

Zeitschrift: Colloquium Helveticum : cahiers suisses de littérature générale et comparée = Schweizer Hefte für allgemeine und vergleichende Literaturwissenschaft = quaderni svizzeri di letteratura generale e comparata

Herausgeber: Association suisse de littérature générale et comparée

Band: - (2012)

Heft: 43: Die Literatur und ihr Spiel = La littérature et son jeu

Artikel: Ästhetische Spielformen und medienüberschreitende Tendenzen im französischen und belgischen Surrealismus

Autor: Simonis, Annette

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1006308>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 29.11.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Ästhetische Spielformen und medienüberschreitende Tendenzen im französischen und belgischen Surrealismus

Der Spielbegriff erlebt in jüngster Zeit in den systematischen Diskussionen der Literatur- und Kulturwissenschaften eine neue Hochkonjunktur. Dies hängt nicht zuletzt mit der Verbreitung neuer analoger und digitaler Medien sowie ihrem erhöhten Zusammenwirken mit der Literatur in künstlerischen Adaptionsprozessen zusammen, ob in der Literaturverfilmung, der Popkultur und ihrer Medienwelten,¹ den Comics oder Computerspielen. Angesichts der Vielfalt von medialen Aneignungen literarischer Texte oder Stoffe stellt sich vermehrt die Frage nach der Vergleichbarkeit und, damit verbunden, einem möglichen gemeinsamen kunsttheoretischen Nenner, der einen solchen Vergleich zwischen unterschiedlichen Medientypen allererst sinnvoll macht.² Stellt das Konzept des Spiels eine solche ästhetische Kategorie bereit, die geeignet wäre, als ein Grundbegriff in medienüberschreitenden Prozessen zu fungieren?

Einiges spricht für die genannte Leithypothese, nicht zuletzt lassen sich dafür kulturanthropologische Argumente anführen. Aus der neueren Forschungsdiskussion möchte ich in diesem Zusammenhang

¹ Vgl. Manuela Kocher und Michael Böhler, „Über den ästhetischen Begriff des Spiels als Link zwischen traditioneller Texthermeneutik, Hyperfiction und Computerspielen“: <http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/2002/07-31-Kocher-Boehler.htm> [11.7.2012]. Vgl. ferner Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, University Press, 2006. Siehe auch *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*, hg. v. Rainer Leschke u. Jochen Venus, Bielefeld, transcript, 2007 und *Erzählformen im Computerspiel. Zur Medienmorphologie digitaler Spiele*, hg. v. Jürgen Sorg u. Jochen Venus, Bielefeld, transcript, 2012.

² Vgl. auch meinen Beitrag: Literarizität und Medialität zwischen den Künsten. Zur Neubestimmung der Funktion des Ästhetischen im Kontext inter- und transmedialer Forschungsinteressen, *Literaturwissenschaft heute: Gegenstand, Positionen, Relevanz*, hg. v. Susanne Knaller, Grazer Forschungskolloquien zur Allgemeinen und Vergleichenden Literaturwissenschaft, erscheint 2013.

insbesondere einen Sammelband hervorheben, den Thomas Anz und Heinrich Kaulen herausgegeben haben.³ In ihm finden sich diverse Beispiele für die Einschlägigkeit des ludischen Konzepts von der Antike bis zu Computerspielen der Gegenwart. Bereits Johan Huizinga führt in seinem berühmten Buch *Homo Ludens* bekanntlich die Anfänge der Kultur auf das Spiel zurück und erklärte den Prozess des Spielens zur anthropologischen Basis der Kultur.⁴

Auch Friedrich Schiller betrachtete das Spiel als wichtigen und unverzichtbaren Bestandteil der ästhetischen Bildung des Menschen. Erst durch den „Spieltrieb“ gelangt der Mensch zu einem ausbalancierten Zustand, da jener sich als „lebende Gestalt“ im ästhetischen „Spiel“ äußert und eine triebhaft gedachte „Glückseligkeit“ und eine moralische „Vollkommenheit“ miteinander vereint.⁵ Schiller reflektiert in diesem Sinne:

Denn, um es endlich auf 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. Dieser Satz, der in diesem Augenblicke vielleicht paradox erscheint, wird eine große und tiefe Bedeutung erhalten, wenn wir erst dahin gekommen sein werden, ihn auf den doppelten Ernst der Pflicht und des Schicksals anzuwenden; er wird, ich verspreche es Ihnen, das ganze Gebäude der ästhetischen Kunst und der noch schwierigeren Lebenskunst tragen. (Ebd.)

Die Idee des Spiels fungiert bei Schiller in erster Linie als ein rezeptionsästhetischer Grundbegriff, den man aber ebenso produktionsästhetisch wenden kann. Beide Perspektiven fallen zusammen in der Idee des spielenden Künstlers und des mitspielenden, nicht minder kreativen Lesers.

Wie keine zweite künstlerische Strömung erscheint die Poetik und Kunsttheorie des französischen und belgischen Surrealismus durch

³ *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, hg. v. Thomas Anz und Heinrich Kaulen, Berlin, de Gruyter, 2009. Vgl. auch Annette Simonis, *Intermediales Spiel im Film. Ästhetische Erfahrung zwischen Schrift, Bild und Musik*, Bielefeld, transcript, 2010.

⁴ Johan Huizinga, *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, hg. v. Andreas Flitner (Originalausgabe: *Homo ludens*, 1939), Reinbek, 2009.

⁵ Friedrich Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, 15. Brief, Nationalausgabe, Bd. 20: *Philosophische Schriften*. Erster Teil, unter Mitwirkung v. Helmut Koopmann hg. v. Benno von Wiese, Weimar, 1962. Unveränderter Nachdr. 2001, S. 359.

eine ludische Konzeption geprägt. Das Spiel gehört in der surrealistischen Bewegung wie der Traum zu denjenigen Leitfiguren bzw. Kategorien, die zu einer produktiven Erweiterung des alltäglichen Erfahrungshorizonts und einer Öffnung im Blick auf das Imaginäre führen. Es dient demzufolge als Befreiung von übertriebenen und einengenden rationalistischen Grundsätzen sowie von festgefahrenen literarischen Konventionen. André Breton notiert in seinem ersten surrealistischen Manifest von 1924 in diesem Sinne:

Le surréalisme repose sur la croyance à la réalité supérieure de certaines formes d'associations négligées jusqu'à lui, à la toute-puissance du rêve, au jeu désintéressé de la pensée. Il tend à ruiner définitivement tous les autres mécanismes psychiques et à se substituer à eux dans la résolution des principaux problèmes de la vie.⁶

Die produktionsästhetische ludische Zielvorstellung Bretons besteht in einem

automatisme psychique pur, par lequel on se propose d'exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement réel de la pensée. Dictée de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale [...]. (Ebd., S. 34)

Das Spiel beschäftigt die Surrealisten indessen nicht nur in kunsttheoretischer Hinsicht, sondern gibt Anlass zu aufschlussreichen künstlerischen Anwendungen und praktischen Übungen. Breton und seine Mitstreiter, unter ihnen Tristan Tzara, René Char, Paul Éluard, Marcel Duhamel, Jacques Prévert, Yves Tanguy, Benjamin Peret, Pierre Reverdy, Man Ray, Miró, Frida Kahlo, Duchamp und Max Morise, entwickelten gemeinsam ein ästhetisches Spiel mit dem Titel *Cadavre Exquis*, das zugleich auf einer spontanen, kollektiven Text- und Bildproduktion beruht.⁷ In der Ausgabe der Zeitschrift *La révolution surréaliste* von 1927 wird jene ludische Form der Kunstgenese anhand von prägnanten Beispielen vorgestellt und diskutiert.⁸

⁶ André Breton, „Manifeste du surréalisme“, ders., *Manifestes du surréalisme*, Paris, 1972, S. 13–55, S. 35.

⁷ Vgl. Uwe M. Schneede, *Die Kunst des Surrealismus: Malerei, Skulptur, Dichtung, Fotografie, Film*, München, Beck, 2006, S. 29.

⁸ Vgl. *La révolution surréaliste*, N° 9/10, 1927, S. 35, 44 und 64.

Das von André Breton und Paul Eluard besorgte *Dictionnaire abrégé du surréalisme* aus dem Jahr 1938 bietet rückblickend folgendende prägnante Definition des „cadavre exquis“ an: „jeu qui consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu’aucune d’elles puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes.“⁹

Beim *Cadavre Exquis* handelt es sich um ein Spiel mit gefalteten Papierblättern, in dem mehrere Mitspieler dazu beitragen, einen Satz oder eine Zeichnung zu erstellen. Dabei müssen die Teilnehmer ihren jeweiligen Beitrag niederschreiben oder zeichnen, ohne jeweils die Arbeit der anderen Mitspieler zu kennen.¹⁰ Das klassisch gewordene Ergebnis, das dem Spiel seinen Namen gegeben hat, bildet der auf diese Weise gewonnene Satz: „Le cadavre exquis boira le vin nouveau“ („Der köstliche Leichnam wird den neuen Wein trinken“).¹¹

Wie das zitierte Beispiel bereits erkennen lässt, kommt es vielfach zu paradoxen, absurden oder grotesk-komischen Resultaten. Bei den überlieferten Bildgestaltungen wird das vielleicht sogar noch deutlicher. Das *Cadavre Exquis*-Spiel war bei den surrealistischen Künstlern nicht zuletzt deshalb so beliebt, weil es die Spontaneität und die kollektive Dimension der Kunstproduktion förderte und hervorkehrte. Konzepte vom Gruppenkunstwerk und anspruchsvollen Teamwork konnten hier in idealer Weise erprobt und ausagiert werden. André Breton betont nicht von ungefähr den experimentellen Charakter des genannten ludischen Verfahrens:

Bien que, par mesure de défense, parfois, cette activité ait été dite, par nous, ‘expérimentale’, nous y cherchions avant tout le divertissement. Ce que nous avons pu y découvrir d’enrichissant sous le rapport de la connaissance n’est venu qu’ensuite.¹²

Von Anfang an kommt dem Unterhaltungswert und der geselligen Dimension bei dieser surrealistischen Spielerei eine nicht zu unter-

⁹ *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, hg. v. André Breton, Paul Eluard, Paris, Galerie Beaux-Arts, 1938, S. 6.

¹⁰ Vgl. Uwe M. Schneede, *Die Kunst des Surrealismus*, a. a. O., S. 29.

¹¹ *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, S. 6. Siehe auch Georges Hugnet, *Petite Anthologie poétique du surréalisme*, Paris, Bûcher, 1934, S. 151.

¹² André Breton, „L’un dans l’autre“, *Médium*, no 2, 1954, S. 17.

schätzende Bedeutung zu, was die daran anknüpfenden, tiefergehenden poetologischen und ästhetischen Reflexionen gerade nicht ausschließt. Es handelt sich bei dem *cadavre exquis*, wenn man eine weitere begriffliche Differenzierung einführen möchte, die in der englischen Sprache besonders evident wird, sowohl um ein *game* als auch um ein *play*. So lässt sich einerseits unschwer eine gewisse Regelmäßigkeit und regelgeleitete Durchführung im Sinne eines *game* erkennen, die dem *cadavre exquis* allererst seinen besonderen gruppendynamischen Charakter als Gesellschaftsspiel (*social game*) verleihen. Andererseits verfügt es ebenso über die kreativen zweckfreien Handlungsqualitäten des *play* und erlaubt überraschende, unvorhergesehene Momente sowie Ergebnisse.¹³

Eine weitere zentrale Dimension des diskutierten surrealistischen Spiels ist sicher ein Moment von Sprachreflexion, das etwa die Arbitrarität des sprachlichen Signifikanten im Sinne Ferdinand de Saussures akzentuiert.

Eine ganz ähnliche Reflexion über das Medium der Sprache wird auch an folgenden anschaulichen Text-Bildkombinationen, die René Magritte unter dem Titel „Les Mots et les Images“ in *La Révolution surréaliste* von 1929¹⁴ veröffentlichte, vielfältig durchgespielt. Die Bilder verkörpern zwar zunächst offenbar die abstrakten Konzepte, die Signifikate im Sinne der Linguistik, aber sie entwickeln hier auch schon eine ästhetische Eigendynamik, die die Aufmerksamkeit auf die Text-Bild-Relation als einer ästhetischen Struktur *sui generis* lenkt.

¹³ Vgl. Shiv Visvanathan, „Alternative Futures“, *The Times of India*, 20. Februar 2007: „One must differentiate between game and play. A game is a bounded, specific way of problem solving. Play is more cosmic and open-ended. Gods play, but man unfortunately is a gaming individual. A game has a predictable resolution, play may not. It allows for emergence, novelty, surprise.“

¹⁴ René Magritte, « Les Mots et les Images », *La Révolution surréaliste* 12, Dezember, 1929, S. 32f. Reprinted in *Écrits Complets*, hg. v. André Blavier, Paris, 1979, S. 60f.

LES MOTS ET LES IMAGES

Un objet ne tient pas tellement à son nom qu'on ne puisse lui en trouver un autre qui lui convienne mieux



Il y a des objets qui se passent de nom :



Un mot ne sert parfois qu'à se désigner soi-même :



Un objet rencontre son image, un objet rencontre son nom. Il arrive que l'image et le nom de cet objet se rencontrent :



Parfois le nom d'un objet tient lieu d'une image



Un mot peut prendre la place d'un objet dans la réalité :



Une image peut prendre la place d'un mot dans une proposition :



Un objet fait supposer qu'il y en a d'autres derrière lui :



Tout tend à faire penser qu'il y a peu de relation entre un objet et ce qui le représente



Les mots qui servent à désigner deux objets différents ne montrent pas ce qui peut séparer ces objets l'un de l'autre



Dans un tableau, les mots sont de la même substance que les images



On voit autrement les images et les mots dans un tableau :



Une forme quelconque peut remplacer l'image d'un objet



Un objet ne fuit jamais le même office que son nom ou que son image



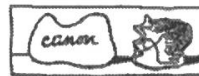
Or, les contours visibles des objets, dans la réalité, se touchent comme s'ils formaient une mosaïque :



Les figures vagues ont une signification aussi nécessaire aussi parfaite que les précises :



Parfois, les noms écrits dans un tableau désignent des choses précises, et les images des choses vagues :



Ou bien le contraire :



René MAGRITTE

René Magritte, « Les Mots et les Images », *La Révolution surréaliste* 12, Dezember, 1929, S. 32f. Siehe auch : http://blog-imgs-14.fc2.com/k/a/n/kanaparis/medium_0509-magritte-mots_et_image.gif

Es geht den beteiligten bildenden Künstlern und Dichtern nicht zuletzt auch beim *Cadavre Exquis* um eine intermediale Fragestellung, um das Ausloten von Analogien zwischen Text und Bild. Indem sie Satz- und visuelle Gestaltmodelle erkunden und einander gegenüberstellen, analysieren sie interessante Parallelen zwischen Bild und Text, visuellen Körperrepräsentationen und Satzstrukturen. Dabei werden zugleich genuin surrealistische Prinzipien erprobt, wie zum Beispiel Verfahren der metonymischen Verschiebung und der Metamorphose. Auf der visuellen Ebene entstehen Mischgestalten aus menschlichen Wesen, Tieren oder Pflanzen oder selbst unbelebten Gegenständen. Nicht weniger Paradox sind die heterogenen Satzgestalten, die se-

mantischen Nonsens vorführen, auch wenn sie stets grammatikalisch wohl geformt sind.

Auch neue Materialien werden eingesetzt, Collagetechniken, die den Aspekt der Kombinatorik und Aleatorik unterstreichen. Nicht zuletzt kommen bei der figürlichen Konstruktion der Zeichnungen Affinitäten zwischen Spiel und Mathematik zum Vorschein. Zudem gehört es zum ästhetischen Spiel der Avantgardekünstler, den Zufall als konstitutiven Faktor zuzulassen und in die ästhetische Werkgenese produktiv miteinzubeziehen. Das Spiel wie auch der Traum werden bei den Surrealisten überdies mit einem sozialrevolutionären Impetus verbunden, den man den einzelnen Werken selbst allerdings nicht immer anmerkt.

Ein vielsagendes Zitat, das Breton in sein zweites Manifest von 1929 integriert hat, um den darin enthaltenen Einwand zu entkräften, zeigt, dass die ludischen Versuche der Surrealisten von externen Beobachtern oft nicht ernst genommen wurden. Dort heißt es, man solle den Surrealisten ihre Spiele mit Papierschnipseln lassen: „Mais il faut laisser aux surréalistes ces jeux de petits papiers.“¹⁵

Im zweiten Teil meines Beitrags möchte ich einen Blick auf die produktive Rezeption und Erweiterung des ludischen Elements im belgischen Surrealismus werfen, und zwar insbesondere bei Magritte und Delvaux. Bei Magritte scheinen die Gemälde häufig von einem einzigen Einfall getragen, einer zentralen Idee, aber andererseits wird der Gedanke einer rein konzeptgeleiteten ästhetischen Produktion vom Künstler selbst wiederum spielerisch-ironisch unterlaufen. Bei der Betrachtung von Kunstwerken nach den Ideen und Empfindungen des Künstlers zu fragen, ist für Magritte genauso naiv wie zu glauben, ein Kuchen drücke die Gedanken des Bäckers aus („mais en déduire que le tableau exprime une émotion, c'est être disposé, par exemple, à déduire qu'un gâteau «exprime» les sentiments du pâtissier et exprime le plaisir que l'on éprouve à le goûter“).¹⁶

¹⁵ André Breton, „Second manifeste du surréalisme“, *La Révolution surréaliste*, n°12, Dezember 1929, S. 1–17. Hier zitiert nach der Buchausgabe André Breton: *Second manifeste du surréalisme*, Paris, Éditions Kra, 1930, S. 16.

¹⁶ Harry Torczyner, *Magritte. Le véritable art de peindre*, Paris, Draeger/Le Soleil Noir, 1978, S. 132. Siehe auch: René Magritte, *Harry Torczyner, Letters between friends*, hg. v. Richard Miller, New York, Abrams, 1994, S. 62.

Inwiefern für Magritte die Kategorie des ästhetischen Spiels zentral ist, wird schon in der Wahl seiner häufig sehr subtilen Bildtitel deutlich, die meist ein ludisches Spannungsfeld zwischen Textaussage und Gemälde eröffnen. Hinzu kommen assoziativ in die Bildkompositionen hineingetragene literarische Anspielungen, die ein vertieftes Verständnis der Bilder erlauben. Viele seiner Gemälde sind durchaus intermedial verfasst, auch wenn dies nicht immer auf den ersten Blick evident wird. Bei genauerer Betrachtung wird indes deutlich, dass man ohne den Bezug zu Schrift, Text oder Sprache zentrale Deutungsebenen verfehlen würde. Dies gilt nicht nur für Magrittes berühmtes Pfeifenbild mit dem Schriftzug „Ceci n’est pas une pipe“, sondern auch für seine Adaption der Sirenen-Episode aus der Odyssee.

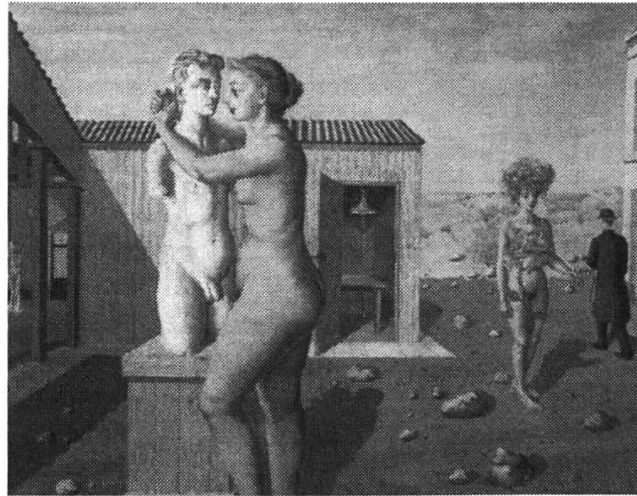
Das vorbeifahrende Schiff des Odysseus hat auf Magrittes Tafelbild eine luftige, fast durchsichtige Qualität, die mit dem Wasser und Himmel verschmilzt, während die beiden unbeweglichen Gestalten im Vordergrund die Färbung des bemoosten Steins angenommen haben. Ihr Bezug zum Homerischen Vorbild wird erst dann evident, wenn man sich an die Zeilen aus dem Epos erinnert, die das hohe Alter der Sirenen und ihr umfassendes Wissen umschreiben.¹⁷ Magritte setzt sich so von der im 19. Jahrhundert dominanten Darstellung der Sirenen als verführerische junge Frauen mit Fischeschwanz markant ab – im Rückgriff auf minutiöse erzählerische Details der antiken Vorlage.



René Magritte: *Le chant des sirènes / chant d'amour*, ca. 1952¹⁸

¹⁷ Vgl. Homer, *Odyssee*, 12. Gesang, Vers 135–155 u. 181–192.

¹⁸ <http://www.flickr.com/photos/artimageslibrary/5100000596/in/set-72157626490832806> [11.7.2012] und <http://www.flickr.com/photos/38691983@N04/3564806628/> [11.7.2012]



Paul Delvaux (1897–1994): *Pygmalion*, 1939¹⁹

Ein solcher spielerisch-experimenteller, zugleich provokanter Umgang mit künstlerischen Traditionslinien zeigt sich sehr schön, wenn auch mit anderer Akzentuierung, in Paul Delvaux' Gemälde „Pygmalion“ aus dem Jahr 1939. Mit dem genannten Bildtitel spielt Delvaux auf die Geschichte von Pygmalion an, die Ovid in seinen *Metamorphosen* erzählt. Sie diente als poetische Vorlage einer fulminanten Rezeptionsgeschichte in Literatur, Kunst und Musik der Neuzeit. Das Pygmalionmotiv hat im Verlauf seiner Wirkungsgeschichte zahllose Adaptionen erfahren. Ovids Text ist wohl auch deshalb so beliebt, weil er nicht nur eine Liebesgeschichte erzählt, sondern darüber hinaus ein hohes Maß an künstlerischer Selbstreflexion impliziert, etwa die Beziehung zwischen dem Künstler und seinem Produkt als erotisches Verhältnis thematisiert. Entsprechend vielfältig und produktiv sind die neuzeitlichen Aneignungen in den verschiedenen Künsten.

In Buch X. der *Metamorphosen* wird von dem Künstler und Bildhauer Pygmalion erzählt, der sich in die selbstgeschaffene Statue einer schönen Frau verliebt. Durch Einwirkung der Göttin Venus wird das Standbild zum Leben erweckt. Pygmalion und die Geliebte können nach ihrer Transformation von der Kunst in anthropomorpher Gestalt zum Lebendigen ein menschliches Liebespaar werden.

¹⁹ http://www.reisreporter.be/wp-content/uploads/2009/04/1939-paul-delvaux-pygmalion_lr.jpg [11.7.2012]

Delvaux hat, wie man sieht, einen Rollentausch vorgenommen und damit zugleich die traditionelle Zuteilung der Genderrollen umgekehrt. Nun steht eine weibliche Künstlerin vor der Statue und umarmt diese. Die gewohnte Relation von männlichem kunstschaffenden, kreativen Subjekt und weiblichem Objekt des Begehrens und der ästhetischen Gestaltung scheint hier aufgehoben und unterlaufen. Denn der durch den Bild-Titel hergestellte Pygmalion-Bezug suggeriert, dass die weibliche Figur wohl die Künstlerin ist, die das Standbild geschaffen hat, ohne dass dies indes in der Bildkomposition explizit würde. Auffallend und deutungsbedürftig ist ferner, dass es sich bei der nackten männlichen Statue um einen Torso handelt.

Im Bild versteckt finden sich nun weitere Anspielungen auf die Metamorphosen bzw. Ovidzitate, die den weiteren Kontext der antiken Vorlage abrufen und ihre heimliche Präsenz in der Bildebene verstärken. Zu nennen ist vor allem die im rechten Bildhintergrund umherwandernde weibliche Gestalt, aus deren Kopf statt Haar seltsames Blattwerk sprießt – es könnte sich um Lorbeer handeln, mithin eine Anspielung auf bzw. Repräsentation der Daphne und ihrer Metamorphose. Zugleich wächst zwischen ihren Knien eine rankende Blütenpflanze hervor mit malvenfarbigen Blüten.

Ferner sind die herumliegenden Steine oder Felsbrocken zu berücksichtigen, die über den sandigen Untergrund quer durch das Bild verstreut sind. Sie erinnern wiederum an eine andere Ovidsche Erzählung aus den Metamorphosen, an Deukalion und Pyrrha, die Geschichte von der Bestrafung der Menschen durch eine große Flut, von der nur das eine Ehepaar verschont bleibt. Nach der Flutkatastrophe wenden sich Deukalion und Pyrrha um Rat bittend an die Göttin Themis und erhalten eine kryptische Antwort:

Sag', o Themis, wodurch der Verlust der Sterblichen heilbar
Sei, und rette die Welt, o du Gütige, nun aus der Sintflut!

Aber die Göttin, gerührt, antwortete: Weicht aus dem Tempel;
Hüllt euch beide das Haupt, und löst die gegürteten Kleider;
Werft sodann die Gebeine der großen Erzeugerin rückwärts.
[...]

Talwärts gehn sie, verhüllen das Haupt, und entgürten die Kleider,
Heben gebotene Stein', und werfen sie hinter den Rücken.
Alles Gestein (wer glaubt' es, wofern nicht zeugte die Vorwelt?)
Legte die Härte' allmählich nun ab, und die trotzendende Starrheit,
Schmeidigte mehr sich und mehr, und geschmeidiger nahm es Gestalt an.

Bald, als wachsend es scholl, und mild schon seine Natur sich
 Äußerte, schien es beinah, wie einige, noch unenthüllte
 Menschengestalt; doch so, wie von angehauemem Marmor,
 Nicht vollendet genug, und roheren Bildnissen ähnlich.
 Welcher Teil des Gesteins mit etwas Saft gefeuchtet
 War, und der Erde verwandt, der gab dem Leibe die Glieder;
 Festeres, was unbiegsamer starrt, wird in Knochen verwandelt;
 Was als Ader erschien, das bleibt gleichnamige Ader.
 Und nur wenige Frist, so gewann durch Gnade der Götter
 Alles Gestein, das der Mann aussendete, männliche Bildung,
 Und dem Wurfe des Weibes entblühete weibliche Schönheit.
 Drum sind wir ein hartes Geschlecht, ausdauernd zur Arbeit;
 Und wir geben Beweise, woher wir zogen den Ursprung.²⁰

Daran anschließend wirft das surrealistische Bild von Delvaux weitere Fragen auf: Handelt es sich um eine zeitgeschichtliche Anspielung auf den Zweiten Weltkrieg, dessen katastrophale Auswirkungen der ovidischen Sintflut vergleichbar sind?

Eröffnet das wüstenhafte Szenario mit den umher liegenden Felsbrocken noch die hoffnungsvolle Möglichkeit, Steine in Menschen zu verwandeln? Daraus ergibt sich wiederum eine weitere Lesart des Gemäldes: Ist der zum Stein und zum Torso erstarrte Pygmalion ein Symbol für die physischen und psychischen Beschädigungen durch den Krieg und lässt er sich durch die Umarmungen seiner Galatea noch zum Leben erwecken? Oder handelt es sich dabei vielmehr um ein aussichtsloses Unterfangen?

Mehr als die anderen Bilder erscheint das surrealistische Gemälde Paul Delvaux' mehrfach codiert und bis zu einem gewissen Grad deutungs offen. Sicher handelt es sich dabei jedoch um ein kunstvolles Rätselspiel mit dem Betrachter, der nach und nach andere intermediale Verweise sowie Bedeutungsdimensionen entdecken und dechiffrieren kann, die jeweils andere Schlüssel zur Bildinterpretation liefern.

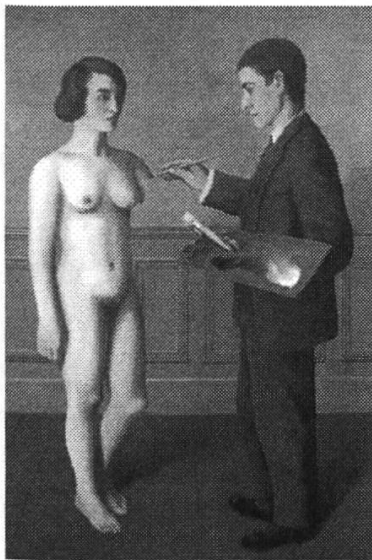
Zugleich handelt es sich dabei um eine die Werkgrenzen auflösende spielerische Bewegung, die einen aktiven Rezeptionsprozess in Gang setzt. Um die Tiefendimension des Bildes zu erkennen, muss der moderne Beobachter weit mehr sehen und wahrnehmen als konkret abgebildet oder gesagt wird; er ist aufgerufen, kulturelle Erinnerungen zu mobilisieren und Zwischenräume zu erschließen, um die unterschiedlichsten medialen Realisierungen und Einschreibungen

²⁰ *Ovids Verwandlungen*, übersetzt v. Johann Heinrich Voß, Leipzig, 1798, S. 12f.

des Ovidschen Textes und des jeweiligen Kontextes wachzurufen und zueinander in Beziehung zu setzen. Dabei handelt es sich um einen sehr komplexen Vorgang, der auf Assoziationen beruht, die sich aus dem kulturellen Gedächtnis und dem kulturellen Imaginären speisen.

Oberflächlich betrachtet scheint das surrealistische Kunstwerk von Delvaux zwar in sich abgeschlossen und dem konventionellen Werkkonzept Genüge zu tun. Die Tafelbilder surrealistischer Maler sind räumlich begrenzt, sie lassen sich sogar in einen Rahmen einfassen und ausstellen. Ihre interessanten Bedeutungsdimensionen werden aber überhaupt erst durch ihren vielfältigen Verweischarakter evident und in der eigentümlichen Beziehungsfülle, die radikaler erscheint als in früheren Adaptionen und für das Bildverständnis bzw. eine angemessene Deutung desselben essentieller ist.

Werfen wir ergänzend noch einen Blick auf René Magritte und seine Bildkompositionen, die denen Delvaux' in ihrer intermedialen Dimension durchaus vergleichbar sind.



René Magritte: *La tentation de l'impossible*, 1928²¹; *La Clairvoyance*, 1936²²

²¹ <http://www.cgfaonlineartmuseum.com/magritte/p-magritte14.htm> [11.7.2012]

²² <http://www.cgfaonlineartmuseum.com/magritte/magritte13.jpg> [11.7.2012]

Das Gemälde mit dem Titel *La tentation de l'impossible* (*Versuch des Unmöglichen*) macht den Pygmalion-Bezug nicht mehr explizit, sondern überlässt es dem wissenden Betrachter selbst, ihn zu aktualisieren und für die Bildlektüre fruchtbar zu machen. Der Versuch des Unmöglichen besteht darin, dass der Maler die ideale Frauengestalt naturgetreu und lebensecht darstellt und sich somit – in einem überraschenden schöpferischen Akt – zugleich seine Gefährtin selbst erschafft.

Neben der impliziten Ovidadaption umfasst das Gemälde von Magritte auch eine Stellungnahme zu den ästhetischen Diskursen seiner Zeit. Denn das Bild enthält in Verbund mit seinem Titel eine polemische Spitze gegen die Kunstauffassung des Realismus, die naturgetreue, um nicht zu sagen naturwissenschaftlich exakte Repräsentationen der Wirklichkeit forderte, und wendet sich damit zugleich spielerisch gegen jegliches naive Mimesispostulat.

Andererseits inszeniert Magritte hier wiederum in einer nicht-realistischen Maltechnik die erstaunliche Intensität der künstlerischen Vorstellungskraft und Kreativität, indem er das in den freien Raum statt auf die Leinwand gemalte Frauenbild gleichsam in derselben innerbildlichen Wirklichkeitsdimension dem Maler gegenüberstellt. Eine Pointe besteht unverkennbar darin, dass der Maler und das Bild der gemalten Frau hier einander qualitativ und hinsichtlich ihrer optischen Realisierung so affin sind, dass das Unmögliche im Gemälde wiederum möglich wird.

Dies entspricht der surrealistischen Programmatik, der Idee, dass Träume und Wünsche eine höhere Wirklichkeit darstellen, die der empirischen Alltagserfahrung sogar überlegen ist. Ein oft genanntes Zitat von Magritte lautet: „Si le rêve est une traduction de la vie éveillée, la vie éveillée est elle aussi une traduction du rêve.“²³

Daher rührt auch das Faszinationspotential der mythologischen Erzählung Ovids auf den surrealistischen Künstler. In der extremen Aufwertung der schöpferischen Imagination ist das diskutierte Bild mit anderen Gemälden desselben Künstlers vergleichbar, etwa mit Magrittes *La Clairvoyance*, das eine andere Art von Metamorphose darstellt. Es handelt sich zugleich um ein Selbstporträt des surrealistischen Künstlers bei der Arbeit, insofern der abgebildete Maler in der

²³ René Magritte, *Écrits complets*, hg. v. André Blavier, Paris, 1979, S. 597. („Wenn der Traum eine Übersetzung der alltäglichen Wirklichkeit ist, dann ist die alltägliche Wirklichkeit auch eine Übersetzung des Traums.“)

Tat die Züge Magrittes trägt. Sofern man daraus schließen darf, dass das Bild im Bild mithin auch ein Selbstporträt sein könnte, würde es sich allerdings um ein merkwürdiges handeln: Der Maler porträtiert sich als Vogel? Blickt man wiederum auf die poetische Tradition des Vogelmotivs, insbesondere seine poetologischen Deutungen, ergibt sich indes eine sinnvolle Deutungsdimension. Der Vogel hat ja – nicht erst seit Baudelaires „Albatros“ oder Mallarmés Schwanenge-dicht – in der Literatur eine hohe Affinität zum Künstler und zur poetischen Imagination.

Eine weitere witzige Pointe liegt offenkundig darin, dass der Maler ein Ei als Modell für das Vogelbild gewählt hat, welches er während des Malvorgangs intensiv und konzentriert betrachtet. Der Vorgang des Malens korrespondiert hier dem Baudelaireschen Prozess der „Idéalisation“, einer die empirische Realität weit übersteigenden Interpretation etwa mit antizipierendem Charakter – aus einem unscheinbaren Ei wird sich das Leben eines schönen Vogels entfalten etc.

Die Aufgabe des Rezipienten surrealistischer Gemälde besteht darin, Abwesendes zwischen den Zeilen zu erraten, denn das in den Zwischenräumen des Bildes Angedeutete kann ebenso wichtig sein wie das explizit und konkret Dargestellte, wenn nicht sogar bedeutender. Zugleich erfolgt eine signifikante Vernetzung mit anderen ästhetischen Gestaltungen bzw. Variationen desselben Motivs oder Themas, die für die Deutung nicht nur relevant, sondern mitunter auch unentbehrlich sein kann. Daraus resultiert insgesamt eine bemerkenswerte Verlagerung der ästhetischen Erfahrung vom Werk selbst auf die vielfältigen Beziehungen, die es eingeht und umspannt. Der ästhetische Prozess kann kaum noch werklogisch gedacht werden, da er sich ständig zwischen den Polen vieler, in der kulturellen Erinnerung des Rezipienten präserter Adaptionen hin- und herbewegt und zugleich unterschiedliche Strukturierungstiefen der Rezeptionsgeschichte beleuchtet.

Blickt man zurück auf die vorgestellten Beispiele, lässt sich resümierend feststellen, dass es sich um eine beachtliche Steigerung der Bedeutung von intermedialen und transmedialen Beziehungen handelt, die nun einen nicht mehr beiläufigen, sondern ganz zentralen Stellenwert erhalten. Dabei haben wir es häufig mit einer produktiven Fortführung oder Pointierung zu tun, die ohne gewisse Kenntnisse der vorausgehenden kulturellen Traditionslinien nicht verständlich

würde, jedenfalls nicht in allen ihren Nuancen und Facetten. Die jeweilige Adaption kann daher auch als ein ästhetisches Spiel mit den Vorlagen und dem Wissen des Lesers um jene anderen Bearbeitungen des gleichen Stoffs begriffen werden. Die neue Gestaltungsoption ist zugleich ein spielerisches Abrufen der Prätexte und eine augenzwinkernde Kontaktaufnahme mit dem neugierigen sowie wissenden Rezipienten, Leser, Zuhörer oder Betrachter. Solche Werke sind nicht mehr in sich abgeschlossen oder abgerundet, sondern bilden vielmehr transmediale Spiele, die den Rezipienten zu einem vergleichenden Blick einladen, und die mit dem Bewusstsein der Assoziationen aus dem kulturellen Gedächtnis, und seien sie auch nur bruchstückhaft präsent, rechnen.

Warum scheint der Spielbegriff, so möchte ich abschließend fragen, in spezifischer Weise geeignet, intermediale und transmediale Kunstformen zu erfassen? Es handelt sich dabei, wie anhand der Beispiele ersichtlich wurde, um ästhetische Formen, bei denen der traditionelle, klassische Werkbegriff im Sinne einer in sich ruhenden Einheit des Kunstwerks nicht mehr greift und überwunden ist. Daher bietet es sich an, hier nach anderen Beschreibungskategorien und Konzepten zu suchen als denen der herkömmlichen Werkeinheit.

Der Zusammenhang, der sich zwischen einer oder mehreren Gestaltungen auftut, lässt sich nicht mehr statisch darstellen, sondern besser dynamisch als ein Netzwerk von Wechselwirkungen analysieren, wobei das gemeinte reziproke Verhältnis in dem *zwischen* bzw. *inter* oder *trans* ja bereits angesprochen ist. Zudem wird deutlich, dass jene reziproke Beziehung, welche die Werkeinheit im konventionellen Sinne auflöst, mit einem Konzept des ästhetischen Spiels oder Spielens angemessen und sinnvoll erfasst bzw. gedacht werden kann.

Intertextuelle und intermediale Referenzen überschreiten nicht nur die Grenzen des ästhetischen Einzelwerks, sondern sie erfüllen auch die Kriterien des ästhetischen Spiels in seinem spezifischen Doppelcharakter von *game* und *play*. Der Dimension des *game* tragen sie durch ihren Rückgriff auf ästhetische Vorgaben in Gestalt von Vorbildern bzw. Prätexten Rechnung, häufig verbunden mit der Kenntnis gewisser Regeln in Form literarischer und ästhetischer Konventionen. Die Referenzen auf Elemente der literarischen Tradition sind mit einer interaktiven Komponente verbunden, insofern sie in den Rezipienten einen Prozess des Wiedererkennens, Zuordnens und Entschlüsselns auslösen und eine aktive Teilnahme in der ästhetischen Erfahrung motivieren. Der künstlerische Umgang mit den

Referenzen, Zitaten und Anspielungen umfasst zugleich auch eine genuin spielerische Kreativität im Sinne des *play*, eine *playfulness*, die Überraschendes und Neues hervorbringt. Überdies erscheint das Referieren bzw. der Rückgriff auf ästhetische Vorbilder als ein hochgradig dynamischer Vorgang, der dem Prozesscharakter des Spiels korrespondiert.

Beim Transport von Stoffen oder Vorlagen bzw. Prätexten in andere Medien wird besonders offensichtlich, dass wir es mit einem genuin spielerischen Prozess zu tun haben. Ein medienübergreifender Adaptionprozess scheint mehr als jeder andere Vorgang künstlerischer Bearbeitung dazu prädestiniert zu sein, ihn mit dem Konzept des ästhetischen Spiels zu erfassen. Spielerisch sind jene künstlerische Bearbeitung und ihre Beobachtung durch den Rezipienten auch insofern, als durch den Medienwechsel selbst imaginäre Freiräume eröffnet und neue Spielräume der Imagination genutzt werden. Medium und Materialität des Ausgangswerks, das als Anregung diente, werden häufig verlassen, um neue ästhetische Möglichkeiten in einem neuen Medium mit anderen materialen Bedingtheiten und Verankerungen zu suchen. Theoretisch lässt sich dieser Vorgang durchaus auf unterschiedliche Weisen beschreiben.

Mit Niklas Luhmann lässt sich die mit dem Adaptionprozess verbundene Transformation beispielsweise als ein besonderes Wechselspiel zwischen Medien und Formen erfassen. Während die Elemente von Medien durch lose Kopplungen verknüpft sind, sind Formen durch feste Kopplungen gekennzeichnet. Bereits vorhandene ästhetische Formen werden bei einem Adaptionprozess als Medien für neue Formgebungen genutzt.²⁴ Das spielerische Moment besteht dabei darin, tradierte Formen als Medien zu nutzen und ihnen neue feste Strukturierungen aufzuprägen. Dadurch entstehen vielfältige ästhetische Beobachtungsebenen, die von den jeweiligen konkreten Lesern und Betrachtern realisiert werden können und eine erhöhte Perspektivenpluralität mit sich bringen. Blickt man zurück auf die angeführten Beispiele und Überlegungen, so wird abschließend deutlich, inwiefern eine ludische Konzeption im Blick auf intermediale und transmediale Phänomene in Literatur und Kunst angemessen er-

²⁴ Vgl. Niklas Luhmann, *Die Kunst der Gesellschaft*, Frankfurt, Suhrkamp, 1995, Kapitel 3: Medium und Form, besonders S. 176f.

scheint. Auch wenn das Konzept des ästhetischen Spiels sicher nicht alle Dimensionen und Aspekte von Intermedialität und Transmedialität zu erfassen vermag, erweist es sich als geeignet, wesentliche Komponenten derselben ästhetisch zu beschreiben und zu deuten.

Abstract

The Surrealist artists are famous for their interest in the diverse aesthetic relations between the arts and in the interplay of different media such as words and images. The article explores these aesthetic tendencies to transcend the limits of conventional genres and poetic forms and to subtly combine different arts and media. Apparently the Surrealists' endeavours are closely linked to and participate in ludical forms and expressions. Thus the essay focuses on the constitutive elements of the Surrealist movement in France and Belgium mentioned above and investigates in how far the notions of play and game apply to these experiments.