

Aus die Maus

Kinderspielzeug in der zeitgenössischen Kunst

In der Kunst der Gegenwart stellt Kinderspielzeug ein wichtiges Objekt und Material dar, was nicht zuletzt auch das von Hermann Stamm geleitete und im vorliegenden Heft dokumentierte studentische Projekt belegt. Wenn auch weniger ausschließlich als vielmehr im Kontext jeweils werk-spezifischer Themen¹, greifen zahlreiche Künstlerinnen und Künstler der Gegenwart für ihre Arbeiten auf Spielsachen zurück. Im Gegensatz zur darstellenden Kunst bis ins frühe 20. Jahrhundert erfüllt Spielzeug jetzt jedoch nicht länger eine rein attributive oder stellvertretende Funktion im Hinblick auf das im Werk mehr oder weniger präsente Kind. Kinderspielzeug wird zudem nie als positiv besetztes Vehikel zur Wiedergewinnung des verlorenen Paradieses benutzt, selbst oder gerade dann nicht, wenn, wie so häufig und nahe liegend, auf die Kindheit gerichtete Erinnerungsprozesse mittels Spielsachen inszeniert bzw. in Gang gesetzt werden. Selbstredend werden die Kindheit und mit ihr verbundene Erlebnisse, Gefühle, Stimmungen und Handlungen noch immer mit den rückblickenden Augen der Erwachsenen betrachtet. Doch im Gegensatz zur malerischen Rekonstruktion einer heilen Kinderwelt werden nun meist tabuisierte Themen wie Sexualität und Gewalt exzerpiert, die von der Gesellschaft noch immer als irritierende Störfaktoren auf der Projektionsfläche Kindheit wahrgenommen und somit gern ausgeblendet werden. Die einstmals mystifizierte Zeit kindlicher Unschuld scheint ein für allemal vorbei, bezeichnet diese doch mit den Worten Mike Kelleys »ein präuterines Stadium«.²

1. Kinderspielzeug ist in der bildenden Kunst bis zu Beginn des 20. Jahrhunderts ein eher seltenes Motiv und schon gar kein Thema.³ Taucht es dann doch einmal in Gemälden und grafischen Blättern oder gar als Teil einer dinghaften Rundplastik auf, erfüllt es immer eine zweifache Stellvertreterfunktion: Zum einen ist es, wie jeder andere Darstellungsgegenstand auch, den traditionellen Medien der drei klassischen Gattungen entsprechend nur als Abbild seiner selbst präsent. Vor allem aber wurde es stets als Beigabe gebraucht, als Attribut verwendet, um mehr oder weniger konkret auf das mit ihm hantierende Kind zu verweisen. Denn letzteres galt es ja in der Hauptsache, künstlerisch festzuhalten. Dabei sollte das Kind erst im Zeitalter der Aufklärung und vor allem dann von den Romantikern u. a. mittels Spielzeug als (menschliches) Wesen charakterisiert werden, das, obgleich physisch gegenwärtig, in einer eigenen, mitunter gar als paradiesisch gepriesenen Sphäre weilte und somit (noch) nicht der Erwachsenenwelt inklusive des betreffenden Künstlers angehörte. Philipp Otto Runge's *Hülsenbeck'sche Kinder* (1805) belegen das beispielhaft. Demgegenüber sind auf Kinderporträts über die Jahrhunderte hinweg stets auch jene Gegenstände zu finden, die man im weiteren Sinne zwar ebenfalls als Spielzeug bezeichnen könnte, welche aber doch weniger spielerisch-leicht als repräsentativ-bedeutsam

1 Bislang ist mir keine/n Künstler/in bekannt, der/die ausnahmslos mit Kinderspielzeug arbeitet.

2 Schwarze Nostalgie. Ein Interview mit Mike Kelley von Daniel Kothenschule. In: Mike Kelley. *Two Projects Sublevel: Dim Recollection Illuminated by Multicolored Swamp Gas, Deodorized Central Mass with Satellites*. Ausst.Kat.Kunstverein Braunschweig 1999. Braunschweig 1999, S. 16–20, hier S. 20.

3 Die folgenden Betrachtungen stellen erste Überlegungen der Verf. zum Thema dar und sollen an anderer Stelle und besonders im Hinblick auf Kinderspielzeug als Material in der zeitgenössischen Kunst umfassendere Ausführung finden.

zur Ausstaffierung meist hochherrschaftlicher Damen und Herren zum Einsatz gelangten, wie etwa Blumen, Schoßhunde und Rommékarten oder Waffen, Pferde und Schachbretter. Natürlich bezeichnet ausgewiesenes Erwachsenenspielzeug wie etwa Karten- und Brettspielzubehör bis heute andere Dinge als Kinderspielzeug und wird aus ebenso verschiedenen Bedürfnissen wie Intentionen heraus benutzt. Kinder wurden demzufolge auch in der Kunst lange Zeit wie Erwachsene en miniature behandelt, also letztendlich ignoriert, umso mehr, wenn ihr Abbild ein hochrangiges und potentiell wertvolles Gesellschaftsmitglied vorausweisend oder posthum zur Ikone erheben sollte.

»Der Auftritt des Kindes in der Familie und in der Gesellschaft war zu kurz und zu unbedeutend, als dass es sich ins Gedächtnis einprägen und besondere Aufmerksamkeit hätte beanspruchen können. Immerhin konnte das Kind in den allerersten Jahren, wenn es noch ein kleines, drolliges Ding war, auf eine oberflächliche Gefühlszuwendung rechnen, die ich »Gehätschel« genannt habe. Man vergnügte sich mit ihm wie mit einem Tier, einem ungesitteten Äffchen. Wenn es dann starb, wie es häufig vorkam, mochte dies den einen oder anderen betrüben, doch in der Regel machte man davon nicht allzu viel Aufhebens: ein anderes Kind würde sehr bald seine Stelle einnehmen. Aus einer gewissen Anonymität gelangte es nie heraus. Wenn es überhaupt gelang, die ersten Gefahren zu überstehen, mit denen es in der Hätschelperiode zu kämpfen hatte, dann geschah es nicht selten, dass die Familie es weggab.«⁴

So fehlen bis auf die wiederholte Darstellung des einzigen himmlischen jegliche »naturellgemäßen« Bilder des irdischen Kindes und mit ihm seines Spielgeräts von der mittelalterlichen Kunst an bis ins 17. Jahrhundert hinein.⁵ Und auch wenn Pieter Bruegel d. Ä., der »Bauern-Bruegel«, schon 1560 selbstredend keine Infanten bei diversen Kinderspielen (Abb.) zeigte, wirken die mehr als 200 winzigen, über das Gemälde wohl verteilten Gestalten schon der Physiognomie nach wie ihre eigenen Eltern. Statt selbstvergessen und lebhaft zu spielen, bewegen sie sich wie typisch Bruegelsche Figuren wenn überhaupt behäbig und mit wenig individueller Mimik und Gestik. Zudem verweisen einige der über 80 dargestellten Kinderspiele explizit und darin moralisierend auf die lasterhaften Handlungen der Erwachsenen, was das Bild weniger als Tableau oder Zukunftsvision der (noch) unschuldigen Jungen denn als Spiegel für die Gegenwart der törichten Alten erscheinen lässt.⁶

Neben diesen »alters- wie gegenstandslosen« Gesellschaftsspielen führt Bruegel aber auch zahlreiche Spielsachen vor, die in ihrer ärmlichen Beschaffenheit den Lebensbedingungen der einfachen flämischen Landwiesstadtbevölkerung des 16. Jahrhunderts entsprachen. So wirft beispielsweise ein am unteren linken Bildrand platziertes Mädchen einen Knöchel in die Luft, von denen es etliche weitere in seiner Schürze hält. Jene tierischen Fußwurzelknochen, vornehmlich der Schafe, stellten nicht nur organische, und wenn man so will vorgefundene bzw. abfallende



Pieter Bruegel der Ältere
Kinderspiele, 1560, 118 x 161 cm
 Öl auf Holz
 Kunsthistorisches Museum, Wien

⁴ Philippe Ariès, *Geschichte der Kindheit*. München 1978ff./1996 (12. Aufl.), S. 46.

⁵ Wie Anm. 4, bes. Kap. Die Entdeckung der Kindheit, S. 92–111.

⁶ Zu den diesbezüglich kontroversen Interpretationen siehe auch Philippe und Françoise Roberts-Jones, *Pieter Bruegel der Ältere*. München 1997, S. 221–224.



Knöchelspielerin, röm.
(spätantoinisch-frühseverisch)
200–210 n. Chr., Höhe 70 cm
(mit Plinthe), Marmor, Berlin
SMPK, Antikensammlung
linke Seitenansicht

Spielsachen dar, sondern gelten aufgrund ihrer einzigartigen, jeweils sechsfächigen Form als Prototypen des Würfels und somit wiederum als Instrumente eines der ersten Glücksspiele überhaupt. Schon in der Antike pflegte man das so genannte Astragalspiel, und eine der frühesten künstlerischen Darstellungen von Spielzeug zeigt dann auch ein seitlich sitzendes Mädchen in Lebensgröße, das mit der rechten Hand jene für das Würfeln charakteristische Bewegung zu vollführen scheint, aber eben mit Knöcheln spielt (Abb.). Links neben der so genannten Knöchelspielerin⁷ auf dem Boden bzw. der Plinthe des Bildwerks liegend, sind zwei der besagten Astragale naturgetreu in Marmor wiedergegeben. Zwei weitere stecken zwischen den Fingern der abstützenden Hand des Mädchens.

Während sich später Bruegels Zeitgenossen gern in der Schänke beim Würfeln vergnügten oder ob des Spieldausgangs miteinander rauften, mussten sich die Kinder noch immer mit der primitiveren Variante dieser hochkomplexen mathematischen Form begnügen, welche an sich ja kein ausgewiesenes Spielzeug darstellt.

- II. »Spielzeuge sind alle Erzeugnisse, die dazu gestaltet oder offensichtlich bestimmt sind, von Kindern bis 14 Jahren zum Spielen verwendet zu werden.«⁸ Diese recht vage formulierte Richtlinie konkretisierend, näherte sich das deutsche Landesamt für Arbeitsschutz, Gesundheitsschutz und technische Sicherheit im Jahr 2002 per Ausschlussverfahren dem Spielzeugbegriff: Maßstabgerechte und originalgetreue Kleinmodelle für erwachsene Sammler, Sportgeräte, Folklore- und Dekorationspuppen und ähnliche Artikel für erwachsene Sammler, »professionelles« Spielzeug, das an öffentlich zugänglichen Orten (Kaufhäusern, Bahnhöfen usw.) aufgestellt ist, Puzzlespiele mit mehr als 500 Teilen, Druckluftwaffen, Schleudern und Steinschleudern, Pfeilspiele, bei denen Pfeile mit Metallspitzen verwendet werden, getreue Nachahmungen von echten Schusswaffen, Elektroöfen, Bügeleisen und andere funktionelle Erzeugnisse, die mit einer Nennspannung von mehr als 24 Volt betrieben werden, Videospiele, die an ein Videobildschirmgerät angeschlossen werden können und mit einer Nennspannung von mehr als 24 Volt betrieben werden sowie Modeschmuck für Kinder stellen demnach kein »offizielles« Spielzeug dar.⁹ Zudem hatte die Working Group Toys auf dem Kongress der Toy Traders of Europe 2001 nach langen Diskussionen festgelegt, dass Computer wie auch CD-Roms nicht als Spielwaren gelten.¹⁰ Als von Erwachsenen für Kinder konzipiertes und hergestelltes Produkt entstammt Spielzeug der Welt der Großen und spiegelt diese zwar in variierender und meist verkleinerter Form, aber doch stets erkennbar wider. Somit dient Spielzeug natürlich nicht ausschließlich der zweckfreien Unterhaltung des Kindes. Während das Kind in der Lage ist, in vorgefundenen Naturformen wie einem Tannenzapfen beispielsweise eine Kuh zu sehen und kontextbezogen dann mit dieser Kuh, nicht mit dem Tannenzapfen, zu spielen, wird es einen Kaufmannsladen kaum als etwas anderes als einen Mini-Super-

⁷ Zu Geschichte, Datierung und Restaurierung dieser Skulptur siehe ausführlich Kathrin Schade, Die zwei Gesichter der Berliner Knöchelspielerin. In: Jahrbuch der Berliner Museen N.F. 40 (1998), S. 187–198 sowie Wolfgang Maßmann, Verschiedene Zeiten, verschiedene Auffassungen: Die Restaurierung der Berliner Knöchelspielerin. In: ebd., S. 199–205.

⁸ Sicherheit von Spielzeug. Hrsg. v. Landesamt für Arbeitsschutz, Gesundheitsschutz und technische Sicherheit Berlin/Robert Rath (V.I.S.D.P.), Berlin 2002, Info Nr. 15, Stand 02/03, Spalte 2.

⁹ wie Anm. 7.

¹⁰ TTE-Toy Traders of Europe zur Jahresversammlung 2001 in Billund, siehe www.itm-si.de/Texte/12_2001/tte.html, S. 3.

markt verstehen und nach Spielgeld verlangen. So trainiert das Kind über die Nachahmung des Erwachsenenverhaltens seine spätere Rolle innerhalb der Gesellschaft.

Der kulturgeschichtlichen Teilung der männlichen und weiblichen Tätigkeits- und Lebensbereiche entsprechend, differenziert die Volkskunde historische Spielsachen in Mädchen- und Knabenspielzeug.¹¹ Wenn auch weniger kategorisch – hier sei nicht nur an die ständige Neudefinition von Mann und Frau, sondern auch an die Erfindung zahlreicher moderner, geschlechtsneutraler Spielzeugfiguren wie etwa Pokemon und die Teletubbies erinnert – gilt diese Trennung dennoch bis heute. Nach wie vor spielen mehrheitlich Mädchen mit Puppen und entsprechendem Zubehör wie Puppenkleidung, Puppenhäuser, -möbel usw., man könnte argwöhnen, weil Frauen noch immer die Kinder bekommen, meistens den Haushalt managen und ihrer Kleidung fast ausnahmslos besonderen Wert beimessen. Waren Stoff- und Plüschtiere als Ersatz für lebende Tiere in der Vergangenheit eher der Obhut junger Damen anheim gegeben¹², ist das Revier dieser sich kontinuierlich vermehrenden bzw. ständig mutierenden Spezies heute weniger eng abgesteckt, denn auch heranwachsende Männer dürfen längst nicht nur weinen und sich trösten lassen, sondern ebenso hemmungslos kuscheln. Der Teddy war dagegen schon immer der Liebling beider Geschlechter, wenn auch aus verschiedenen Gründen.¹³ Baukästen, Eisenbahnen, Fahrzeuge, Soldatenspiele, Spielzeugtiere aus Gummi bzw. Plastik sowie optisches Spielzeug haben demgegenüber stets und beinahe ausschließlich die Jungen begeistert. Und obgleich moderne Eltern(teile) im Single-Zeitalter zwischen Postfeminismus und Vaterflucht sicher gut daran tun, ihre Töchter frühzeitig und spielerisch etwa mit der Elektrotechnik vertraut zu machen, entwickeln Mädchen nur bedingt eine Vorliebe für verlässlich, aber monoton im Kreis fahrende Modellzüge, die vielleicht ab und an einmal hupen. Jenes weibliche Desinteresse hält entgegen der Stetigkeit oder Entwicklung des diesbezüglich ausgeprägten männlichen Spieltriebs zudem meistens bis ins Erwachsenenalter an.

Wesentliche Spielzeug- bzw. Spielkategorien wären ferner Familienspielzeug, Gesellschaftsspiele und Kartenspiele, Pädagogisches Spielzeug, Spiele im Freien, Puppenspiel und Kindertheater, wobei nicht alle diese Gruppen ausschließlich Kinderspiele bzw. -spielzeug bezeichnen.

Als Homo ludens spielt der Mensch, so lang er lebt, und er ist nur dort Mensch, wo er spielt.¹⁴ Für die Betrachtungen zu Kinderspielzeug in der zeitgenössischen Kunst sind jedoch vielmehr die oben im Einzelnen genannten »Mädchen- und Jungenspielzeuge«, also das als solches hergestellte, objekthafte Kinderspielzeug relevant sowie Bilderbogen bzw. Bilderbücher und deren moderne Fortsetzung, die Comics.

¹¹ Vgl. dazu etwa: Aus der Sammlung: Spielzeug. Bearb. v. Theodor Kohlmann, Heidi Müller u. a., Berlin 1991 (=Kleine Schriften der Freunde des Museums für Deutsche Volkskunde, Heft 12) sowie Volker Kutschera, Spielzeug. Spiegelbild der Kulturgeschichte. München 1979 (dt. Erstausgabe).

¹² Kohlmann, Müller und Wohlfahrt betrachten den Zeitraum 1850–1950, vgl. Anm. 11, S. 20–22.

¹³ Siehe zum Teddy ausführlicher: Aus der Sammlung: Spielzeug. Bearb. v. Theodor Kohlmann, Heidi Müller u. a., Berlin 1991 (=Kleine Schriften der Freunde des Museums für Deutsche Volkskunde, Heft 12), S. 20–21 sowie die Studie von Burghart Schmidt, Teddybär & Gartenzwerg. Zur Philosophie durchputzbar-abwaschbarer Handlichkeit. Oder: Über Papst- und Walsederdebatte 1998. Eine Schmähschrift zur Jahrtausendwende. Wien 1999, S. 7–27.

¹⁴ Vgl. Johan Huizinga, Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg 1956.

III. Im Zuge der Lebensreformen um 1900 erfuhr nicht nur der Künstler als Erzieher, sondern auch die Künstlernatur des Kindes unter Berufung auf diverse historische Geistesgrößen und -haltungen von der analytischen Beobachtung bis zur emphatischen Beschwörung reichende Beachtung.¹⁵ Die Suche nach dem Ursprung der Kunst, etwa zwei Jahrzehnte später von Hans Prinzhorn aufwändig dokumentiert, rückte auch das Kind und seine als naiv, unverbildet und authentisch bestaunte Schöpferkraft in den Mittelpunkt des Interesses zahlreicher Künstler, die ihr Schaffen über die Entdeckung und Befragung der Kindheit reflektierten. So hat Paul Klee eigene Kinderzeichnungen wieder aufgegriffen, d. h. direkt überarbeitet oder einzelne Motive separat variiert. Zudem fanden aber auch Gegenstände aus den Zeichnungen des Sohnes Felix Eingang in die Bilder des Vaters. Ebenso hat sich Alexej Jawlensky von der Bildwelt seines Sohnes Andreas für eigene Arbeiten inspirieren lassen wie auch die Malerfreunde Wassily Kandinsky und Gabriele Münter. 1912 behandelte der gleichfalls dem Blauen Reiter angehörige August Macke die Spielsachen seines Sohnes Walter als eigenständiges Bildthema (Abb.). Zuvor und parallel hatten zahlreiche Künstler wie etwa Claude Monet ihre eigenen Kinder, mitunter schon in der Wiege, durch die kennzeichnende Beigabe wechselnden Spielzeugs in verschiedenen Lebensphasen porträtiert. Auch entfernter verwandte Kinder, Kinder von Freunden oder der Nachbarn waren zu Beginn des 20. Jahrhunderts malerisch häufig mit Spielzeug festgehalten worden, wobei dem beliebten Bildtypus »Mädchen mit Puppe« u. a. in Analogie zur Madonnendarstellung eine besondere Bedeutung beizumessen ist.¹⁶ Macke jedoch näherte sich über die ausschließliche Darstellung von zwei Bällen, einer russischen Holzpuppe (Matrjoschka) sowie eines Hasen und eines Meerschweinchens dem auf diese Weise in sich geschlossenen Kosmos seines Sohnes. Dabei bleibt der Künstler dem Genre des Stilllebens verpflichtet, was der Blumentopf auf dem Tisch einmal mehr demonstriert. Die expressivkräftigen, flächig gegen das Schwarz der Umrisslinien gesetzten Farben der Bildgegenstände korrespondieren allerdings vornehmlich mit den in natura vergleichbar »bunten« Spielsachen.



August Macke
Walterchens Spielsachen, um 1912
50 x 60 cm, Öl auf Leinwand,
Frankfurt am Main, Städelmuseum



Lyonel Feininger
Holzspielfiguren, um 1919/21

¹⁵ Vgl. etwa Eckart Liebau, Das Kind als Künstler. In: Mutter, Kind, Vater. Ausst.Kat./Gesamtbd. Macht und Fürsorge – Das Bild der Mutter in der zeitgenössischen Kunst/Vergiss den Ball und spiel weiter – Das Bild des Kindes in der zeitgenössischen Kunst/Dein Wille geschehe... – Das Bild des Vaters in der zeitgenössischen Kunst. Köln/Nürnberg/Berlin 1999–2000. Köln 2000, S. 107–113, hier bes. S. 108/109.

¹⁶ Vgl. etwa den kurzen Abriss von Maria Müller, Die Kinderpuppe. In: Puppen, Körper, Automaten. Phantasmen der Moderne. Hrsg. v. Pia Müller-Tammen u. Katharina Sykora. Ausst.Kat. Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen 1999. Köln 1999, o. S.

Lyonel Feininger hat um 1919/21 für seine Kinder Holzspielzeug gefertigt, das die Figuren und Gegenstände seiner künstlerischen Arbeiten wiederholt bzw. dreidimensionale Gestalt annehmen lässt (Abb.). Die liebevoll karikierten »Männchen« mit den seltsamen Hüten und schlabberigen Gewändern wie auch die vereinfachten, schmalen Giebelhäuser, geschwungenen Brücken und spitzen Kirchen sind auf zahlreichen der u. a. in Weimar und Umgebung entstandenen Blätter des Künstlers wieder zu finden, letztere lassen sich zum Teil auf konkrete Bauwerke zurückführen. Selbst vor dem Hintergrund der besonders durch Johannes Itten berühmten frühen Bauhaus-Pädagogik – man denke in diesem Zusammenhang auch an die von Itten entworfenen und zudem auch im kultischen *Kinderbildnis* des Sohnes Mathis (mehrere Fassungen 1921/23) dargestellten Spielsachen – handelt es sich bei Feiningers Holzfiguren nicht um spielerische Lehrmittel, sondern um Künstlerspielzeug, welches

darin beispielsweise einigen in den späten 1920er Jahren entstandenen Draht- und Blechplastiken von Alexander Calder vergleichbar ist. Man könnte meinen, mit der revolutionären Erweiterung des Kunstbegriffes, d. h. konkret mit der Einführung des ready made in die Kunst durch Duchamp und die Surrealisten, habe Kinderspielzeug als solches nun endlich und direkt künstlerische Verwendung gefunden. Zwar spielte das Kind bzw. die Kindheit hier eine wesentliche Rolle als Teil eines verschütteten Unbewussten, das es galt, an die Oberfläche zu befördern bzw. möglichst hybrid verschlüsselt bild- oder objekthaft darzustellen. Wenngleich bereits hier mit der Kindheit korrelierende, vornehmlich sexuell konnotierte Themen wie Ödipuskomplex und Geschwisterliebe vorsätzlich spielerisch verhandelt wurden, bewegte man sich dennoch ganz in der Erwachsenenwelt einschließlich ihrer Gegenstände. So können etwa sämtliche in diesem Kontext relevante Automaten und Puppen, wie etwa die schon in ihren Proportionen fraulichen Wesen Hans Bellmers, nicht als Kinderspielzeug bzw. dessen Darstellung in der Kunst betrachtet werden. Dagegen nutzten etliche Künstler für die unmittelbare, wenn auch noch immer bildhafte Wiedergabe real existierender Kinderspielsachen das neue Medium der Fotografie, das sich von Beginn seiner Entwicklung an nicht nur für die Inszenierung eignete, sondern diese geradezu implizierte. László Moholy-Nagy, Herbert List und Wols seien hier exemplarisch genannt, welche bereits in den 1920er und 30er Jahren die Kinderpuppe als malträtiertes, am Ende der Pubertät ihrer früheren Besitzerin weggeworfenes Objekt, aber auch als frühes, kindliches Pin-Up-Girl ablichteten und somit die Lebensrolle des einstmals spielenden Mädchens über dessen Stellvertreterin reflektierten. Erst in den 1960er Jahren, als die künstlerischen Medien über die Entdeckung bislang im Kunstkontext ungewöhnlicher Materialien erneut expandierten, ist Kinderspielzeug dann unmittelbar präsent. So potenzierte Arman mit seinen Akkumulationen bezeichnenderweise die von den Surrealisten legitimierte Objektkunst, u. a. mit seinen 1961 in einer Glasvitrine dicht gedrängten Spielzeugpuppen unter dem Titel *Le village des damnés*. Über die Menge der zusammengepferchten, stereotypen weiblichen Puppen wird hier das entindividualisierte Kind zur ausgestellten Ware und/oder über die Bezeichnung des Werks zum beinahe freakhaften Objekt von Schaulust und Begierde. Der insbesondere für seine Schokoladen- und Schimmelarbeiten bekannte Dieter Roth hat wiederholt Blechspielzeugfiguren benutzt, um diese mit teilweise essbaren, darin aber stets auch verwesenden Materialien zu kombinieren. Vereinzelt schuf Roth Miniaturwelten, die auf den ersten Blick fast märchenhaft-kindlich anmuten. So erinnern seine scheinbar direkt in eine amorphe Schokoladenmasse hineinrasenden Blechmotorradfahrer einerseits an neuzeitliche Ritter auf dem Weg ins Schlaraffenland. Andererseits werden die Figuren wie vom heißen Brei verschluckt. Man könnte meinen, der 1930 geborene Roth habe die Entbehrungen der eigenen Kinder- und Jugendzeit spielerisch ins Gegenteil verkehrt und einstige Wunschfantasien, wenn auch (zu) spät, künstlerisch realisiert.



Dieter Roth
Flugzeug, 1970, 10 x 18 x 8 cm
 Unik. Multiple (174) Spielzeug-
 Flugzeug mit blaugefärbtem
 Zuckerguss in Pappschachtel

Jedoch korrespondiert der dem vordergründig witzigen Werk anhaftende, bittere Beigeschmack des Todes durch süßen Überfluss mit jener herben Konsumkritik und pessimistischen Weltsicht, die den meisten Arbeiten des »Radikalskeptikers« Roth zu eigen sind. Sein Multiple *Flugzeug* (Abb.) scheint dagegen den ganzen Himmel, noch dazu aus blau gefärbtem Zuckerguss, in einer Kiste zu bergen. Auf diesen doch fröhlich anmutenden Hinter- bzw. Kistengrund ist ein Blechflugzeug nebst Pilot montiert. Wieder ist man geneigt, über die Verwendung speziell dieser Spielzeugart auch den noch immer spielenden Jungen im Künstler zu sehen. Und selbst wenn sich das Firmament im Laufe der Zeit verändern und möglicherweise eintrüben wird, bleibt der kleine Blechflieger in seiner Himmelbox auf jeden Fall vorm Absturz bewahrt.

Seit den 1960er Jahren findet Kinderspielzeug nun zum einen als ready made in einfacher Objektform oder in komplexeren Installationen unmittelbare Verwendung. Dabei gelangen die kulturgeschichtlich traditionsreichen Spielzeugtypen und somit gleichermaßen bekannten wie vielschichtigen Bedeutungsträger Stoff- oder Plüschtier, Puppe und Teddy häufig als künstlerische Materialien zum Einsatz. Die anthropomorphe, meist weibliche und darin wohl zu geschlechtsspezifische Puppe wurde allerdings vom diesbezüglich neutralen und »allgemeingültigeren« Stofftier weitestgehend abgelöst.

Wie kein zweiter hat sich Mike Kelley den Stoff- und Plüschtieren gewidmet, sowohl in seinem medial vielseitigen künstlerischen Werk als auch in theoretischen Abhandlungen mit den unterschiedlichsten, teilweise psychoanalytisch, teilweise philosophisch unterlegten Rezeptions- und Interpretationsansätzen. Vor allem seine auch olfaktorisch raumfüllenden Installationen von second-hand-Stofftieren sind bekannt, die entweder auf Tisch und Boden wie eine wissenschaftliche Sammlung nach Ordnungsprinzipien ausgebreitet sind oder in Lumpenbündeln von der Decke herabhängen. Gerade in ihrer den Betrachter zunächst abschreckenden Schmutzdeliquenz, in ihrem Schmutz und ihrem Gestank, fungieren sie als Gradmesser der einstigen Benutzungsfrequenz oder -stärke, welche wiederum auf den Liebesentzug der Eltern gegenüber dem Kind und einstigen Stofftierbesitzer schließen lassen. Kelley sieht im Stofftier das Modell des Babys, genauer das Ersatzbaby, welches, von Erwachsenen entworfen, geschlechtslos und sauber zugleich das Modell des perfekten Kindes darstellt. Das menschliche Kind jedoch ist ein sexuelles Wesen, dem die Geschlechtlichkeit oder Geschlechtslosigkeit wie auch der Schmutz oder die Sauberkeit seines Spielzeugtieres egal sind – es spielt. Infolge seines Spiels wird das Stofftier dreckig, ein Umstand, den der einstige Performancekünstler Kelley in einer inszenierten, sepiagetönten S/W-Fotografie mit dem bezeichnenden Titel *Nostalgic Depiction of the Innocence of Childhood* (1990) festgehalten hat, wobei er die Kinderszene natürlich in die Welt der Erwachsenen transferiert¹⁷: Ein nackter Mann und eine nackte Frau knien am Boden und beschmierern sich und die herumliegenden, fabrikneuen Stofftiere bezeichnenderweise mit braunem Schokoladenpudding. Freuds Aufzeichnungen zu den prägenitalen

17 Kelley hat sich ausführlich mit den so genannten plushophiles/Plüschophilen beschäftigt, »...die sexuell von Plüschtieren und anderen weichen Sachen angezogen sind...« (siehe dazu ausführlich: Schwarze Nostalgie. Ein Interview mit Mike Kelley von Daniel Kothenschule. In: Mike Kelley. *Two Projects Sublevel: Dim Recollection Illuminated by Multicolored Swamp Gas, Deodorized Central Mass with Satellites*. Ausst.Kat. Kunstverein Braunschweig 1999. Braunschweig 1999, S. 16–20, hier S. 18.

Sexualorganisationen sowohl hinsichtlich der kannibalischen als auch der sadistisch-analen Phase werden hier wortgetreu illustriert.¹⁸

Eine der ergreifendsten, weil persönlichsten Arbeiten des Künstlers stellt die Totalinstallation *Sublevel. Dim Recollection Illuminated by Multicolored Swamp Gas* (1999) dar, mit welcher Kelley ein Modell sämtlicher Schulen, die er je besucht hat, liefert. Über die teilweise wiederum mit Stofftieren angefüllten, vom Betrachter begehbaren Kammern der Installation versucht Kelley, Erinnerungsräume zu öffnen, die u. a. das Trauma von Kindesmissbrauch bergen.

Auch im Werk von Annette Messenger spielen Stofftiere eine zentrale Rolle. Seit 1987 entwickelt die Künstlerin Installationen, in welchen sie anfangs noch stark konzeptionell Texte und Fotografien mit Spielzeugtieren kombinierte. Anders als bei Kelley verweisen die schon in den Werktiteln oft als »Effigies« benannten, meist industriell gefertigten Plüsch- und Stofftiere auf das abwesende Kind. Zudem präsentierte die Künstlerin 1989 ihre Installation *Mes Petit Effigies/My little Effigies* (Abb., Detail) zusammen mit afrikanischer Skulptur, wodurch der Charakter von Kultobjekten, wie etwa Voodoofiguren, unmittelbar auf die Stofftiere übertragen wurde. Allerdings bleibt der Sinnbezug durch die Auswahl und Anordnung des in Kindermanier direkt auf die Wand gekritzelt Wortes »protection«, der S/W-Fotografie einer Erwachsenenhand und des Stoffhasen offen und vielfältig. Einerseits wirkt die Aufnahme der fragmentierten Hand wie eine moderne Votivtafel, kann aber in der Gestik hier den Stoffhasen und darüber das Kind beschützend interpretiert werden. Ebenso ist es möglich, das Stofftier als vor der übergreifenden Erwachsenenhand bewahrenden Talisman zu verstehen. Messengers Wandinstallation *Les Restes* (1998) zeigt dann die abgezogenen, teilweise durchlöchernten und angepinnten »Häute« von Stofftieren. Den bereits weiter oben erwähnten weggeworfenen Puppen vergleichbar, wird auch hier eventuell auf das Ende der Kindheit verwiesen. Jedoch wirken die Stofftierhäute vielmehr wie die Reste eines grausamen Kinderspiels, das nicht nur das ambivalente Verhältnis des Kindes gegenüber seinem hassgeliebten Stofftier beleuchtet, sondern wiederum auch auf die Erwachsenenwelt verweist. In ihren neueren Arbeiten, wie die 2002 auf der Documenta_11 gezeigte Totalinstallation *Articulés-Desarticulés/ Gelenkig-Ungelenkig*, inszeniert Messenger dann ausschließlich stoffliche Wesen, deren Konturen sich mehr und mehr auflösen und die sich so zu Körperfragmenten oder abstrakteren, dabei häufig geschlechtlichen Formen verwandeln. Der in Kassel nur punktuell ausgeleuchtete und somit schummrig belassene hohe Raum evokiert eine merkwürdige, zwischen Schlachthaus und Kinderzimmer changierende Stimmung.

Zoe Leonard ist zum einen als politisch stark engagierte Feministin, zum anderen für künstlerische Arbeiten bekannt, welche sehr oft die Rolle der Frau in einer von Männern dominierten Gesellschaft feinsinnig reflektieren. Für ihre 2002/2003 präsentierte Bodeninstallation *Mouth open, teeth showing* (Abb.) hat die Künstlerin zahlreiche Puppen mit deutlichen Gebrauchsspuren locker in Reih und Glied angeordnet. Teilweise

¹⁸ Vgl. dazu Sigmund Freud, *Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie*, II. Die infantile Sexualität (Entwicklungsphasen der sexuellen Organisation). In: ders., *Essays I. Auswahl 1890–1914*. Hrsg. v. Dietrich Simon. Wien/Berlin 1990, 3 Bde., Bd. 1, S. 188–192.



Annette Messenger
Mes Petits Effigies/My Little Effigies
(Detail), 1988, Plüschtier,
Silbergelatineabzug unter Glas,
Buntstift auf Wand
Collection Stephen Johnson
and Walter Sudol



Zoe Leonard
Mouth open, teeth showing
 2002/2003, alte Puppen
 Installationsgröße variabel
 Sammlung Schürmann,
 Herzogenrath



Philippe Parreno
Werktische I und II
 (*Made on the 1st of May*), 1995
 zwei Tische, acht Teddybären,
 Videoprojektor, Video, Leinwand;
 Installationsansicht Musée d'Art
 Contemporain, Bordeaux

bekleidet, teilweise unbekleidet, mit blondem, schwarzem oder braunem Haar versehen, sind die Puppen in leichter Schrittstellung, mit erhobenen Armen und empor gereckten Köpfen inszeniert, so dass der Eindruck von Bewegung entstehen kann. Leonard mag die Kinderpuppen als stille Repräsentantinnen ihres Geschlechts sehen, denen sie mittels ihrer Kunst sicher nicht zum Leben, aber doch zu einer eigenen Sprache verhilft. Wie im Heeres- oder besser im Demonstrationszug scheinen die kleinen, benutzten Geschöpfe, nicht zuletzt eingedenk des Titels, gegen den Ge- oder Missbrauch und die nachfolgende Entsorgung zu protestieren. Die Assoziation zum Verhältnis von Prostituierten und ihren Freiern bzw. der Gesellschaft liegt hier vielleicht näher als die zur sonst so offenkundigen Beziehung von Spielzeug und Kind.

Zudem sei an Philippe Parrenos Videoinstallation *Werktische (Made on the 1st of May)* von 1995 (Abb.) erinnert, welche den Mythos Teddy sozial-künstlerisch aufgreift und auf die vorausgegangene Aktion des Künstlers am Tag der Arbeit folgte. Vor dem Hintergrund zunehmender Arbeitslosigkeit bzw. Umverteilung von Arbeit, als deren Folge Kurzbeschäftigung und mehr Freizeit, aber auch das Gefühl der Betroffenen, nicht gebraucht zu werden, gelten, hatte Parreno zu einem Workshop in eine Galerie geladen. Aufgefordert waren ambitionierte „Menschen mit Hobbys“, in der Art einer nicht linearen, also nicht auf Spezialisierung basierenden Produktionskette zusammen etwas herzustellen. Parrenos Vorschlag für ein erstes, gemeinschaftlich zu produzierendes »Werkstück« war »My Secret Teddybear«, ein Spielzeug also, das es Kindern erleichtern soll zu lernen, ein Geheimnis zu bewahren: Das Kind flüstert dem Teddy sein Geheimnis ins Ohr, der es wiederholt und dabei allerdings Preis gibt, wenn man ihm auf den Bauch drückt. Somit müssen Kinder dieses Spielzeug vor ihren Eltern verstecken, denn wenn diese es finden, sind alle Geheimnisse verloren. Um den an sich ausdrücklich für Kinder konzipierten Teddy jedoch zu produzieren bzw. zu tunen, waren Leute gefragt, die gern Puppen herstellen, Objekte entwerfen und zeichnen, aber auch elektro- bzw. telekommunikationstechnisch versiert sind. Im Sinne von Parrenos künstlerischer Sozialarbeit fungierte der Teddy so auch als Beschäftigung schaffendes, vor allem aber kommunikationsförderndes Objekt der Erwachsenen.

Neben der direkten Verwendung von Kinderspielzeug als ready made wird selbiges in der zeitgenössischen Kunst oft und noch immer mittels Fotografie und in zunehmendem Maße per Video inszeniert. Auch hier stehen die von der Gesellschaft mehr oder weniger zensierten Themen wie die kindliche Entdeckung und das Ausleben von Sexualität und Geschlechtlichkeit, aber auch infantiler Brutalität und Gewalt im Mittelpunkt künstlerischen Interesses. Der technischen Vielseitigkeit der künstlerischen Medien entsprechend, werden u. a. Strategien der Reportage und der Werbung genutzt, um Kinderspielzeug im gesellschaftlichen Umfeld in Szene zu setzen.

Mit ihrer sozialkritischen Fotoserie *Scarred for Life* (1994) berichtet Tracey Moffat in neun, jeweils mit einem Begleittext versehenen Aufnahmen von den alltäglichen Grausamkeiten des Familienlebens. Dabei reflektiert die farbige australische Künstlerin Stationen ihrer eigenen Biografie, aber auch vergleichbare Schicksalsepisoden, die innerhalb des proletarischen Milieus einer multiethnischen Gesellschaft angesiedelt sind. So zeigt die großformatige Fotografie mit dem Titel *Doll Birth*, 1972 zwei etwa 10-jährige Jungen auf dem Boden eines Raumes, den man aufgrund der herumliegenden Spiele (Dartscheibe) als Kinderzimmer interpretieren kann. Während der eine in Geburtshaltung mit zusammengekniffenen Augen zu pressen scheint, hält der andere, dem Betrachter zugewandte Junge demonstrativ eine schwarze Kinderpuppe in den Händen, die sich bezüglich der Bildkomposition zwischen den gespreizten Beinen des »gebärenden« Knaben befindet. Die über das Medium sowie durch das im Titel angegebene Datum Authentizität beanspruchende Fotografie ist mit den Sätzen »His mother caught him giving birth to a doll./He was banned from playing with the boy next door again.« unterschrieben. Kindliches Spiel wird hier, wenn nicht zur kriminellen, so doch äußerst unschicklichen Tat, die mit rigider Strafe geahndet wird. Deren Ausmaß wiederum lässt auf den Grad der Perversion schließen, welchen die Mutter dem Geschlechter negierenden bzw. vertauschenden Spiel ihres eigenen wie des Sohnes der Nachbarn beimisst – Puppen und speziell deren Geburt sind und bleiben also Mädchenspielsache!

Wie für sämtliche seiner künstlerischen Arbeiten nutzte Kalin Serapionov auch für seine 2003 entstandene Projektion *Nearly Beautifully* (Abb.) die Videotechnik, hier wohl in erster Linie, um die Bewegung, aber auch die Geräusche der mit voller Wucht auf ein Kissen oder Bett geschleuderten Stofftiere festzuhalten. Das malerische Kamerastandbild zeigt eine mit farbenfroher-kitschiger Rosenwäsche bezogene Unterlage, auf welche von oben herab kontinuierlich seltsame Wesen geworfen werden, die beim Aufprall unartikulierte Laute auszustoßen scheinen. Letztere lassen den Betrachter eher Angst und Schmerz als Lust und Vergnügen assoziieren. Die Stofftiere erscheinen ihren Körpern nach recht unförmig, haben oft nur ein einziges aufgedrucktes Auge, und ihre Farben wirken eher schrill als warm. Ihrem vergleichsweise undefinierbaren Äußeren nach könnten sie der menschlichen Vorstellung eines geschlechtsneutralen Alien entsprechen, womit sie wiederum einen zeitgemäßen Stofftiertypus darstellen. Serapionov führt hier einerseits die schaurig-schöne Welt des Kinderzimmers vor, in welcher sich ein nicht sichtbares, aufgrund der Bildgegenstände nur zu vermutendes Kind an bzw. mit den Gratisgeschenken von McDonalds abreagiert. Das Spielzeug wäre somit wiederum attributiv gebraucht. Andererseits lässt die Wahl der Kameraperspektive aber auch den Betrachter die Rolle desjenigen einnehmen, welcher hier seine Aggressionen entlädt.



Kalin Serapionov
Nearly Beautifully, 2003,
 Video/DVD (loop), 9'55, Farbe, Ton

Die traditionellen Spielzeugtypen wie Puppe, Teddy und Stofftier, die sich als hergestellte Objekte bzw. ready made künstlerisch verwenden lassen, werden in der Videokunst, aber auch in der Performance, welche der filmischen Aufzeichnung bisweilen zugrunde liegt, mitunter als »lebendige« Figuren inszeniert. Häufiger als die bereits seit Jahrhunderten bzw. Jahrzehnten existierenden und in diversen Varianten kommerziell vertriebenen, objekthaften Spielsachen werden dabei Märchen- und Comicfiguren »gespielt«, die oftmals erst auf der Basis von Bilderbüchern spielzeughafte Materialisierung als Plastikfiguren fanden.

Igor Grubić ließ jedoch für seine konzeptuelle Arbeit *Velvet Underground* (2002) aufgrund schwerster Gewaltverbrechen inhaftierte Insassen des berühmten kroatischen Gefängnisses Lepoglava in ein Teddybär-Kostüm schlüpfen und in dieser Verkleidung, also anonym, vor allem von ihren Kindheitserinnerungen berichten. Die von Grubić aufgenommenen Fotografien der als Teddys in ihren Zellen posierenden Verbrecher wurden später zusammen mit den Transskripten jener Gespräche präsentiert, in welchen die Inhaftierten dem Künstler von ihren Lieblingsspielen, Kindheitserlebnissen, aber auch von ihren Zukunftsfantasien erzählt hatten. Zudem waren die statistischen Angaben wie Alter, Art des Verbrechens und Haftstrafe den Teddy-Porträts zur Seite gestellt. Auch hier wird der Teddy letztendlich attributiv gebraucht, lässt er doch die einzeln befragten Schuldigen in das Stadium ihrer Kindheit und somit in eine tatsächliche Zeit der Unschuld zurückkehren. Außerdem schützt der Teddy im übertragenen Sinne hier nicht die Kinder, sondern die zudem schuldigen Erwachsenen vor den Blicken der Öffentlichkeit. Bezeichnenderweise nutzt auch Grubić als Künstler-Sozialarbeiter den Teddy, um über ansatzweise psychotherapeutische Strategien die Zusammenhänge zwischen Verbrechen und Strafe zu erhellen.

Paul McCarthy hat sich nicht nur dem Heidi (im Verband mit Mike Kelley) angenommen, sondern auch andere, oft der Disney- und Barbie-Welt entstammende, geschlechtslose Spielzeugfiguren in erster Linie sexualisiert. Unmengen von Ketchup (für Blut), Mayonnaise (für Sperma) und Schokolade (für Kot) fanden – nicht zuletzt auch in ironischer Reminiszenz an die amerikanischen Grundnahrungsmittel – im Rahmen seiner zahlreichen Performances Verwendung, welche anfangs live, später unter Ausschluss der Öffentlichkeit vor der Videokamera zur Aufführung gelangten. Um die Filmaufzeichnung von *Pinocchio Pipenose Household-dilemma* (1994) sehen zu können, muss der Betrachter allerdings zuvor in jenes dem Kasperleanzug verwandte Kostüm steigen, das einst der Künstler während seiner Performance trug. Erst dann wird ihm der Schlüssel zu jener Black Box überreicht, innerhalb derer er sich nun quasi auf der Leinwand wiedertrifft und auf diese Weise mit jener Kunstfigur verschmilzt, die auch den Künstler selbst enthält und diverse Abenteuer zu bestehen hat. Über die Entlarvung der unbescholtenen Spielzeugfiguren als jegliche Art von »Schweinereien« anzettelnde und genießende Lust- und Triebtäter attackiert McCarthy stets die westliche Gesellschaft und ihre vermeintlich wesentlichen Normen und Werte, wie

den Sauberkeits- und Ordnungswahn, die Prüderie und die letztendlich gesetzlich geregelte Verdrängung unangepasster Emotionen. Bjørn Melhus analysiert mit seinen vielschichtigen Videoarbeiten vor allem die Rolle der Massenmedien, welche über den Fernseher direkt in die Kinderzimmer, auch das des Künstlers, flimmerten und flimmern. Wie etwa in *Weit Weit Weg (Far Far Away)* (1995) lässt er häufig aus der eigenen Kindheit bekannte Film- und Fernsehcharaktere – hier die ursprüngliche Kinderromanfigur Dorothy aus dem *Zauberer von Oz* – als Dialogpartner agieren, deren Kommunikation jedoch nie funktioniert. Die Spielzeugfiguren bleiben so vereinzelt und isoliert und darin so hilflos auf sich selbst gestellt wie die Kinder, die sie auf dem Bildschirm betrachten. So setzt Melhus die Kinderbuch- oder Comicfiguren als Stellvertreter der von den Eltern vor dem Fernseher abgestellten und allein gelassenen Kinder ein.

Melhus ist der einzige, aber äußerst vielseitige Protagonist seiner Filme. Entgegen den Arbeiten McCarthys handelt es sich dabei jedoch nicht um (aufgezeichnete) Performances im engeren Sinne, denn Melhus bedient sich stets auch diverser Filmgenre, um seine narrativ einfach angelegten, dennoch hochkomplexen und symbolträchtigen Arbeiten zu realisieren. In seinem 1997/98 entstandenen Video *Blue Moon* (Abb.) starrt Melhus als weiß-blauer, geschlechtsloser Schlumpf den Mond an, dessen Sichel der Form nach zwar mit der Schlumpfmütze korrespondiert, der den unglücklich erscheinenden Träger aber weiterhin ins Ungewisse blicken lässt und jede Antwort schuldig bleibt. Auch die ab und an im Bild erscheinenden Satellitenschüsseln, an sich das Symbol für bis in den Weltraum reichende Verbindungen, spiegeln nur das Äußere von Mütze und Mond wider, fördern aber keinen Dialog. Zu den Bildern ist eine tiefe, maskuline Stimme zu hören, die den Elvis-Song *Blue Moon* rezipiert, der einen sich nicht auflösenden Monolog enthält, jedoch von unklärlichen, seltsamen Handlungen eines lügenden Schätzchens und einer allumfassenden Leere kündigt.

Kinderspielzeug ist in der zeitgenössischen Kunst auch seiner äußeren Form, seinem Design nach präsent. Während in den bisher geschilderten (Video-) Installationen und Fotografien die Spielsachen als vorgefertigte Objekte benutzt oder als Spielzeugfiguren gespielt wurden, werden die weiter oben im Text genannten Spielzeugtypen auch ihrer äußeren Erscheinung nach unter Verwendung z. T. »unstimmiger« Materialien oder im veränderten Größenverhältnis dargestellt. Dabei bleiben sie dennoch für den Betrachter stets wiedererkennbar. Die so produzierten Künstlerspielzeuge stellen freilich alles andere als Kinderspielzeuge dar, vielmehr sind sie – wie die anderen Arbeiten auch – in erster Linie Kunstwerke, die wiederum das Spiel und die Kindheit auf mindestens einer Bedeutungsebene erörtern.

So hat Zbigniew Libera 1996 mit seinen zur Installation ausbaufähigen Objekten *Legu. Konzentrationslager* (Abb.) auf das weltberühmte Spielsystem und im weiteren Sinne auf den Baukasten als Kinderspielzeug zurückgegriffen. In sieben mit dem Logo des Herstellers versehenen und



Bjørn Melhus
Blue Moon, 1997/98, single-channel
 Video, 4 min/double channel
 Video, Installation, 4 min loop



Zbigniew Libera
Lego. Konzentrationslager, 1996
 7 boxes, Installationsgröße variabel
 Sammlung
 Haus der Geschichte, Bonn
 Courtesy Gallery Faurschau,
 Kopenhagen

im bekannten Corporate Design gestalteten Kisten hat der Künstler jeweils eine Baueinheit konzipiert, die man beispielsweise zum »Lagergebäude mit Wachtürmen«, aber auch zum »Verbrennungsofen« oder zur »Kleiderkammer« aus einzelnen Lego-Elementen zusammenstecken kann. Dem Lego-System entsprechend, werden auch kleine Männchen mitgeliefert, die etwa den zu folternden Gefangenen oder den als weißes Skelett wiedergegebenen Tod darstellen. Liberas Kunstwerk ist in seiner Ausführung so perfekt, dass sich der Lego-Konzern veranlasst sah, jegliche Urheberschaft und die vom Künstler auf den Kästen reklamierte Förderung des *Konzentrationslagers* öffentlich zu negieren, selbstverständlich aufgrund der inhaltlich brisanten Spielsätze. Anders als etwa Tom Sachs, der für sein *Prada death camp* (1999) die Anlage von Auschwitz aus einer Hutschachtel des besagten Modeunternehmens faltete und somit zwar ebenfalls auf die Verstrickungen von Wirtschaft und Holocaust bzw. Krieg und Menschenvernichtung hinweist, anders auch als Jake und Dinos Chapman, die sich mit ihrer Installation *Hell* (2000) vielleicht weniger »schick« als Sachs, aber ebenso vordergründig spektakulär ihren Lieblingsthemen Sex und Gewalt mittels eines hakenkreuzförmigen Konzentrationslager-Dioramas widmen, begeht Libera den eigentlichen Tabubruch und die größere Provokation mit seinem ohnehin komplexeren Werk. Zum einen werden vornehmlich die Kinder und weniger der hinter der Arbeit stehende bzw. diese bastelnde Künstler zu kleinen Monstern erklärt, die – was ja eingedenk visueller Computerspiele und realer Tierquälereien nicht ganz aus der Luft gegriffen scheint – in ihren Spielen auf das heftigste foltern und morden und solche gesellschaftlich gewichtigen und heiklen Themen wie Holocaust oder Konzentrationslager – auch in Bosnien – wie gleichnamige Spiele mit dem entsprechenden Zubehör einfach spielen. Ferner nimmt Libera hier natürlich auch die Spielzeugindustrie aufs Korn, welche zwar keine *Lego. Konzentrationslager*, dafür aber genügend andere Kampfspiele profitierend auf den Markt bringt.



Jeff Koons
Balloon Dog, 1994–2000
 aus der Serie *Celebration*,
 3,2 x 3,8 x 1,2 m, rostfreier Stahl
 mit transparenter Farbglasur;
 Installationsansicht
 Royal Academy of Arts, London

Demgegenüber feiert Jeff Koons als auch hierin einzigartiger Ausnahmekünstler die Kindheit stets als paradiesischen Zustand, wenn er sie zum Thema seiner medial verschiedenen, häufig jedoch skulpturalen Arbeiten erhebt, was nicht selten der Fall ist. Haarscharf am Kitsch entlang bewegt sich der Künstler etwa mit riesigen, farbenfrohen Ölgemälden (aus der Serie *Celebration*, 1994–2000), auf denen ebensolche Spielzeugtiere auf Wacht liegen, um vergleichsweise winzige, sehr plastisch wirkende Spielzeugfigurenkinder zu beschützen (*Shelter*, 1996–97). Mit seinem gleichfalls überdimensionalen *Balloon Dog* (Abb.) hat Koons der beliebten, an sich wandelbaren Luftballonfigur und darüber dem Kinderspielzeug schlechthin ein wunderbares Denkmal gesetzt, das farbenprächtig funkelt und mit seiner reflektierenden Oberfläche die ganze Spielwelt einzufangen scheint. Wie zuvor schon bei der Plastik *Rabbit* (1986) hat der Künstler über den Materialaustausch des realen Stoffes oder Plüschs bzw. der luftgefüllten Plastikhülle das verschmutzende bzw. sogar verschwindende, da Luft lassende, Spielzeugtier in die glitzernde Sphäre der Ewigkeit überführt, noch dazu in monumentalem Format.

Während Kinderspielzeug auf vielfältigste Weise der äußeren Form nach, aber mittels sachfremder Materialien künstlerisch »weiter-entwickelt« wird, hat sich Nadine Rennert 2000 in einer Werkreihe von soft sculptures mit den spielzeugimmanenten Materialien Plüsch, also Kunstfell, sowie Polyesterwatte, Kunstleder und Polyamid – der Teddy bzw. das Plüschtier in Rohfassung – beschäftigt (Abb.). Das hier verwendete Kunstfell lässt sich nicht mit dem etwa von Sylvie Fleury für ihr *First spaceship on Venus* verwendeten »Pelzchen« verwechseln, wenngleich es diesem dennoch kontextuell verbunden ist. Das von Rennert benutzte Kunstfell verweist als solches und nicht zuletzt im Verband mit den anderen, speziellen Kunststoffen unmittelbar auf die plüschigen Spielzeugtiere und somit auf Berührung wie Knuddeln, Knietschen und Drücken. Die von der Künstlerin kreierten weichen, in und übereinander geschobenen Formen verweisen jedoch bei aller Abstraktion auf weibliche Rundungen oder phallische Gebilde, was der Haptik dieser Objekte einen besonderen Reiz verleiht. Die als reine soft sculptures funktionierenden Arbeiten können auch als erotisches, formvollendetes Spielzeug von und für Erwachsene gesehen und berührt werden.

Bei allen Unterschieden hinsichtlich des gegenwärtigen künstlerischen Umgangs mit Kinderspielzeug bleibt doch zu konstatieren, dass dieses weniger spielerisch gebraucht wird, als vielleicht der ihm zugesprochene Charakter oder Zweck zunächst vermuten ließe. Auch kommt Spielzeug kaum als Objekt einer künstlerischen Sozialstudie in Betracht, deren Ziel es wäre, dezidiert etwas über das Wesen des Kindes in Erfahrung zu bringen. Es hat vielmehr den Anschein, dass Kinderspielsachen hauptsächlich und wie bereits von Pieter Bruegel d. Ä. her bekannt als vermeintlich niedliche Manifestationen der gesellschaftlichen, also menschlichen Torheit verwendet werden, wobei die absurde bis kriminelle Beziehung von Erwachsenen zu Kindern sicher eine besondere Rolle spielt.

»Denn die Strukturen und Symbolgärten, Metaphernwelten und Allegoresehällen [sic; gemeint sind Allegoresehöllen] der Kinderspiele und Kinderphantasien sind zu ihrer Zeit und an ihrem Lebensort noch ambivalent. Solches unterscheidet die Kinderspiele von denen der Erwachsenen, die immer ganz als Spiele begriffen werden, denen allenfalls von außen Lebensernst beigetragen werden mag, indem man über sie wettet oder indem ihre Inszenierung ökonomische Anstrengung verlangt. Bei Kindern scheint das Spiel zwischen Spiel und Ernst hin und her zu pendeln so sehr, dass das Leben außerhalb des Spiels nur als reale Notwendigkeitsfunktion sich darzustellen scheint für das Spiel und das Weiterspielen, selbst nach lästigen Unterbrechungen.«¹⁹

Dr. Silke Opitz, geb. 1970, lehrt an der Bauhaus-Universität Weimar

¹⁹ Burghart Schmidt, *Teddybär & Gartenzwerg. Zur Philosophie durchputzbar-abwaschbarer Handlichkeit. Oder: Über Papst- und Walsederdebatte* 1998. Eine Schmähschrift zur Jahrtausendwende. Wien 1999, S. 17.

Herausgeber

Prof. Hermann Stamm

Betreuung

Prof. Hermann Stamm

Dipl.-Des. Götz Greiner

Gestaltung

Moritz Partenheimer, Benjamin Franken

Florian Haberstumpf, Nora Kreißl

Schrift

FF Scala, mit freundlicher Genehmigung
der FontShop AG

Papier

Igepa Profimatt 150 g/qm

Invercote 240 g/qm

Druck, Bindung

Jütte-Messedruck Leipzig GmbH

Copyright

©2004 beim Herausgeber
und den Text- und Bildautoren
Bauhaus-Universität Weimar
Universitätsverlag 2004

ISBN

3-86068-206-7

Dank den MitarbeiterInnen der Fotowerkstatt, Fakultät Gestaltung

*Diese Katalog entstand im Multimedia-Labor der Fakultät Gestaltung
an der Bauhaus-Universität Weimar.*

Bildnachweis »Aus die Maus«

© bei den Künstlerinnen und Künstlern

© VG Bildkunst Bonn 2003 für die abgebildeten

Werke von Annette Messenger und Bjørn Melhus

Koons | Easyfun-Ethereal. Ausst.Kat. Deutsche Guggenheim Berlin 2000/2001.

Org. v. Lisa Dennison und Robert Rosenblum mit Craig Houser. Ostfildern-
Ruit 2000. Foto: Mike Bruce, Gate Studios, London

Roth | Dinge in der Kunst des XX. Jahrhunderts. Hrsg. v. Haus der Kunst
München. Ausst.Kat. München 2000. München/Göttingen 2000

Feininger | Die Stadt am Ende der Welt. Das Spielzeug von Lyonel Feininger.
Hrsg. v. Ulrich Luckhardt. Köln 1998

Zoe Leonard | W. Schürmann