

Zeitschrift: Schweizer Kunst = Art suisse = Arte svizzera = Swiss art
Herausgeber: Visarte Schweiz
Band: - (1984)
Heft: 4

Artikel: Objet trouvé
Autor: Gasser, Bruno
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-625048>

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

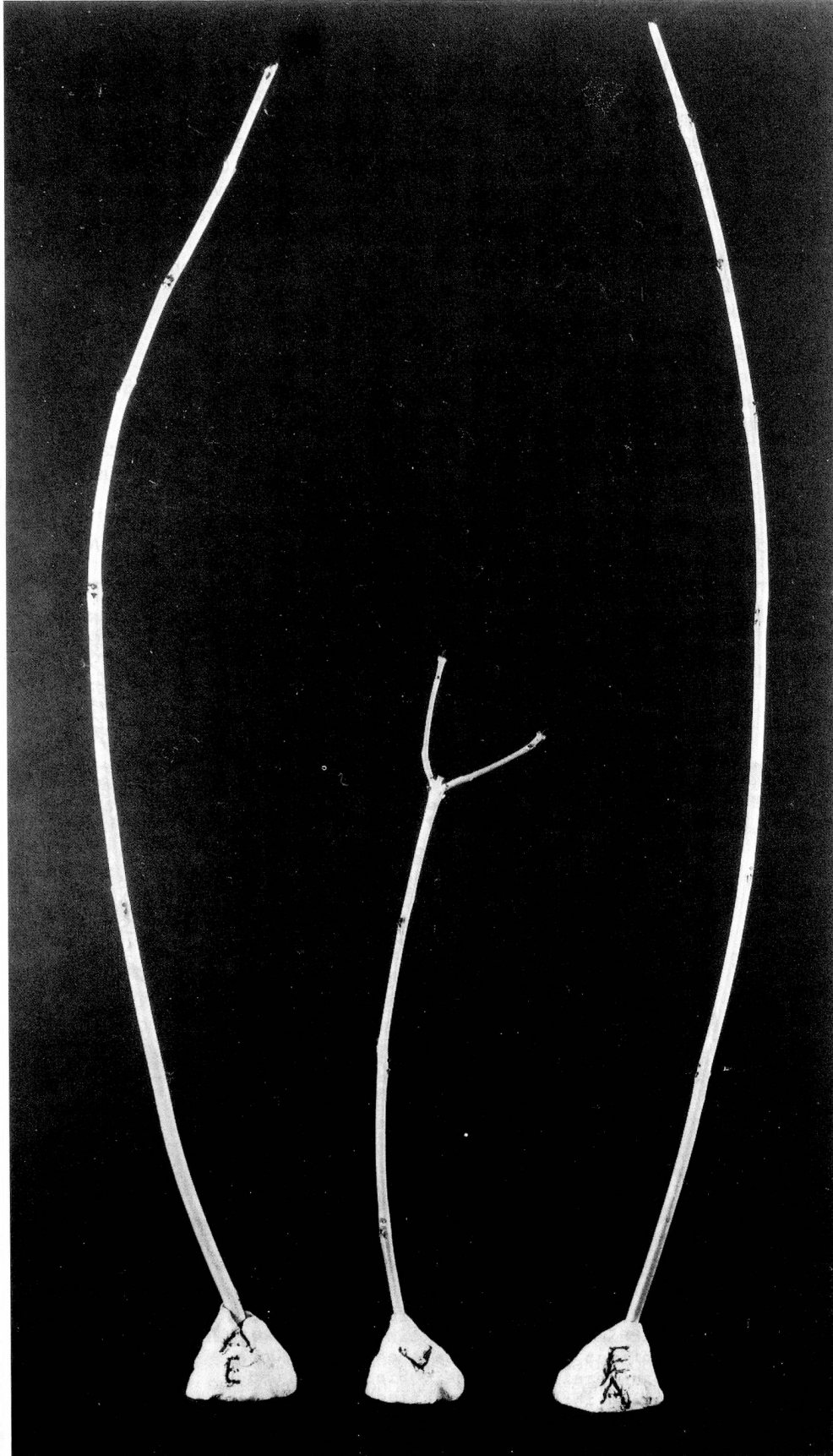
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 29.11.2024

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

Objet trouvé

Vielleicht schätzt der eine oder andere Künstler – Künstlerinnen natürlich in diesem Begriff eingeschlossen – an dieser Stelle in loser Form und Folge, Begriffserklärungen und Kunstbetrachtungen im weitesten Sinne anzutreffen. Ich bin der eigensinnigen Meinung, dass der Künstler neben seiner «angeborenen» Stilsicherheit ein ständig ausbaufähiges Zulernsystem mit sich herumträgt, welches ihm erlaubt, die Basis der Kunst, also den Spieltrieb in sich nicht verdorren zu lassen.



Markus Raetz, Ave Eva, 1973, Kunsthaus Zürich

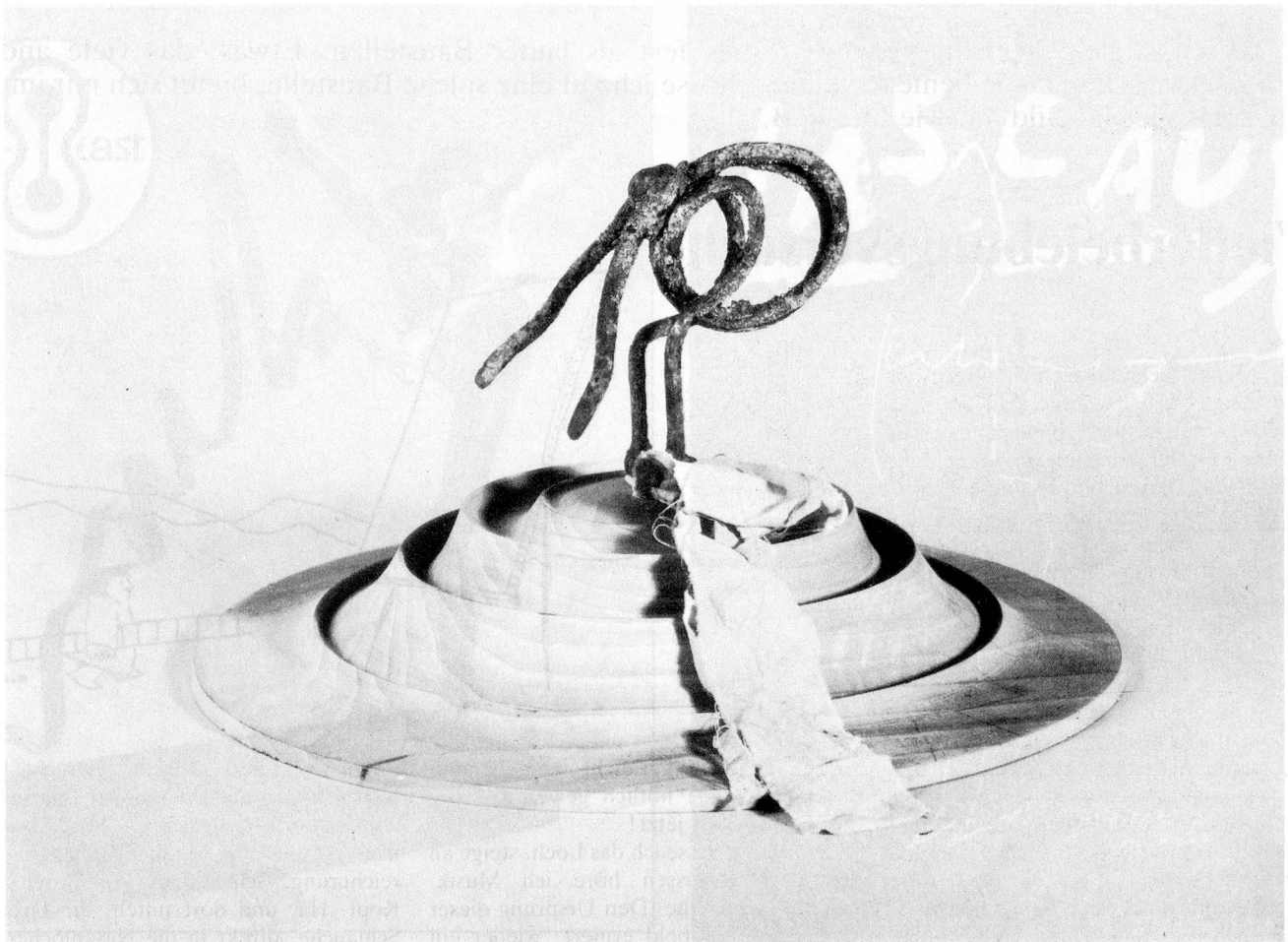
Für das bildnerische Schaffen bedarf es wie für jedes Tun spezifischer Antriebe – eben wohl treffend unter anderem auch als Spieltrieb zu umschreiben. So einverstanden, ist der Spieltrieb ermittelt. Nun soll er vermittelt werden. Grundsätzlich kann man sagen, dass der Spieltrieb überall da Chancen hat, wo nicht die ganze Kraft und das ganze Interesse vom Daseinskampf aufgebraucht wird. Mit dem Spieltrieb wird aus einer zufälligen Situation ein Tun angeregt, ein Sekundärtrieb, der uns Zugang verschafft zum spielerischen Üben und Wiederholen. So gelangen wir in den Besitz unserer körperlichen und geistigen Fähigkeiten.

«Zurück zum Zufall»

Etwas von diesem Spieltrieb steckt in allem was wir – bewusst oder unbewusst – gerne tun und dies hauptsächlich ohne Zwang. So lassen sich auch grosse körperliche Anstrengungen, wie im Sport, etc., erklären. Und als Raffer: ohne Freude am Spiel, insbesondere am Spiel mit dem Zufall, gäbe es keine Kultur! Die romantische Sehnsucht von Rousseau «Zurück zur Natur» kann in die heute adäquate Künstlersprache umgesetzt werden, in «Zurück zum Zufall» als unmittelbaren Anschluss an die Quelle allen Erlebens. Hier lässt sich nun elegant der künstlerische Begriff Objet trouvé einbauen. Nicht ohne zuvor noch kurz etwas zur Bedeutung allgemein zu schreiben (kein Zufall für den geeigneten Leser, spielerisch dem zwangslosen Einkreisen eines Gedankens zur bildnerischen Darstellung eines als solchen wertlosen Gegenstandes oder Gedankens, der in entsprechendem Umfeld intellektuell potenziert werden kann).

Also, als Beispiel zur Er- und Abklärung des individuellen Bedeutungsgewichts dient hier das Jägerauge. Es wird im Nachhinein dem Künstler ein leichtes sein, das Jägerauge zu Gunsten eines Künstlerauges zu tauschen...

Des Jägers Wahrnehmung ist sektorell geschärft. Sein ureigenes Bedeutungsgewicht leitet er durch Übung und Training vom passiven Zufall in den aktiven Zufall



Eggenchwiler, Fremdländer. 1970, Kunstmuseum Basel

Die Seelenblindheit

Der Gegenpol zur geschärften Wahrnehmung ist die Seelenblindheit. Man bezeichnet diesen Zustand deshalb als Seelenblindheit, weil jeder Mensch bestimmte Komplexe mit gesteigerter Schärfe, resp. Aufmerksamkeit wahrnimmt und andere einfach übersieht (in der Hypnose ist es beispielweise demonstrierbar, wie aus dem Blickfeld des Menschen bestimmte Gegenstände weghypnotisiert werden können).

Die Art der Wahrnehmung ist damit weitgehend geprägt durch die Erlebnisbereitschaft und den Assoziationsgrad.

Das zeitgeistbedingte Vorstellungsbedürfnis schält sich deshalb in jeder Kulturrepoche auf bestimmte modische Typisierungen hinaus, die ausgewählt werden aus einer Vielzahl von möglichen Formen. Solche kollektiven Weltbildwandlungen werden meist unbewusst hingenommen oder abgelehnt. Hinnehmen heisst dann die Assimilierung der von der Umwelt angebotenen Erlebnismöglichkeiten und damit eine mehr oder weniger konfliktlose Einreihung in unsere Umgebung. Ablehnung dagegen kann Anlass sein zu einer Auseinandersetzung, durch und im höchsten Masse, im künstlerischen Sinne (läuft diese Transformation in anderen Bahnen, spricht man gelegentlich von Neurosen. So ist es auch möglich, dass – selten – künstlerische Auseinandersetzungen und neurotische Konflikte eng miteinander verbunden sind).

über. Ihm entgeht kein Wild, obwohl seine organische Sehtüchtigkeit nicht grösser ist als die eines normal Sehenden. Sein Jägerauge ist auf bestimmte Merkzeichenkomplexe geschult, welches eben diese Zeichen aus der Umgebung herausieht und die dem Nichtjäger ungeläufig sind. Aus einer solchen spezifischen Übung der Merkzeichenkomplexe erklären sich auch die prähistorischen Tierbilder in der Höhlenmalerei. Sie können primär erklärt werden, dass sie entstanden sind aus der Umgebung dieser Jägerstämme, deren Denken sich fast ausschliesslich um das für sie lebenswichtige Wild drehte und sich diese Männer ewig volltränkten mit dem Bild des ersehnten Wildes, mit seinem Bewegungsablauf, seinem Charakteristikum und dem typischen aber vielfältigen Erscheinungsbild laufend und sitzend (oder liegend, da diese Jäger ja auch tierische Stellungen nicht nachahmten, sondern noch in sich hatten) also sich laufend und liegend mit diesem wild'schen Erscheinungsbild identifizierten.

Zu-Fall ist unbewusste Wahl

Aus diesen nun aufgezeigten Basisvoraussetzungen lässt sich wenigstens erahnen, dass das *Objet trouvé* keine konstruierte, sondern eine kreative Grundlage der künstlerischen Aktivität ist. Einverstanden, dass man Zufall aufwerten soll durch die Schreib- und Denkweise *Zu-Fall*, denn *Zu-Fall ist unbewusste Wahl*. Eben das (zwangsløse) Spielerische, das durch das Zusammenführen von Zu-Fällen, je nach Voraussetzung, neue Kunst-Fälle schafft. Und das sind beileibe keine Un-Fälle, so bleibt nur der obligate Blumentopf auf den Kopf, als Zu- und Un-Fall und für diesen Fall sind wir versichert bei der Schweizerischen Krankenkasse für bildende Künstler...

Bruno GASSER