die Aufgabe schwer gewesen, oder aber der Tastsinn an seine kommunikativen Grenzen gelangt sei.⁵³ Weiter merkte er an, keine Aussage darüber treffen zu können, ob die Teilnehmer bestimmte Objekte oder Formen bevorzugten. Dennoch meinte er aus einem Vergleich der von den Mitspielern erstellten Beschreibungen schließen zu können, dass alle Ausführungen über die Strukturen objektiv seien.⁵⁴

Im Kontext der „Imaginativen Phase des Experiments“ stellte Švankmajer fest, dass sich alle Assoziationen der Teilnehmer zu imaginativen Einheiten verknüpfen.⁵⁵ Für Alena Nádvořníková notierte er:

Alena Nádvořníková gruppiert die detailliert beschriebenen Eindrücke, Gefühle, Assoziationen und Analogien in zwei verschiedene imaginative Zusammenhänge und kann sich für keinen von ihnen auf Antrieb entscheiden („Auf der linken Seite ein weiblicher Bereich, auf der rechten rumpelnde Männlichkeit“ – Muskeln [hart] wie Nüsse, das hin und her rollende männliche Geschlecht mitsamt dem Paar Kugeln und Quasten), in der Mitte der Moment amouröser Begegnung: Jungfrau und Mann. Oder eigentlich der Moment kurz vor dieser Begegnung. Aber auch: Masturbation. Die Mitte ist am aufregendsten: wenn sich die Hand geschmeidig um das Halbei schmiegt und die Finger sanft über die raue Struktur mit der Rille fahren.⁵⁶

Aufgrund einer vergleichenden Analyse der Beiträge der Mitspieler gelangte Švankmajer zu dem Urteil, dass die meisten Teilnehmer das taktile Objekt mit einer Geschichte assoziierten, die sie real erlebt hatten. Beispielsweise führt er an: „Spaziergang über einen alten Dachboden, [...], Masturbation“.⁵⁷ Das taktile Objekt sei daher als eine „gedankliche Einheit“ zu betrachten.⁵⁸ Seine Auswertungen zeigen,

⁵² Švankmajer hält die Ergebnisse aller beteiligten Mitspieler fest. *Ebenda* 27 f.

⁵³ Als Gründe vermutet Švankmajer: kommunikative Grenzen des Tastsinns, Schwierigkeit der Aufgabe, Desinteresse. *Ebenda* 28.

⁵⁴ *Ebenda* 28.

⁵⁵ *Ebenda* 29.

⁵⁶ „Alena Nádvořníková ze sledu detailně popsanych dojmů, pocitů, asociací a analogií sestavuje dva rozdílné imaginativní celky, z nichž ani pro jeden není schopna se okamžitě rozhodnout („Na levé straně ženské prostředí, na pravé rachotivá mužnost“ – svaly jako ořechy, převalující se mužské pohlaví i dvojice kuliček a střapců), uprostřed okamžik milostného setkání: Panna a muž. Vlastně okamžik těsně před tímto setkáním. Ale také: Masturbace. Střed je nejvzrušivější: když ruka hladce přilne k půlveji a prsty přejíždějí jemně drsný obrazec s rýhou.“ *Ebenda* 29 (Anm. d. Verf.: Im Originalzitat fehlt ein Anführungszeichen.).

⁵⁷ „... Procházka po staré půdě, [...], masturbace“. Vgl. *ebenda* 31.

⁵⁸ *Ebenda* 30 f.

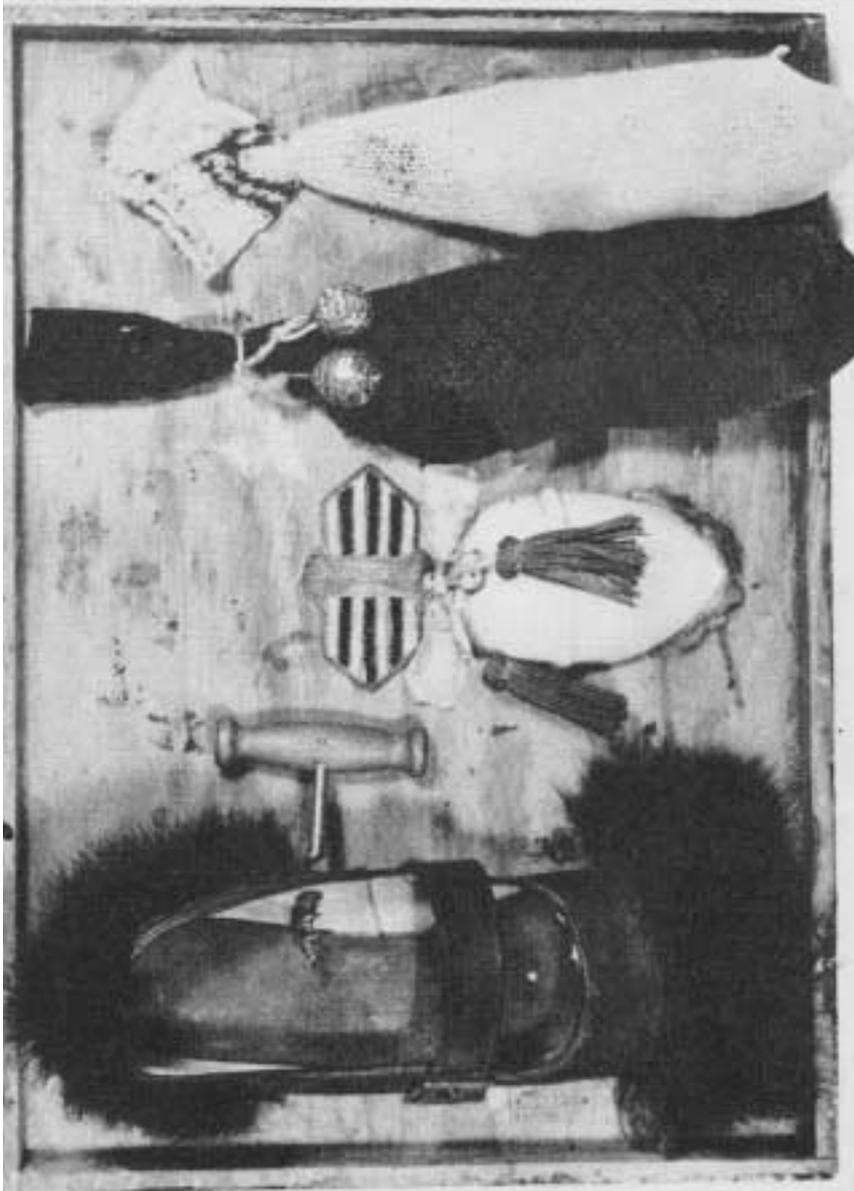


Abb. 3: Švankmajers taktilies Objekt „Restaurátor“. Verschiedene Materialien, 1974.

dass einige Elemente des taktilen Objekts ganz ähnliche Gedankenverbindungen bei den Teilnehmern erzeugten.⁵⁹ Švankmajer betonte, dass das in der Stoffhülle verborgene Objekt durch seine schrittweise Erkundung mit den Händen die Grenzen eines Kunstobjekts überschritt. Es war nicht wie andere künstlerische Arbeiten durch Rahmung oder genutztes Material räumlich begrenzt. Seiner Meinung nach war die Struktur eng mit derjenigen der Literatur verwandt. Wie diese war es Schritt für Schritt zu erkunden und besaß das Potenzial, eine Visualisierung des „Gelesenen“ anzuregen.⁶⁰ Die Auswertung der „Analogen Phase des Experiments“ zeigte, dass es den meisten Mitspielern schwerfiel, nur eine Fotografie auszuwählen – offenbar erkannten die Teilnehmer, so Švankmajer, in mehreren Bildern Analogien zu ihren Interpretationen des Objekts.⁶¹

Zuletzt verglich Švankmajer seine eigene Interpretation mit denen der anderen Teilnehmer. Dabei verzeichnete er eine „überraschende Übereinstimmung“⁶² mit der Interpretation von Martin Stejskal. Daraus schlussfolgerte er, dass die imaginative Vorstellungskraft, die durch alltägliche Gegenstände hervorgerufen werde und Gefühlsenergien übertrage, eine Überwindung des Dualismus von Subjektivität und Objektivität ermögliche.⁶³

Das „Kunstwerk“

Seit der Formierung der Prager Surrealistengruppe spielte Intermedialität eine besondere Rolle in deren künstlerischer Praxis. Ihre Arbeiten verknüpften mehrere Medien in einem Kunstobjekt. Dabei war es vor allem die Kombination von Bildkunst und Wortkunst, in der sich das Zusammenwirken niederschlug.⁶⁴ Auch beim „interpretativen Spiel“ verbanden sich in der ästhetischen Praxis verschiedene Disziplinen: performative Momente, Objektkunst und Wortkunst. Künstlerische Verfahren wie die Methode der Interpretation galten den Surrealisten gleichermaßen als kreative Leistung. Im Rahmen des Spiels entstanden verschiedene künstlerische Ausdrucksformen, die jede für sich eine Ebene des Kunstschaffens bildeten und so die Frage nach dem eigentlichen „Kunstwerk“ innerhalb des „interpretativen Spiels“ aufwarfen. „Restaurátor“ begann mit der Spielidee und dem Spielentwurf von

⁵⁹ *Ebenda* 32. So etwa assoziieren Emila Medková, Martin Stejskal, Albert Marenčin und Alena Nádvořníková die Socke gefüllt mit den Nüssen und Korken mit dem „St. Nikolaustrumpf“ (Mikulášská punčocha). *Ebenda* 32.

⁶⁰ *Ebenda* 30 f. – Švankmajer ergänzt, dass ein spezielles Experiment nötig sei, um die Problematik des Zusammenhangs zwischen visueller und taktiler Wahrnehmung eingehend zu erforschen. Zudem müsste diese Untersuchung mit mehr Teilnehmern durchgeführt werden, um aufschlussreiche Informationen zu erhalten. Er verfolgt diesen Untersuchungsschwerpunkt nicht weiter. *Ebenda* 31 f.

⁶¹ *Ebenda* 34.

⁶² „... překvapující shodu“. Vgl. *ebenda* 36.

⁶³ *Ebenda* 36 f. – *Tippner*: Die permanente Avantgarde? 112 (vgl. Anm. 2).

⁶⁴ *Ebenda* 149. An dieser Stelle soll als Beispiel die Arbeit „Na jehlách těchto dní [Auf den Nadeln dieser Tage]“ von Jindřich Štyrský und Jindřich Heisler aus dem Jahr 1941 erwähnt werden. Hier bilden die Texte von Heisler die Begleitung zu Fotografien von Štyrský. *Schamschula*, Walter: Geschichte der tschechischen Literatur. Von der Gründung der Republik bis zur Gegenwart. 3. Bde. Köln 2004, 128.

Švankmajer. Dabei zeigt sich bereits die Konzeption des Spiels als kreativer Akt. Die darauffolgende Herstellung des taktilen Objektes, die auf Umkodierung, Entfremdung und Kombination der einzelnen Bestandteile basiert, bildet eine weitere Ebene des künstlerischen Prozesses. Indem Švankmajer das scheinbar Alltägliche mit der Imagination konfrontierte, entzog er vertrauten Dingen – wie einem Schuh, einem Strumpf oder Nüssen – ihre ursprüngliche Bedeutung. Er projizierte seine „Welt der Wahrnehmung“ auf die Gegenstände und ließ sie so zum Spiegel seiner selbst werden.⁶⁵ Noch bevor die kollektive Spielpraxis begann, flossen mit dem Entwurf des Spielkonzepts und dem taktilen Objekt zwei kreative Aktivitäten zu einer Einheit zusammen.

Darauf folgte der Akt des Spielens. Die ästhetische Wirksamkeit entfaltete sich in zwei Phasen: in der Aneignung durch das Verfahren der Interpretation und den daraus resultierenden visuellen und verbalen Reaktionen der Spielteilnehmer. Der künstlerische Prozess wurde durch das kollektive Agieren der Spieler bestimmt. Durch Švankmajers taktilen Objekt wurden kreative Energien freigesetzt, die erst zur Entstehung weiterer Arbeiten führten.

Die Dokumentation des Spiels bewahrt die einzelnen Spielelemente. Sie fixiert das „Kunstwerk Spiel“ und setzt die künstlerischen Arbeiten der Teilnehmer in neue Zusammenhänge, indem sie diese vergleichend und analytisch nebeneinanderstellt. Währenddessen entsteht ein ästhetisches Konstrukt, das selbst zum „Kunstwerk“ wird. Darüber hinaus regt die Dokumentation zum Weiterspielen an. Sie macht Spielprozesse nachvollziehbar und schafft auf diese Weise neue kreative Praxis. Gleichzeitig wird damit beim „interpretativen Spiel“ die Frage nach der Originalität eines Kunstwerkes aufgeworfen. Das Spiel unterliegt durch seine offene Struktur und das Prinzip der Wiederholung ständiger inhaltlicher und formaler Erneuerung. Es entstehen immer wieder neue künstlerische Elemente, die nicht in ihrer Gesamtheit greifbar sind. Dabei werden die „alten“ Kunstwerke wiederum auf die Probe gestellt, erneut hinterfragt und in andere Kontexte eingebunden. Das „interpretative Spiel“ ist Ausdruck kreativer Vielfalt. Es überschreitet die Grenzen einer „traditionellen“ Kunstform. Es ist die Art des gegenseitigen Bezugnehmens über die spielerische Praxis hinaus, durch die sich die künstlerischen Arbeiten, welche im Vorgang der Interpretation entstehen, verbinden. Hier zeigt sich, dass sich das „eigentliche Kunstwerk“ beim Spiel der Surrealisten nicht genau fassen lässt, dass es fluide und flüchtig bleibt. Die surrealistische Auffassung von kreativem Schaffen setzt auf einen Werkbegriff, der „nicht mehr von einem autonom schaffenden Künstler dominiert wird“.⁶⁶ Die Surrealisten haben mit klassischen Autoren-

⁶⁵ Der surrealistische Künstler Salvador Dalí definiert das „surrealistische Objekt“ folgendermaßen: „Das surrealistische Objekt ist ein vom praktischen und rationalen Standpunkt aus absolut nutzloser Gegenstand, einzig zu dem Zweck geschaffen, Wahnsinnsideen und -phantasien auf fetischistische Art mit einem Maximum an greifbarer Wirklichkeit zu materialisieren“. Zitiert nach Pfeiffer, Ingrid: Surreale Dinge gestern und heute. In: Pfeiffer, Ingrid/Hollein, Max (Hg.): Surreale Dinge. Skulpturen und Objekte von Dalí bis Man Ray. Ausstellungskatalog Schirn Kunsthalle Frankfurt. Frankfurt/Main 2011, 15-33, hier 26.

⁶⁶ Vgl. Tippner: Die permanente Avantgarde? 149 (vgl. Anm. 2).

konzeptionen gebrochen. Die Gruppe selbst wird zum Künstler.⁶⁷ Das entspricht der Intention der Gemeinschaft, die „Sondergattung Künstlermensch“ zu revidieren.⁶⁸ Dies zeigt sich gleichermaßen in der Verwischung der Grenzen zwischen Produzent und Rezipient – die Spieler sind beides: Švankmajer entwirft das taktile Objekt, die Teilnehmer interpretieren dieses und schaffen selbst künstlerische Arbeiten, die Švankmajer seinerseits wieder analysiert, bewertet und kategorisiert.⁶⁹

Das „interpretative Spiel“ als „wissenschaftliche“ Recherche

Die Prager Surrealisten haben mit dem „interpretativen Spiel“ nicht nur eine eigene kreative Praxis hervorgebracht, sondern auch ein künstlerisch-experimentelles Verfahren zur „wissenschaftlichen“ Recherche entwickelt. In den Versuchsanordnungen der Gemeinschaft manifestieren sich theoretische Impulse auf vielfältige Weise. Ihre Kunstwerke verkörpern psychoanalytische und philosophische Aspekte und realisieren den kollektiven Anspruch der Gruppe gleichermaßen.

In seiner Abhandlung „Varianty, konstanty a dominanty surrealismu“ (Varianten, Konstanten und Dominanten des Surrealismus) betont Vratislav Effenberger, dass sich die surrealistischen Experimente grundsätzlich von allen Arten künstlerischen Experimentierens unterscheiden, da eine „fundamentale Diskrepanz zwischen den originären Absichten“ liege.⁷⁰ Im Gegensatz zu anderen Versuchsanordnungen in der Kunst steht nicht die Suche nach neuen ästhetischen Ausdrucksformen im Fokus, auch wenn im Rahmen surrealistischer Experimente die Strukturen des kreativen Duktus beeinflusst werden. Die „interpretativen Spiele“ rücken den authentischen künstlerischen Ausdruck in den Mittelpunkt und erforschen in diesem Zusammenhang die Funktionsweise der Gedankenwelt sowie die Quellen des menschlichen Seelenlebens. Außerdem setzen sich die Spiele mit ästhetischen und gesellschaftlichen Fragestellungen auseinander.⁷¹

Ausgangspunkt der spielerischen Untersuchungen waren Hypothesen, die beim gemeinschaftlichen Experimentieren geprüft werden sollten.⁷² Im Falle des beschriebenen Spiels „Restaurátor“ ging Švankmajer von der Hypothese aus, dass der Tastsinn ein Stimulus der Imagination sei. Im Rahmen seines Experiments verband er konkrete taktile Erfahrungen und psychologische Versuche. Beim Ertasten des verhüllten Objektes sollten die Ambivalenzen der äußeren und der inneren Realität

⁶⁷ *Ebenda*.

⁶⁸ *Convents: Surrealistische Spiele 1* (vgl. Anm. 15).

⁶⁹ Im Gegensatz zur üblichen Künstler-Rezipienten-Beziehung bleibt die Gemeinschaft unter sich. Ihre Arbeiten werden keinem öffentlichen Publikum in der damaligen Tschechoslowakei in der Zeit der „Normalisierung“ vorgestellt.

⁷⁰ „... podstatně rozcházejí původní záměry“. Vgl. *Effenberger, Vratislav: Varianty, konstanty a dominanty surrealismu* [Varianten, Konstanten und Dominanten im Surrealismus]. In: *Dvorský, Stanislav/Effenberger, Vratislav/Král, Petr* (Hg.): *UDS. Surrealistické východiško (1938-1968)* [UDS. Surrealistische Auswege (1938-1968)]. Praha 1969, 191-212, hier 203.

⁷¹ *Ebenda* 203.

⁷² *Dryje: Formative Meetings 13* (vgl. Anm. 8).

zu Tage treten. Ziel war es, versteckte Verbindungen zwischen dem Tastsinn und dem Unbewussten aufzudecken und die Strukturen der Denkweise offenzulegen. Effenberger bestätigt die Wirkung:

Seine positiven Aspekte finden wir am deutlichsten in seinen Experimenten mit taktilen Objekten. Hier nimmt das Spiel eine rein noetische Funktion auf der Ebene der surrealistischen Phänomenologie der Imagination ein, welche dazu da ist, verborgene Beziehungen zwischen dem Unbewussten und dem Prozess des Bewusstwerdens zugänglich zu machen.⁷³

Hier wird die Nähe zu Sigmund Freuds Psychoanalyse deutlich. Gegenstand von Freuds Forschungen war das Unbewusste, das als Ort aller Triebkräfte, libidinösen und aggressiven Wünsche gilt, die durch kulturelle Repression in zivilisierten Gesellschaften unterdrückt werden.⁷⁴ Der Auseinandersetzung mit dem Unbewussten schrieb Freud therapeutischen Wert zu. Die Psychoanalyse versucht unbewusste Prozesse bewusst zu machen, um Verdrängtes zu überwinden. Der psychoanalytische Prozess umfasst drei Schritte: Erinnern – Wiederholen – Durcharbeiten.⁷⁵ Beim Erinnern werden unverarbeitete Ereignisse ins Gedächtnis zurückgerufen. Darauf folgt das Wiederholen dieser Erfahrungen, bei dem diese noch einmal durchlebt werden. Die letzte Phase ist das Durcharbeiten, das es ermöglicht, sich das Reproduzierte bewusst zu machen. Freud bediente sich dabei verschiedener Techniken: der Hypnose, der Traumdeutung und der freien Assoziation. Bei der Methode der freien Assoziation soll der Analytierte sich in die Situation eines Selbstbeobachters begeben und alles, was er denkt und fühlt, mitteilen. Keine Information darf hierbei ausgelassen werden, auch wenn sie unangenehm erscheint. Unter Ausschaltung der zivilisatorisch und kulturell determinierten Selbstzensur sollen so unbewusste Reaktionen zum Ausdruck gebracht und ins Bewusstsein überführt werden.⁷⁶

In diesem Punkt zeigen sich Parallelen zum Spielverlauf von „Restaurátor“. Švankmajer löste mit seinem taktilen Objekt Assoziationen bei den Mitspielern aus, die dem Unbewussten entstammten und durch das Ertasten ins Gedächtnis gerufen wurden (Erinnern). Im selben Moment lösten diese Vorstellungsbilder Gefühls-

⁷³ „S jejím pozitivním aspektem se setkáváme nejzřetelněji v jeho experimentaci s taktilními objekty. Zde už hra získává čistě noetickou funkci v rovině surrealistické fenomenologie imaginace, která má zpřístupnit skryté vztahy mezi nevědomím a uvědomovacím procesem“. Effenberger, Vratislav: o.T. In: Hošková, Simeona/Švankmajer, Jan (Hgg.): Jan Švankmajer. Transmutace smyslů/Transmutation of the Senses. Středoevropská galerie a nakladatelství Praha. Praha 2004, 67 f., hier 67. – Zu betonen gilt es, dass sich Effenberger mit „Phänomenologie“ nicht auf den von Edmund Husserl geprägten Begriff bezieht. Er versteht diese nicht als Erkenntnislehre vom reinen Bewusstsein. Vielmehr lehnt er sich an Georg Wilhelm Friedrich Hegels „Phänomenologie des Geistes“ an. Dryje, František: Editorial: 1976–1980. In: Násilí, agrese, agresivita [Gewalt, Angriff, Aggression]. Analogon. Surrealismus – Psychoanalýza – Antropologie – Příčné Vědy. 43 (2005) ii–iii, hier ii.

⁷⁴ Mertens, Wolfgang: Zur Konzeption des Unbewussten – Einige Überlegungen zu einer interdisziplinären Theoriebildung zum Unbewussten. In: Jüttemann, Gerd/Hubig, Christoph (Hgg.): Philosophie und Psychologie im Dialog. 9 Bde. Band 9: Kettner, Matthias/Mertens, Wolfgang: Reflexionen über das Unbewusste. Göttingen 2010, 7–76, hier 7 f.

⁷⁵ Schweppenhäuser: Ästhetik 180 (vgl. Anm. 34).

⁷⁶ Stephan, Achim: Sinn als Bedeutung. Bedeutungstheoretische Untersuchungen zur Psychoanalyse Sigmund Freuds. Berlin 1989, 53.

regungen aus, welche zum Wiedererleben der erzeugten Assoziationen führten (Wiederholen). Indem Švankmajer die Teilnehmer aufforderte, über ihre Erfahrungen zu sprechen, diese zu notieren und zu visualisieren, wurden sie den Spielern bewusst (Durcharbeiten).

Analogien sind auch bei der Methode der Interpretation und der Technik der freien Assoziation zu finden. Die Teilnehmer reflektierten sich selbst und gaben alle Gedanken und Gefühle unzensiert preis. Beispielsweise rief das taktile Objekt bei Micheline Bounoure Bilder aus ihrer Kindheit hervor. Sie bemerkte:

Nächtlicher Besuch in der Kindheit auf dem Dachboden [des Hauses] der Familie, welcher den Kindern ausdrücklich verboten ist.⁷⁷

Der psychoanalytische Prozess Erinnern – Wiederholen – Durcharbeiten manifestiert sich auch im System des Spiels selbst. Das Erinnern stellt sich durch den imaginativen Prozess im aktiven Teil des Experiments dar, bei dem subjektive Vorstellungsbilder entstehen. Die Dokumentation des Spiels erlaubt Wiederholung und führt so zu einem erneuten Durchleben des Spielprozesses sowie des Imaginierten. Das Durcharbeiten realisiert sich in den analytischen Studien. Die Auswertung der Antworten der Mitspieler erlaubte es Švankmajer, Rückschlüsse auf die Entstehung taktiler Imagination zu ziehen, mit denen eine bewusste Erschließung des Taktilen als einer Quelle der Kreativität einherging. Dies konnten Erotik (erotika), bestimmte „taktile Erinnerungen aus der Kindheit“ (taktilní vzpomínky z dětství) oder Träume sein, die um taktile Erfahrungen kreisten (taktilní sny).⁷⁸ Mit dem Spiel „Restaurátor“ bestätigte Švankmajer seine Hypothese, dass Taktilität als Stimulus der Imagination fungieren kann.

Švankmajer wurde hier also zum „Psychoanalytiker“. Im Unterschied zu Freud diente ihm die Auseinandersetzung mit dem Unbewussten aber nicht ausschließlich zu therapeutischen Zwecken. Den Surrealisten ging es um eine Befreiung unterdrückter Kräfte und des zensierten Wissens. Dabei war Kunst das Mittel zur Selbsterforschung.⁷⁹ Švankmajer macht bewusst, dass das „eigene Ich“ der Ursprung aller Kreation ist. Die Gegenstände und Wahrnehmungen, mit denen er arbeitete, sind lediglich Teil der individuellen „Geschichte“. In Kombination mit der Taktilität führten sie in das Unbewusste und erlaubten einen Blick in die Seele. Damit verwies Švankmajer auf eine andere Sichtweise und Funktion des Tastsinns. Er schrieb ihm nicht nur ein ästhetisch-kreatives Potential zu, sondern wirkte auch der Auffassung entgegen, dass ihm nur eine zweckhafte identifizierende Aufgabe zukomme.

In der Reflexion des eigenen Handelns sowie der Untersuchung gesellschaftlicher und psychischer Phänomene nahm die Gemeinschaft eine Haltung ein, die mit der

⁷⁷ „Noční návštěva v dětství na rodinné půdě, která je dětem výslovně zakázána“. Micheline Bounoure zitiert nach Švankmajer: Hmat a imaginace 30 (vgl. Anm. 38).

⁷⁸ *Ebenda* 37.

⁷⁹ Schon André Breton bestimmte den Surrealismus als eine Art „Selbstanalyse“ im „Ersten Manifest des Surrealismus“. Dort definiert er: „SURREALISM, noun, masc., Pure psychic automatism by which it is intended to express, either verbally or in writing, the true function of thought. Thought dictated in the absence of all control exerted by reason, and outside all aesthetic or moral preoccupations“. Vgl. Breton, André: First Surrealist Manifesto. In: Waldberg, Patrick (Hg.): Surrealism. London 1965, 66–75, hier 72.



Abb. 4: Švankmajers taktiles Objekt „Restaurátor“, verdeckt, 1974.

von Wissenschaftlern vergleichbar ist. Die Surrealisten übernahmen das Verfahren der Psychoanalyse und modifizierten es für ihre eigenen Ziele. Dabei erwies sich das Spiel als eine methodisch angelegte Untersuchung, die Analogien zu einer wissenschaftlichen Versuchsanordnung aufwies. Das spiegelte sich sowohl in der Konzeption als auch im Verfahren wider. Švankmajer bediente sich zur Erkenntnisgewinnung wissenschaftlicher Methoden wie Recherchieren, Befragen, Dokumentieren, Kommentieren, Kategorisieren, Analysieren, Präsentieren und Archivieren.

Ein wissenschaftliches Experiment ist dem Anspruch nach durch das Kriterium der Objektivität gekennzeichnet: Die Untersuchung und ihre Ergebnisse sollen unabhängig von Personen und den äußeren Rahmenbedingungen sein, ein Experiment soll in der Wiederholung immer zu denselben Resultaten führen. Im Unterschied zu empirischer Forschung gewannen die Surrealisten ihre Erkenntnisse aber auf der Basis des Unbewussten und der Fantasie. Für ihre Arbeitsprozesse war die Reflexion über das eigene Handeln elementar. Sie bezogen den Faktor der Subjektivität in ihre Untersuchungen ein und erhoben persönliche, auch emotionale Erfahrung zum Kriterium der Wahrheit.

Die Surrealisten zitierten also wissenschaftliche Verfahrensweisen eher, als sie anzuwenden. Zugleich stellten sie der Vorherrschaft der Vernunft und Logik die Imaginationskraft gegenüber. Sie lehnen sich gegen klassische Konzepte der Wissenschaft auf, um sich aus den Zwängen einer akademischen rationalen Welt zu lösen und eine alternative Sichtweise aufzuzeigen.

Das „interpretative Spiel“ als neues kulturrevolutionäres Kunstmedium

Dem „interpretativen Spiel“ kam im kulturpolitischen Zusammenhang seiner Zeit vielschichtige Bedeutung zu. In einer Periode verstärkter Kontrolle und Zensur stand für die Prager Surrealisten die Frage nach freien kreativen Ausdrucksformen im Mittelpunkt. Im Manifest „Pražská platforma“ (Prager Plattform) von 1968 bezog die Gemeinschaft zusammen mit den französischen Surrealisten Stellung zu ihrer zukünftigen künstlerischen Praxis. Gemeinsam formulierten sie Perspektiven für den Surrealismus hinsichtlich der „Beurteilung des repressiven Systems“⁸⁰ und, daraus schlussfolgernd, „den Willen, notwendige theoretische Präzisierungen vorzunehmen“.⁸¹ Das Spiel war in diesem Zusammenhang – es sollte eine Gegenmacht zur Repression darstellen – so bedeutend, dass das Kollektiv es als eigenständigen Programmpunkt in sein Manifest aufnahm:

Was die kommunikative Dimension des Denkens angeht, welche eines unserer spezifischen Anliegen ist, werden im Surrealismus besonders nachdrücklich spielerische und experimentelle Aktivitäten angeregt werden. In diese vor allem setzen wir unsere intellektuellen Hoffnungen.⁸²

Die Surrealisten betonten, dass die Betätigung des Spielens in einer Zeit der Unterdrückung und Unfreiheit ein wichtiges Lebenselement für sie darstellte. Im

⁸⁰ „... zhodnocení represivního systému“. Vgl. Pražská platforma [Prager Plattform] (1968). In: Interpretace jako tvůrčí činnost [Interpretation als kreative Tätigkeit]. Analogon. Surrealismus – Psychoanalýza – Strukturalismus – Antropologie – Příčné Vědy 3 (1990) 73-76, hier 73. – Das Manifest „Pražská platforma“ (Prager Plattform) entsteht zwischen dem 5. und 18. April 1968 und ist von folgenden Surrealisten unterzeichnet: Philippe Audoin, Jean-Louis Bédouin, Robert Benayoun, Jean Benoît, Micheline and Vincent Bounoure, Guy Cabanel, Margarita und Jorge Camacho, Claude Courtot, Adrien Dax, Stanislav Dvorský, Vratislav Effenberger, Roman Erben, Guy Flandre, Louis Gleize, Giovanna und Jean-Michel Goutier, Zbyněk Havlíček, Jaroslav Hrstka, Radovan Ivsic, Charles Jameux, Alain Joubert, Gabriel der Kevorkian, Bohuslav Kováč, Petr Král, Robert Lagarde, Annie Le Brun, Jean-Pierre Le Goff, Gérard Legrand, Leila und Sérgio Lima, Albert Marenčin, Ivo Medek, Juraj Mojžíš, François Nebout, Paulo de Paranagua, Mimi Parent, Nicole und José Pierre, Georges Sebbag, Huguette und Jean Schuster, Marijo und Jean-Claude Silbermann, François-René Simon, Ivana Spanlangová, Martin Stejskal, Ivan Sviták, Karel Šebek, Ludvík Šváb, Elisabeth und Jean Terrosian, Toyen, Prokop Voskovec, Michel Zimbacca. In Frankreich wird das Manifest am 30. September 1968 in der Revue L'Archibras (Nr. 5) veröffentlicht. In der Tschechoslowakei wird es in den Publikationen „Aura“ und der ersten Ausgabe von „Analogon“ im November 1969 abgedruckt. Vgl. Pražská platforma (1968) 76.

⁸¹ „... o vůli provést nezbytná teoretická zpřesnění“. Vgl. *Ebenda* 73.

⁸² „Pokud jde o komunikativnost myšlení, jež je jedním z našich specifických předpokladů, bude v surrealismu velmi živě podněcována ludikativní a experimentální činnost. Do obou vkládáme těžiště svých intelektuálních nadějí“. *Ebenda* 75.

Manifest „Pražská platforma“ erklärten sie weiter, dass „surrealistische Spiele der kollektive Ausdruck des Lustprinzips“⁸³ seien und einen Gegenentwurf zum Realitätsprinzip bildeten.⁸⁴

Hier wird der Unterschied zwischen den beiden Prinzipien angesprochen, die nach Freud das psychische Geschehen beherrschen. Das Realitätsprinzip spiegelt die Werte der Außenwelt wider, die auf das Bewusstsein wirken, wohingegen das Lustprinzip der Logik des Unbewussten folgt.⁸⁵ In einer Zeit politischer Repression wird die Gedankenwelt durch die Unterdrückung des freien Ausdrucks monopolisiert. Der Geist wird durch vorgegebene „Werte“ manipuliert, um im Dienste des Systems zu funktionieren. Dadurch wird die Abkehr vom Inneren – dem Unbewussten – erzwungen, in welchem das Lustprinzip dominiert. Dieses wird somit durch das Realitätsprinzip nicht nur überlagert, sondern ersetzt. Das Spiel als Ausdruck des Lustprinzips ermöglicht nun die Rückkehr zum Unbewussten, da es von der Fantasie bestimmt wird. Es ignoriert soziale und kulturelle Regeln der Wirklichkeit und ist befreit von politischer Bedrückung.⁸⁶

Die Surrealisten stellten hier einen direkten Zusammenhang zwischen Spiel und psychologischer Funktionalität her. Im Spiel sollten dem Lustprinzip zuwiderlaufende Erfahrungen verarbeitet und überwunden werden. Es erlaubte den Teilnehmern, sich den Forderungen des Alltags zu entziehen, sich von Problemen und Zwängen des gesellschaftlichen Lebens zu distanzieren und in der Spielsituation Unbeschwertheit und Fröhlichkeit wiederzugewinnen.⁸⁷ Es diene der Überwindung einer depressiven Grundstimmung und half dem Einzelnen durch die gemeinsame künstlerische Praxis bei der Bewältigung persönlicher Melancholie.⁸⁸

Zudem bewährte sich das surrealistische Spiel als eine strategische Methode, um der überhandnehmenden kulturellen Reglementierung durch die Staatsmacht zu entgehen. Das Spiel mochte zunächst als ein vergnüglicher Zeitvertreib erscheinen. Anders als Dichtung, Malerei oder andere künstlerische Ausdrucksformen konnte es als harmlos gelten, erschien in den Augen der staatssozialistischen Kulturwächter nicht als „ideologisches Zentrum“. Die Surrealisten bedienten sich also mit dem surrealistischen Spiel einer Kunstform, die deshalb ungefährlich war, weil sie im privaten Raum stattfand und nicht auf den ersten Blick als Kunst erkannt werden konnte.

⁸³ „Surrealistické hry jsou kolektivním projevem principu slasti.“. Vgl. *ebenda* 75.

⁸⁴ *Ebenda*.

⁸⁵ Hier beziehen sich die Surrealisten erneut auf Sigmund Freud. Švankmajer, Jan: The Conspirators of Pleasure. In: *Švankmajerová/Švankmajer: anima animus animation* 50 (vgl. Anm 8).

⁸⁶ Der Geist wird durch vorgegebene „Werte“ manipuliert, um im Dienste des Systems zu funktionieren. Dadurch wird die Abkehr vom Inneren – dem Unbewussten – erzwungen, in welchem das Lustprinzip dominiert. Dieses wird somit durch das Realitätsprinzip nicht nur überlagert, sondern ersetzt. Das Spiel als Ausdruck des Lustprinzips ermöglicht nun die Rückkehr zum Unbewussten, da es von der Fantasie bestimmt wird. Vgl. *Pražská platforma* (1968) 73 und 75 (vgl. Anm. 80). – Es ignoriert soziale und kulturelle Regeln der Wirklichkeit und ist befreit von politischer Repression. *Švankmajer: The Conspirators of Pleasure* 50 (vgl. Anm. 8).

⁸⁷ *Convents: Surrealistische Spiele* 169 (vgl. Anm. 15).

⁸⁸ *Fijalkowski: Invention, Imagination, Interpretation* (vgl. Anm. 20).

Auch das Moment des Performativen erschwerte dem Regime die „künstlerische Bewertung“. Das Spiel selbst war eine passagere Aktion und ein Ereignis, das zur Entstehung eines temporären kollektiven Kunstwerks führte.⁸⁹ Anders als eine Fotografie, ein Gedicht oder ein Gemälde ist der Akt des Spielens nach seiner Durchführung nicht mehr „materiell greifbar“ und kann somit ex post auch nicht mehr bewertet oder zensiert werden.⁹⁰

In dieser Hinsicht erscheint das Spiel als eine Form der Aktionskunst. Im Unterschied aber zu performativen Aktionen anderer Künstler und Künstlergruppen bezogen die Prager Surrealisten das Publikum nicht in den Prozess des Kunstschaffens ein.⁹¹ Die Spiele fanden im privaten Raum und unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt.⁹² Beteiligt waren nur diejenigen, die auch tatsächlich teilnahmen. Dabei wurden nur bekennende Surrealisten eingeladen. Im Rahmen des „interpretativen Spiels“ „Restaurátor“ verblieben alle Bestandteile in einem abgeschlossenen Wirkungsfeld. Švankmajer betont, wie bedeutsam die Isolation für die Gemeinschaft war:

Ich denke, in gewisser Weise ist die Isolation des Ateliers am besten für die Entfaltung kreativer Freiheit geeignet. Vorausgesetzt allerdings, dass sie abgeschirmt wird durch ein Kollektiv, das als Spiegel der Gruppenaktivität fungiert.⁹³

Indem die Gemeinschaft die Öffentlichkeit ausschloss und unter sich blieb, entzog sie sich der Kontrolle von außen. Sie schuf sich ihr eigenes Kommunikationsnetzwerk und kreierte so einen Schutzraum, in dem freies kreatives Handeln möglich war.

Der Faktor der Kollektivität beim „interpretativen Spiel“ drückte sich sowohl im Performativen als auch auf theoretischer Ebene aus. Im aktiven Teil von „Restaurátor“ gewann das Spiel seine gemeinschaftsstiftende Kraft durch das Interagieren der einzelnen Künstler. Hier bedingten sich die kreativen Prozesse der einzelnen Teilnehmer gegenseitig. Dabei verschwammen die Grenzen zwischen den künstlerischen Beiträgen und ein gemeinsames ästhetisches Produkt entstand. Im Rahmen

⁸⁹ Tippner: Die permanente Avantgarde 185 (vgl. Anm. 2).

⁹⁰ Nur einzelne Elemente des Spiels sind materialisiert. Im Bezug zu dem „interpretativen Spiel“ „Restaurátor“ ist dies beispielsweise das taktile Objekt.

⁹¹ In den 1960er Jahren formiert sich in der Tschechoslowakei eine alternative Kunstszene, die im öffentlichen Raum künstlerische Aktionen organisiert und ausführt. Als ein Beispiel kann hier der Künstler Milan Knížák angeführt werden, der mit seinen Projekten Freude und Spontaneität in den tschechoslowakischen Alltag einzubringen versuchte. Švestka, Jirí: Der Riss im Raum. Tschechische Kunst zwischen Authentizität und Öffentlichkeit. In: Flügge, Matthias (Hg.): Der Riss im Raum. Positionen der Kunst seit 1945 in Deutschland, Polen, der Slowakei und Tschechien. Ausstellungskatalog Martin-Gropius-Bau Berlin. Berlin 1994, 107-112, hier 110 f.

⁹² Dryje: Editorial: 1968-1975 ii (vgl. Anm. 11).

⁹³ „Myslím, že svým způsobem je ateliérová izolace nejvhodnějším místem pro rozvinutí tvůrčí svobody. Ovšem za předpokladu, že je zaštitěna kolektivem, zrcadlem skupinové aktivity“. Švankmajer, Jan: Z anket a rozhovorů/From Surveys and Interviews. In: Hošková, Simeona/Švankmajer, Jan (Hgg.): Jan Švankmajer. Transmutace smyslů/Transmutation of the Senses. Středoevropská galerie a nakladatelství Praha. Prag 2004, 107-113, hier 108.

theoretischer Erkenntnis drückte sich die Kollektivität darin aus, dass alle einzelnen Interpretationen der Mitspieler miteinander verknüpft und in dieser Verknüpfung analysiert wurden. Bei diesem Vorgang stand für die Surrealisten der Aspekt der Intersubjektivität im Mittelpunkt. Durch diese sollen verbindende Strukturen der einzelnen Interpretationen erschlossen werden.⁹⁴

In diesem Kontext stellt sich die Frage nach dem Zusammenspiel von Kollektivität und Individualität beim „interpretativen Spiel“. Obwohl einzelne Bestandteile durch Signaturen gekennzeichnet sind, wird die kollektive Tätigkeit hervorgehoben.⁹⁵ Erst durch das Zusammenspiel der Elemente kann das „Kunstwerk“ entstehen: Ohne Leitmotiv und Regeln gibt es kein Spiel, ohne die Interpretationen der Mitspieler existiert der Akt des Spielens nicht.⁹⁶

Das surrealistische Spiel ist somit nicht nur ein künstlerisches Mittel, sondern zugleich auch ein Medium zur Erschaffung von Gemeinschaftlichkeit. Es trägt dazu bei, die Zusammengehörigkeit der Gruppe zu fördern und zu festigen. Anders als die französischen Surrealisten zerfiel die Prager Gruppe nicht in die Vereinzelung.⁹⁷ Das Festhalten am Kollektiv durch gemeinsame spielerische Aktivitäten ermöglichte es der Gemeinschaft, in einer Zeit politischer Verfolgung zu überleben.

Die Loslösung von Zwängen und Repressionen durch gemeinschaftliche Kreativität und die damit verbundene oppositionelle Haltung trugen gleichermaßen zur Entstehung eines anderen Lebensstils bei, bei dem neue Mittel und Wege künstlerischen Ausdrucks erprobt wurden. Konnten die Prager Surrealisten noch in den 1960er Jahren ihre Gemeinschaftsprojekte in Form von kollektiven Ausstellungen und Publikationen realisieren, war die Gruppe später gezwungen, alternative Formen kreativen Duktus' zu entwerfen, um künstlerisch frei agieren zu können. Die Surrealisten suchten nach Gegensätzen zu der Restriktion, der die Kreativität während der Normalisierung unterworfen war, und sie fanden sie im Spiel und seinen charakteristischen Zügen. Dem realsozialistischen Kunstverständnis des Regimes stellten sie das „interpretative Spiel“ als kritische, performative und analytische Kunstpraxis gegenüber. Zu konstatieren ist, dass die gegebenen gesellschaftlichen und politischen Strukturen eine Entwicklung hin zu unkonventionellen kollektiven Kunstformen begünstigten und somit eine Rückbesinnung auf das surrealistische Spiel förderten.

Ein uneingeschränktes Agieren im privaten Raum zeigte sich gleichermaßen in der Aktivität des Spielens selbst. Hier erschufen die Mitspieler eine „andere Welt“, die sich von der realen Welt unterschied. Obwohl das Spiel sich in der Realität zu ereig-

⁹⁴ Vratislav Effenberger nach *Dryje*: Ludikativní experimentace 1 (vgl. Anm. 37).

⁹⁵ So wird bei „Restaurátor“ durch die Benennung des Spielleiters Jan Švankmajer die Individualität betont, aber gleichzeitig auch die kollektive Anstrengung durch die Nennung der Mitspieler, die es realisiert haben. *Švankmajer*: Hmat a imaginace 22 (vgl. Anm. 38).

⁹⁶ *Tippner*: Die permanente Avantgarde? 186 (vgl. Anm. 2).

⁹⁷ Die Pariser Surrealistengruppe trennt sich 1969. Die surrealistischen Aktivitäten der französischen Künstler sind damit dennoch nicht beendet. Chronologie. In: Společnost Karla Teiga v Praze (Hg.): Surrealistická východiska (1948-1989): Odklony, Návraty, Přesahy. Znamení zvěrokruhu, Okruh pěti Objektů, UDS, Surrealistická skupina v Československu [Surrealistische Auswege (1948-1989): Abneigungen, Rückkehr, Überschreitungen. Sternzeichen, Kreis der fünf Objekte, UDS, Surrealistische Gruppe in der Tschechoslowakei]. Ausstellungskatalog Letohrádek Hvězda Praha. Prag 2011, 67-78, hier 72.

nen schien, kam den Handlungen eine andere Bedeutung zu. Sie hatten nicht die gleichen Konsequenzen und dieselbe Verbindlichkeit wie das Handeln in der „wirklichen Welt“. Im Spielkontext wurde eine andere Sichtweise auf die Wirklichkeit konstituiert, die eine – wiewohl begrenzte – „neue Realität“ entstehen ließ. Durch eigene Regeln, die zu einer „zeitweiligen Aufhebung des gewohnten Gesellschaftslebens“ führten, verließen die Mitspieler die soziale Realität. Sie begaben sich in eine „Wirklichkeit“, in welcher sie frei von jeglicher Repression agieren konnten.⁹⁸ Die Surrealisten betonten:

[...] we are united by a great harmony of opinion and cooperation, we are convinced that surrealism, placing the possible in opposition to the real, is an inspiring medium, renewing, in the most concrete way, human consciousness.⁹⁹

Die Surrealisten setzten damit der herrschenden Machtstruktur ein System eigener Ordnung entgegen. Die als einschränkend empfundene Wirklichkeit wurde kontrastiert mit einer befreiten Surrealität.¹⁰⁰ Indem sie neue Strukturen entwarfen, stellten sie die bestehenden Normen infrage. Sie lösten durch das Prinzip der Wiederholung vorgefertigte Konzepte des Realen auf und veränderten so das „statische Bild der Welt“.¹⁰¹ Dadurch entstand eine neue Wahrnehmung, welche das Bewusstsein modifizierte.¹⁰² Was die Gemeinschaft hier vollzog, war nicht nur eine Befreiung von festen Regelsystemen, sondern auch ein Auflehnen gegen diese.¹⁰³ Dazu bemerkt Alena Nádvořníková:

[...] the last goal of the efforts of a surrealist is his or her own change, a change of his personality, feelings, thoughts, spirit and body. And only such a change can imply an all-encompassing change of the world, in which destruction will be also construction, the subject will be also the object, in other words, every individual will be a creative mirror of the universe.¹⁰⁴

Auch erweisen sich die surrealistische Erforschung der Lebenswelt durch die Methode der (Re-)Interpretation sowie das Umwerfen wissenschaftlicher Konzepte und Verfahren als eine Form der Kulturkritik an der gegenwärtigen Gesellschaft. Ihre regelgeleitete Untersuchung der Welt und der schöpferischen Praxis führt dabei zu einer kritischen Sicht auf die Umgebung. Dabei waren die Surrealisten keine „Beobachter“, sondern wurden im Kontext des Spiels zu aktiven Kritikern. Das Ziel der Verschmelzung von Alltagsleben und Kunst im Surrealismus lenkte die Kon-

⁹⁸ Fritz, Jürgen: *Das Spiel verstehen: Eine Einführung in Theorie und Bedeutung*. Weinheim, München 2004, 27. – *Huizinga: Homo ludens* 20 f. (vgl. Anm. 31).

⁹⁹ Surrealist Group in Czechoslovakia (1969): *The Possible Against the Real*. In: *Z dějin československého surrealismu 1968-1989* [Von der Geschichte des tschechoslowakischen Surrealismus 1968-1989]. *Analogon. Surrealismus – Psychoanalýza – Antropologie – Příčné Vědy*. 41/42 (2004) x-xii, hier xii.

¹⁰⁰ Tippner: *Die permanente Avantgarde* 132 (vgl. Anm. 2).

¹⁰¹ „... static image of the world“. Vgl. Nádvořníková, Alena: *Surrealist Cognition*. In: *Genius loci – imaginace prostoru* [Genius loci – Imagination des Raums]. *Analogon. Surrealismus – Psychoanalýza – Antropologie – Příčné Vědy*. 44/45 (2005) xiii-xv, hier xiii f.

¹⁰² „It is a cognition that is a concrete act through which we change what we recognize and we change through such a cognition.“ Vgl. *Ebenda* xiv.

¹⁰³ Tippner: *Die permanente Avantgarde* 122 (vgl. Anm. 2).

¹⁰⁴ Nádvořníková: *Surrealist Cognition* xiv (vgl. Anm. 100).

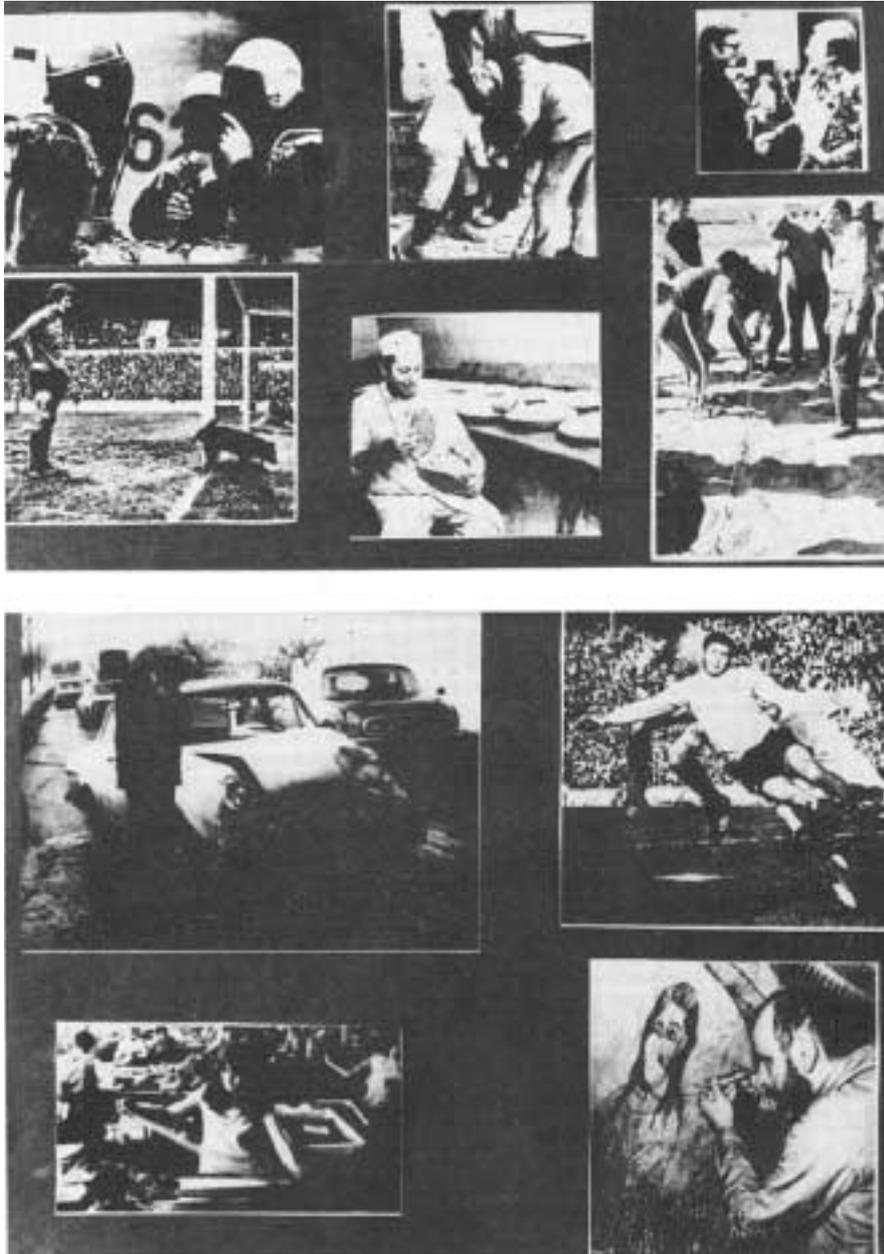


Abb. 5: Verschiedene Fotografien, darunter auch „Restaurátor bei der Arbeit“.

zentration auf Phänomene des alltäglichen Lebens, welche in neue ästhetische und kunsttheoretische Diskurse übersetzt wurden.¹⁰⁵

Im Kontext von „Restaurátor“ thematisierte die Gemeinschaft die taktile Wahrnehmung. Dem Tastsinn, dem in der Rangfolge der menschlichen Sinne eine niedere und zweckgebundene Aufgabe zukommt, wurde im Rahmen des Spiels eine neue, aufgewertete Funktion zugesprochen. Er sei es, der „authentische Informationen“ liefere, denn im Gegensatz zur visuellen Wahrnehmung seien taktile Empfindungen noch nicht durch externe Einflüsse der Umwelt manipuliert.¹⁰⁶ Die taktile Aneignung einer künstlerischen Arbeit wurde hier über die visuelle Kunstrezeption erhoben. Sie ignoriert ästhetische Ansprüche und Gattungszugehörigkeiten. In diesem Punkt erweist sich die Taktilität als eine Technik der Kulturkritik. Der exklusive Anspruch des sozialistischen Staates, der durch die spezifische „Ästhetisierung“ einer Kunst im kommunistischen Sinne „wahre Werte“ zu vermitteln beansprucht, wird hier in den Fokus der Kritik gerückt. Die Surrealisten stellen hergebrachte Wahrnehmungsformen (Sehen) infrage und setzen neue dagegen (Fühlen). Der von ihnen behauptete Primat taktiler Perzeption richtet sich gegen audiovisuelle Massenmedien, die nur den Zweck erfüllten, die Ideologie des Regimes zu vermitteln. Jan Švankmajer stellt fest:

Die gegenwärtige Gesellschaft kommt leicht ohne Kunst aus, diese wird ersetzt durch eine Massenkultur, die auf eben dieser Ideologie der Macht basiert. Und je größere Massen sie erreicht, desto besser für die Machtelite wie auch für das Volk.¹⁰⁷

Taktilität ermöglicht die Rückkehr zur eigenen Sensibilität und zur Unmittelbarkeit des Erlebens. Im Zusammenspiel mit der Imagination erlaubt sie einen Zugang zu unbewussten Prozessen. Die bewusstmachende Kraft der „inneren Perspektive“ macht es möglich, das systematisierte Konzept des Regimes kritisch wahrzunehmen. Alena Nádvořníková betont:

Imagination is not only a force that creates symbols (symbols, considered the very own products of the spirit, are the vehicle of analogical cognition), it is not only such an ability – ruling over the other – the main function of which is the exteriorizing of human notions and forces in the most amazing forms, but also an ability, the function of which is both excluding and classifying, i.e. critical. [...] Surrealist creative work is an expression and instrument of this form of cognition of reality [...].¹⁰⁸

¹⁰⁵ *Tippner*: Die permanente Avantgarde 132 f. (vgl. Anm. 2).

¹⁰⁶ „Navíc oko je v současné audiovizuální civilizaci značně unavené a „zkažené“. Zkušenost těla je autentičtější, nezatížená dosud estetizací“ [„Außerdem ist das Auge in der gegenwärtigen audiovisuellen Zivilisation nachhaltig ermüdet und „verdorben“ worden. Die Erfahrung des Körpers ist demgegenüber authentischer und bislang von Ästhetisierungen unbelastet“]. Vgl. *Švankmajer*, Jan: Desatero [Dekalog]. In: *Švankmajer*, Jan / *Dryje*, František (Hgg.): *Síla Imaginace. Režisér o své filmové tvorbě* [Macht der Imagination. Der Regisseur über seine Filmkunst]. Prag 2001, 113-116, hier 114.

¹⁰⁷ „Současná společnost se bez umění snadno obejde, zcela ho nahradí masová kultura, postavená právě na těchto mocenských ideologiích. A čím bude masovější, tím to bude více vyhovovat jak mocenské elitě, tak národu.“ *Švankmajer*: Z anket a rozhovorů 108 (vgl. Anm. 93).

¹⁰⁸ *Nádvořníková*: Surrealist Cognition xiv (vgl. Anm. 100).

Im selben Moment wirkt die Imagination als „intrinsic critical corrective“,¹⁰⁹ indem sie ein „neues Sehen“ ermöglicht und eine „andere Welt“ erschafft. Die künstlerische Praxis der taktilen Interpretation materialisiert diese „korrigierte Welt“. Zugleich wirkt sie der „Vereinnahmung der Gedanken“ entgegen und sichert geistige Freiheit. Die Surrealisten setzen beim revolutionären Potential des Unbewussten an, um auf eine Veränderung der Gesellschaft hinzuwirken. Taktilität wird so eine „wirksame Waffe gegen den inneren Zerfall dieser Zivilisation“.¹¹⁰

Zudem erlaubt es die taktile Kommunikation den Surrealisten, sich einer Zensur durch die „Außenwelt“ zu entziehen. Der Kontakt mit der Kunst und unter den teilnehmenden Mitgliedern vollzieht sich zunächst nonverbal. Hände werden zum Verständigungsorgan und übermitteln durch Bewegung, Spannung, Druck und Temperatur Informationen. Andere Kommunikationsformen, wie etwa das Sprechen, werden zeitweilig ausgeblendet. Diese Art der künstlerischen Verständigung, in einer Zeit streng kontrollierter visueller und verbaler Interaktion, schützt die Surrealisten vor politischer Bewertung und Verfolgung. Die taktile Interpretation erweist sich also einerseits als Methode der Auseinandersetzung mit dem kulturellen Bewussten und Unbewussten gegen die „unfreie Kunst“ und andererseits als offene Kommunikationsmöglichkeit.

Darüber hinaus stellt die surrealistische Gemeinschaft den hergebrachten Kunstbegriff infrage, indem sie die Methode der taktilen Interpretation als kreative Leistung anerkennt und eine Definition des „eigentlichen Kunstwerks“ offen lässt. Hier negieren die Surrealisten nicht nur die Idee des in sich abgeschlossenen Kunstwerks, sondern auch der bürgerlichen „Genie-Ästhetik“.¹¹¹ Sie greifen die Gedanken der Totalität an, indem sie die Form der „Ganzheit“ auflösen und einzelnen Bestandteilen eigene künstlerische Werte zuschreiben. Um das surrealistische Phänomen zu definieren, reichen keine traditionellen ästhetischen Kategorien aus.¹¹² Das surrealistische Spiel ist somit eine aktive Kunst- und Sinnzerstörung und lehnt sich gegen eine politisch instrumentalisierte Kunst auf, indem es die gültige Auffassung von dem, was Kunst sei, hinterfragt.

Das „interpretative Spiel“ lässt sich daher ebenso als eine künstlerische Aktion begreifen, deren Zielsetzung in einer „Kulturrevolution“ liegt. Ihre Intention ist Emanzipation: einerseits Unterlaufen politischer Dominanz und andererseits Befreiung aus den Fesseln gesellschaftlicher Konventionen.¹¹³ Das Spiel wird zur

¹⁰⁹ Vgl. *Ebenda*, xiv.

¹¹⁰ Jan Švankmajer zitiert nach *Matt*, Gerald A.: Jan Švankmajer im Gespräch mit Gerald A. Matt/Jan Švankmajer in conversation with Gerald A. Matt. In: *Hartel/Blickle*: Das Kabinett des Jan Švankmajer 172-191, hier 175 (vgl. Anm. 18).

¹¹¹ Vgl. *Bischof*, Rita: Teleskopagen, wahlweise. Der literarische Surrealismus und das Bild. Frankfurt/Main 2001, 12.

¹¹² *Ebenda* 12 f.

¹¹³ *Tippner*: Die permanente Avantgarde 127 f. (vgl. Anm. 2). Der Begriff der Freiheit hat für die tschechoslowakischen Surrealisten seit Entstehung der Gruppierung zentrale Bedeutung. Schon im ersten Manifest „Surrealismus v ČSR“ [Surrealismus in der ČSSR] macht das Kollektiv seinen Anspruch gegenüber der *Kommunistická strana Československa* [Kommunistische Partei der Tschechoslowakei] geltend: „... však si míníme zachovati

performativen Metapher geistiger Dissidenz. In Abgrenzung von anderen Dissidenten treten die Surrealisten nicht in die Sphäre des öffentlichen Raums. Ihre kulturpolitische Antihaltung ist durch „Nichteingreifen“ gekennzeichnet. Ihr Rückzug aus der Kunstwelt und aus dem gesellschaftlichen Leben wird dabei zur eigentlichen Provokation, denn sie schaffen sich so die Möglichkeit, Autonomie zu erlangen.¹¹⁴

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Treffen im Jahr 1973, von links nach rechts: Dagmar Marenčinová, Albert Marenčin, Eva Švankmajerová, Jan Švankmajer, Vratislav Effenberger, Eva Effenbergerová. In: *Dryje*, František: Dějiny neosamocenosti (2) [Die Geschichte der Nichtvereinsamung (2)]. In: *Analogon. Surrealismus – Psychoanalýza – Antropologie – Příčné Vědy. Z dějin československého surrealismu 1968-1989* (2004) Nr. 41/ 42, 29-37, hier 29.

Abb. 2: Restaurátor při práci [Der Restaurator bei der Arbeit]. In: *Švankmajer*, Jan: Hmat a imaginace. Úvod do taktilního umění. Taktilní experimentace 1974-1983 [Tastsinn und Imagination. Einführung in die taktile Kunst. Taktilnes Experimentieren 1974-1983]. Prag 1994, 25.

Abb. 3: *Švankmajer*, Jan: Taktilní objekt Restaurátor, 1974 [Taktilnes Objekt Restaurator, 1974]. Verschiedene Materialien. In: *Ders.*: Hmat a imaginace. Úvod do taktilního umění. Taktilní experimentace 1974-1983. Prag 1994, 26.

Abb. 4: *Švankmajer*, Jan: Taktilní objekt Restaurátor – verdeckt, 1974 Verschiedene Materialien. In: *Ders.*: Hmat a imaginace. Úvod do taktilního umění. Taktilní experimentace 1974-1983. Prag 1994, 23.

Abb. 5: Verschiedene Fotografien darunter auch „Restaurátor při práci“. [Der Restaurator bei der Arbeit]. In: *Ders.*: Hmat a imaginace. Úvod do taktilního umění. Taktilní experimentace 1974-1983. Prag 1994, 35.

právo na nezávislost svých experimentálních metod“ („... dennoch beabsichtigen wir, unser Recht auf die Unabhängigkeit unserer experimentellen Methoden beizubehalten“). Vgl. Skupina surrealistů v ČSR 1934 (2004), 115.

¹¹⁴ Schmitz, Norbert M.: Die Widerständigkeit des Objekts oder die Subversion des Intimen. Der „surréalisme intime“ Jan Švankmajer/The resistance of the object or the subversion of the intimate. Jan Švankmajer's „surréalisme intime“. In: *Hartel/Blickle*: Das Kabinett des Jan Švankmajer: 96-110, hier 96 (vgl. Anm. 18).