

Fridhelm Klein im Gespräch mit Herwig von Kieseritzky:

Orientierung im Chaos

Spiel in der Bildenden Kunst und in der Kunstpädagogik

H.v.K.: Seit über 30 Jahren bildest du als Kunsterzieher und Professor für „Experimentelles Spiel und Medien“ an der Akademie der Bildenden Künste München Studenten aus. Daneben hast du kontinuierlich deine eigene künstlerische Arbeit weiter verfolgt und dich um vielfältige Formen der Kunst-Vermittlung gekümmert.

Was ist Spiel in der Bildenden Kunst?

F. Klein: Spiel in der Bildenden Kunst könnte man bezeichnen als ein sehr ursprüngliches Tun, ein Handeln - und ich könnte auch vom *Chaos* ausgehen, wenn Friedrich Nietzsche in der Vorrede zu „Also sprach Zarathustra“ schreibt: „*Ich sage euch, man muss noch Chaos in sich haben, um einen tanzenden Stern gebären zu können Ich sage euch, ihr habt noch Chaos in euch!*“

Dieser Satz als eine Voraussetzung, sich mit Bildnerie zu befassen, bedeutet für Kinder, Jugendliche und Erwachsene verschiedenster gesellschaftlicher Herkunft und Gruppierung eine Möglichkeit, sich zurechtfinden zu lernen in einer Umwelt, die vielschichtig, bunt und so lebendig ist, dass sie einen chaotischen Eindruck auf einen Besucher von einem fremden Stern machen könnte. Wir selbst finden uns ja schon oft nicht zurecht in dem Chaos, das wir selbst herstellen. Sich darin wieder zu orientieren, bedeutet für mich im Grunde nichts anderes als ein spielerisches Umgehen mit diesen Situationen, in denen solche chaotischen Zustände herrschen.

Wenn wir an die Natur denken, so ist dies für mich eines der schönsten Erlebnisse: am Wasser zu sitzen, wenn die Wellen anlaufen, und zu beobachten, wie die Wellen sich in den Sand hineingraben und entlangfließen in den verschiedensten Geschwindigkeiten. Da kann man lang sitzen und in dieses Spiel, das auch ein chaotisches Spiel ist, hineinschauen.

Wir befinden uns in einer Natursituation in einem Grenzgebiet, und Grenzen auszuloten, in diesen Grenzen sich miteinander zu verständigen, das sind Dinge, die im Vordergrund meiner Arbeit stehen.

H.v.K.: Wie begegnest Du solchen Grenzsituation?

F. Klein: Ja, da kommt schon die erste Orientierungshilfe: ich selbst als Individuum stehe erst einmal da, um mich - wir sprechen jetzt von diesem Naturchaos - damit zu beschäftigen, d.h. einen *Monolog* mit mir zu führen: Ich schaue in die Welle, die sich bricht, und sehe, wie die Sandkörner sich aneinander reiben und hin und her gestoßen werden durch Wasserkräfte und durch den Wind, der darüberfegt. Ich beobachte, wie der Regen darauf fällt und wie im Wechsel der Tageszeiten der Lichteinfall sich ändert. Es entsteht ein ganz atmosphärisches Dasein, das ich als existentielles Einzelwesen in einem Monolog in mich aufnehme, indem ich mit dieser Situation innerlich spreche und mich mit den Phänomenen versuche zusammenzufinden, die die Natur mir bietet.

H.v.K.: Von Dir gibt es da diese eindrucksvollen Bilder, wo Du Dich selbst beim Überqueren der Wassergrenze fotografiert hast.¹ Aber beim bloßen Betrachten und Sich-hinein-Versenken bleibt es nicht, sondern Du greifst auch aktiv ein und *spielst mit der Natur zusammen*. Dabei entstehen „Bilder“ oder besser Objekte, die sozusagen Spuren solcher Zusammenarbeit mit der Natur sind: Regenbilder, Wellenbilder, die von der Bewegung des Wassers selbst gezeichnet sind. Ein anderes Mal hast Du versucht, den Wind einzufangen, mit der Welle zu spielen und auch zeitliche Prozesse sichtbar zu machen.

F. Klein: Von solchen Phänomenen ausgehend kann ich versuchen etwas mitzuteilen, wenn ich es in mich aufgenommen, es gesammelt und geordnet habe und wenn ich es dann in einem spielerischen Umgang in eine andere Situation übertrage. Ein ganz einfaches Beispiel: Ich nehme mir eine Kiste, lege in diese Kiste Bälle hinein und versuche, mit den Bällen in dieser Kiste Geräusche nachzuvollziehen. Statt der Bälle kann ich natürlich auch Sand nehmen oder Kies oder größere Steine. Nun bewege ich die Kiste so, wie eine Welle auch bewegt wird, und merke, wie plötzlich ganz verschiedene Geräuschzustände erzeugt werden. Mit diesem Spiel kann ich sozusagen die Beobachtung von dem Sand und der Welle in eine künstlich gemachte, in eine Kunstsituation hineinbringen, wo Dinge dann zum Dialog führen, in dem ich mit einem anderen das, was ich beobachtet habe, als modellhafte Vorstellung bespreche und zusammen spiele.

H.v.K.: Du hast jetzt schon einen ganz großen Bogen geschlagen von dem, wie du es nennst, monologischen Betrachten eines Natur-Schau-Spiels am Beispiel des Sandes und der Welle hin zu einer Situation, in der man sich über ein menschliches Spiel - die Kiste mit den Bällen - anfängt mit anderen zu verständigen. Mich interessiert dieser Übergang, wie kommst Du von dem *Zuschauen bei* einem Spiel, das sich ereignet, hin zu einem *Spielen mit* etwas? Was geschieht da z. B. während des Beobachtens?

F. Klein: Einerseits schaue ich zu, ich beobachte und lasse es erst einmal auf mich wirken. Da werden *Erinnerungen* geweckt, die mit meiner Kindheit zu tun haben oder mit dem, was ich als Jugendlicher gemacht habe, der erste Kontakt mit dem Wasser, der Sprung ins Wasser, die Erinnerung, wie es ist, seinen Körper in das Meer hineintauchen zu lassen, auch die Gefahr dabei. Diese Erinnerungs-“arbeit“ berührt Zonen, die ich wieder hervorholen kann, die so etwas wie eine Poesie bei mir erzeugen: ich hole etwas hervor, ich mache aus dem, was da früher mit mir in den Wellen passiert ist, etwas Neues, das sich dann auch in einer bestimmten Form mitteilen läßt.

H.v.K.: Etwas mitteilen heißt auch mit anderen etwas teilen, etwas miteinander tun?

¹ siehe: F. Klein: „Ideale Landschaft“, Katalog zur Ausstellung in der Kunsthalle Nürnberg 1981 und im Wilhelm-Hach-Museum Ludwigshafen 1982 sowie: F. Klein: Der Rest des Netzes, München 1987, Katalog zur Ausstellung in den Staatl. Antikensammlungen und Glyptothek München 1987 und der Kunsthalle Wilhelmshaven 1988/89

F. Klein: Ja, das betrifft besonders die Poesie, das poetische Erleben, das ich mit anderen in einer Situation teile, indem ich - wieder das Beispiel des Strandes - sage, wir wollen nicht einfach nur miteinander im Sand liegen, sondern aus dem Beobachten heraus ein dialogisches Spiel entwickeln, etwa in den Ferien oder bei einem Ausflug.

So gehe ich z.B. mit einer Klasse zu einem Teich an ein Ufer und versuche, diesen Ort einfach mal erkunden zu lassen, indem jeder etwas für sich entdeckt. Das ist die Aufgabe. Dann soll jeder Einzelne noch einmal hervorholen, was ihn in dieser spezifischen Situation an etwas Wichtiges in seiner Kindheit erinnert, und daraus wiederum eine kleine exemplarische Vorführung machen, aus der heraus sich die anderen ein Bild von ihm machen als Mensch, der diese Situation nur so und einmalig *so* erlebt hat aus seiner Person heraus, wie er geworden ist und wie er in seinem Umfeld erzogen worden ist. Dann merken die anderen: Aha, das ist dieser Mensch, der uns hier durch seine Art und Weise, mit dem Ufer umzugehen, etwas von sich zeigt.

Und dieses Beispiel von vorhin, Steine in einen Behälter zu tun, ist dann schon eine erweiterte Konstruktion eines Spiels, bei dem ich das Thema „Geräusche“ mit der Situation „Ufer“ kombiniere. Auch dazu könnte jeder, der an dieser Exkursion teilnimmt, ein kleines Stück vorführen. Und dabei komme ich zum Beispiel auf diese Kiste aus Karton; das kann ich ja vorbereiten, dass jeder eine Kartonkiste mitnimmt und sich damit etwas einfallen läßt. Man könnte auch noch andere Sachen mitnehmen, z. B. einen Spaten oder eine Schaufel, einen Löffel oder einen Becher. Damit könnte man dann am Ufer verschiedenartige Gussvorgänge nacheinander spielen, d. h. einer nimmt einen Löffel und schüttet ihn im Wasser wieder aus. Ein anderer nimmt einen Eimer, füllt ihn - schon allein das Füllen ist ein schöner Vorgang, den er auch vorführen kann: schnell füllen, langsam füllen - und gießt den Eimer auch aus. Dann nimmt ein dritter eine Kelle, gießt diese auch aus. Das ergibt schon drei Personen, die miteinander drei verschiedene Instrumente haben, die dann in einer Art von Aufeinander-Abgestimmtheit, also in einem Dialog, spielerisch ausprobieren: was kann ich mit diesen 3 Instrumenten und den verschiedenen Gieß- und Schüttgeschwindigkeiten machen? Und nachdem das, vielleicht ganz chaotisch, ausprobiert worden ist, kann ich dazu auffordern, noch einmal ganz genau hinzuhören und auch zu fühlen, was es heißt, einen Tropfen fallen zu lassen, vom Löffel zunächst, dann aber auch, was es heißt, einen Tropfen aus einem Eimer fallen zu lassen - wie schwer das ist, auch körperliche Anstrengung gehört dazu. So kann ich das ausprobieren lassen, welche Bedingungen dieses Instrument, das ich sozusagen erfunden habe, hat, um nun zu sagen: Jetzt machen wir miteinander ein Stück, das von hellen und dumpfen Klängen oder von langsamen und schnellen Tropfgeschwindigkeiten, von langsamen und schnellen Gießgeschwindigkeiten handelt, d.h. wir komponieren ein Stück - und schon befinde ich mich in einer Aufführung.

H.v.K.: Weg vom Chaos in eine geordnete Struktur! Du hast jetzt einen Weg beschrieben, wie man im Medium des Spiels von der beobachtenden oder Orientierung suchenden Selbstvergewisserung, gestützt durch die eigene Erinnerung und über das Ausprobieren mit einem zusätzlichen Gegenstand schließlich zu einer gestalteten Form gelangt und wie das auch eine exemplarische pädagogische Aufgabenstellung sein kann.

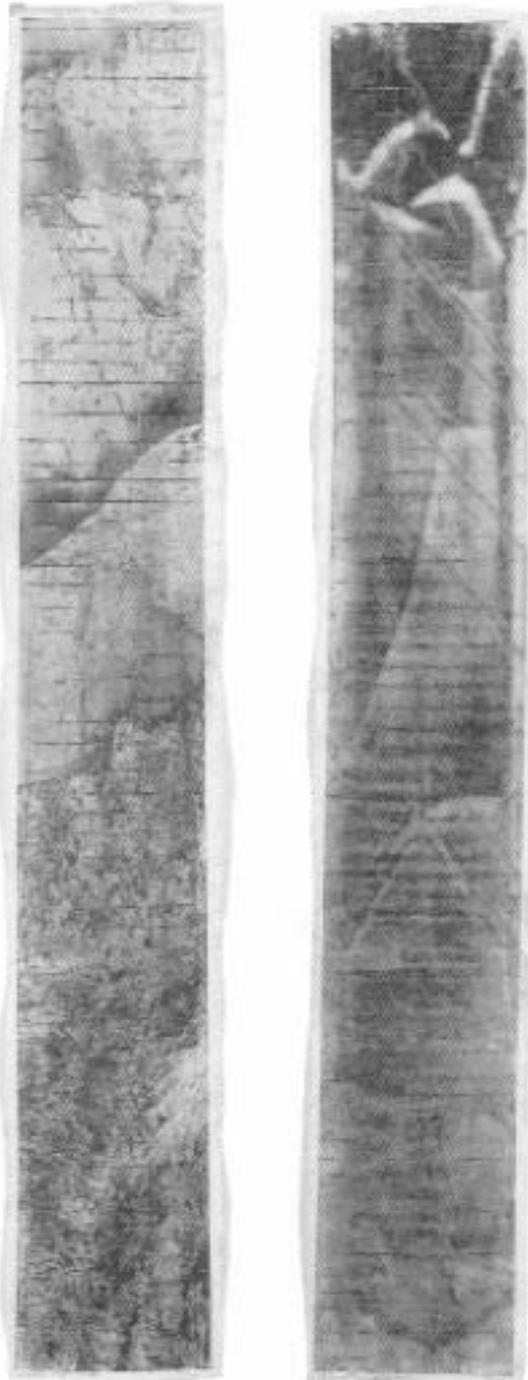
Aber worum geht es dabei eigentlich? Was ist das Ziel? Geht es um einen Zustand oder eine Haltung? Geht es darum, Ordnung zu finden oder Neues zu schaffen, Kreativität wachzurufen, eine Welt zu bauen, oder schlicht um Innovation?

Welcher Art sind die Aufgaben, Richtungen, die so ein spielerisches bzw. spielendes Tun hat?

F. Klein: In erster Linie geht es in unserer Gesellschaft, in der so viele Angebote bestehen, darum, dass ich mich wieder zurücknehme und zur *Ruhe* komme und mir dazu einen Ort suche. In diesem situativen *Zur-Ruhe-Kommen* entdecke ich plötzlich eine innere und eine äußere Tätigkeit meiner Gedanken, meines Körpers, meiner ganzen Organe ebenso wie den Zustand, der mich draußen empfängt und von dem ich selbst ein Teil bin. In diesem Entdeckungsvorgang komme ich auf ganz neue Aspekte und Fragen, die bis jetzt in meinem Trubel, in meinem permanenten Irgendwo-in-den-Unterricht-gehen-Müssen, der sehr stringent zeitlich und auch inhaltlich vorgeplant ist, untergegangen sind.

Wenn ich mir die Zeit nehme - und *das ist natürlich ein ganz wichtiger Faktor: Zeit*, und auch eine Zeit, die nicht gleich ganz eng begrenzt ist, sondern die ein bestimmtes Maß hat, in dem ich überhaupt eine Chance habe, diese Ruhe zu finden - dann entdecke ich auf einmal ganz neue Dinge, bei denen ich mich frage: Wie sind sie entstanden? Warum umgibt mich die Welt, die ich hier an einem Waldrand oder in einer Wiese, beim Besteigen eines Hügels oder innerhalb eines Hauses - ganz konzentriert beobachte?

In diesem Beobachten entdecke ich eine unheimliche Fülle von Dingen, die mich selbst angehen. Und wenn ich das schaffe, ist es das Schönste, was



Fridhelm Klein:
WELLEN, Graphit, Wasser auf Papier,
180 x 50 cm, Wilhelmshaven 1988

mir passieren kann: Dinge zu finden, die mich angehen im wahrsten Sinne des Wortes, d. h. ich gehe entlang und *es geht mich sozusagen an*. Das passiert einfach, indem ich mich auf mich selbst konzentriere und auf die Dinge, die um mich herum sind. Und dann kann ich daraus, wenn ich will, einen Dialog entwickeln, indem ich aus dem, was mich da angeht, etwas Neues mache.

H.v.K.: Wie sieht dieses Neue aus? Ist es ein Spiel mit dem so einfach da liegenden Material?

F. Klein: Ja, z. B. die Situation, dass ich Fuß für Fuß eine Treppe hochgehe, die aus Stein ist - eine andere ist aus Metall, eine dritte aus Holz usw. Und bei diesem Treppensteigen merke ich a) meinen Körper, die Schwere der Beine, wie das Herz zu klopfen anfängt, b) wie mir warm wird, c) wie mir die Höhe einen anderen Blick erlaubt, d) die Enge oder Weite der Treppe, e) den Luftzug usw., also Dinge, die zunächst ganz natürlich sind. Wenn ich mir aber jetzt einen *spielerischen Aspekt* ausdenke, z. B. dass ich ganz langsam - *so langsam wie möglich* - die Treppe hinaufgehe oder auch hinunter, so ist mein Körper schon ganz anders eingestimmt, er wird auch anders beansprucht, und das merke ich. Das ist schon einmal so eine Wahrnehmungsarbeit, in den Körper „hineinzuhorchen“, was er leisten kann. Wenn ich ganz schnell hinaufrenne, wenn das Herz pocht und aus dem Atmen ein Pusten und Keuchen wird, merke ich, dass ich an bestimmte Leistungsgrenzen komme, die einen spielerisch-sportlichen Charakter haben können. Ich kann aber aus dem Wechsel von schnell und langsam wieder ein anderes Spiel machen, in dem z. B. zwei Personen einander auf der Treppe begegnen und sich wieder voneinander entfernen. Dann kann ich versuchen, so schnell wie nur möglich an meinem Partner „vorbeizurauschen“. Daraus ergibt sich einfach eine spielerische Freude, eine Lust, auch ein Verrücktsein, die darin besteht, sich einmal aus dem Normalen - eine Treppe hinaufsteigen, nur um einen anderen Ort zu erreichen - herauszubewegen in eine Verrückung, so dass die Treppe an sich zum Spielort wird.

H.v.K.: Spielen heißt dann auch Ausloten von Möglichkeiten, die du hast. Ausgehend von der genauen Wahrnehmung probierst du, welche Veränderungen es da geben kann durch deine Beteiligung als Mitspieler in der Umgebung, also als aktiver Teil einer Situation - hier des Treppensteigens.

F. Klein: Ich kann das sogar auf andere Situationen übertragen: Wenn ich mir eine bestimmte Situation mit anderen *erspielt* habe, wenn ich diese Erfahrungen mitgeteilt bzw. mit anderen geteilt habe, dann kann ich mich an anderen Orten, wo Ähnliches auftritt, *situativ erinnern* und werde der neuen Situation auch in einer anderen Form begegnen: souveräner, erfahrener, phantasievoller. Ich sehe dann z. B. sofort eine *Variation*; durch die konzentrierte Wahrnehmung - man kann auch sagen: selektive Wahrnehmung - in der Übung an der Treppe wird diese Erfahrung virtuell auf alle anderen Treppensituationen übertragen. Ich sehe diese wunderbaren Konstruktionen, die der Mensch da gebaut hat - auch die verrückten Situationen - und plötzlich ist die Welt vollgefüllt mit neuen Dingen, die mir einfach *Freude* bereiten; und zwar entsteht die Freude dadurch, dass ich merke: die Welt ist vielfältig, sie ist voller *Unterschiede*.

Und diese Unterschiede erzeugen in meinem Bewusstsein Spannungsfelder: Warum gibt es diese Unterschiede? Es ist ein unablässiges Nachdenken bzw. Erfahren von unterschiedlichen Situationen, und einfach dadurch, dass sie verschieden sind, entsteht Spannung zwischen ihnen - es *fließt* etwas dazwischen. Ich weiß nicht, wie es im Gehirn passiert, aber es sind Lustempfindungen, manchmal auch schlechte Empfindungen, die erzeugt werden; es passiert auf alle Fälle etwas. Es ist nicht erstarrt, mein Leben wird - *lebendig!*

H.v.K.: Das finde ich ganz wichtig, dass bei aller Anstrengung und Mühe, die auch darin steckt, das Spiel ganz direkt mit einem Lustgewinn verbunden ist, oder anders gesagt: Spiel *ist* gesteigertes Leben. Ich spüre immer, dass du das auch in der Arbeit mit deinen Studenten ganz deutlich zu machen versuchst.

F. Klein: Weil es wichtig ist!

H.v.K.: So mündet eine gemeinsam gelungene Arbeit z. B. in ein Fest, bei dem gemeinsam gegessen und getanzt wird, als Ausdruck dieser Lebensfreude.

Und zum Spiel selbst gehört einerseits der Ernst, auch die Konzentration und das „An-einer-Sache-Dranbleiben“, aber ohne jede Verbissenheit und auch ohne den Anspruch, dass alles, was ich tue, gleich große Kunst sein müsse. Ich denke an viele Situationen, wo es in der Gruppe auf einmal in so eine Richtung ging, dass eine Stimmung von Bedeutsamkeit, ein *falscher Ernst* aufkam, und wo du dann diese aufkommende falsche Ernsthaftigkeit, man könnte auch sagen: Humorlosigkeit, Pathos oder Monumentalität wie einen lästigen Nebel weggeblasen hast und das Spiel wieder eröffnet bzw. verflüssigt hast in dem Moment, wo es sich zu verfestigen und den Blick einzuengen schien.

F. Klein: Das ist genau der Ansatz, der auch der Professur zugrunde liegt, die ich hier an der Akademie der Bildenden Künste habe und die ich damals auch benennen durfte.

H.v.K.: Experimentelles Spiel und Medien

F. Klein: Ja, Experimentelles Spiel und Medien, damit bin ich, das war 1969 - vor 31 Jahren - hier eingetreten als junger Lehrer und habe in einer sehr schwierigen Situation, wo man an gesellschaftliche Veränderungen großen Ausmaßes dachte, wo verschiedene Ideologien aufeinander prallten, versucht, wieder ganz einfache Dinge zu machen: kleinere spielerische Aktionen, mit Farbe, auf Straßen, mit Menschen, die erfahren sollten, dass das ein unheimlicher Lustgewinn sein kann, wenn man sich z. B. mal farbig kleidet, ohne gleich an einen Umzug zu denken. So habe ich beispielsweise an einem Nachmittag in einer Münchener Großsiedlung, wo es keinerlei soziale und kulturelle Einrichtungen gab, mit Kindern eine vorher angekündigte Spiel-Aktion gemacht, wo man farbige Kleider mitbringen sollte, um dann damit kleinere Aktionen, Theaterstückchen, Musikstückchen mit selbstgebauten Instrumenten und ähnlichem durchzuführen. Diese Spiel-

Aktionen gingen aus von dem Nürnberger „Spiel-Aktions-Raum“, der 1969 zur ersten Biennale „Konstruktive Kunst - Prinzipien und Elemente“ in der Kunsthalle Nürnberg von mir eingerichtet wurde.

Die grundlegende Idee dabei war, einen Raum - ob das nun der Spielplatz in der Münchener Vorortsiedlung war oder dieser Spielraum im Museum - mit bestimmten Materialien und Technologien auszustatten und vorzubereiten, so dass man darin selbständig *arbeiten bzw. spielen* konnte.. Da gab es technische Geräte wie Fotoapparat, Filmapparat, Dia- und Tageslichtprojektor, diverse Wegwerfmaterialien von Firmen, Röhren, Metallteile etc. Mit Kreide konnte man an große, eigens zu diesem Zweck schwarz bemalte Wände zeichnen und auf diese Weise u. a. Projektionen des Körpers, Ablichtungen, herstellen, indem sich eine Gruppe von Kindern oder Jugendlichen auf eine Treppe stellte und andere davon einen Schattenriss in verschiedenen Phasen der Bewegung zeichneten. Dieser Schattenriss blieb dann sozusagen als Photogramm der Bewegung, so ähnlich wie es von Duchamp das Bild gibt „Ein Akt, eine Treppe hinabsteigend“. Immer wieder gab es Parallelen zu Werken der bildenden Kunst.

H.v.K.: Man konnte also Kunst an sich selbst erfahren und in diesem Spiel-Aktions-Raum nachspielen oder durchspielen, sich künstlerische Erfahrungen *erspielen*.

F. Klein: Genau. Da gab es jetzt Möglichkeiten. Das war eine große Sache. Die hatte auch dadurch einen großen Erfolg, dass der Kulturausschuss des Deutschen Städtetages diesen Spiel-Aktions-Raum besuchte. Auf einen Schlag wurden in sämtlichen Museen in Deutschland, die sich dafür interessierten, ähnlich spielerische Aktionen und Räume vorgesehen und realisiert, wo Kinder, Jugendliche und Eltern im Rahmen musealer Tätigkeiten aktiv in das Geschehen der Ausstellungen eingreifen konnten, sozusagen die Ausstellung selbst bespielen konnten und sich dann auch wieder in diesen Raum zurückziehen konnten, um dort nachzudenken, was sie alles gesehen hatten.

H.v.K.: War das eigentlich der Impuls für die Umwendung in der Museumspädagogik hin zum Mit-mach-Museum, wie man es heute kennt?

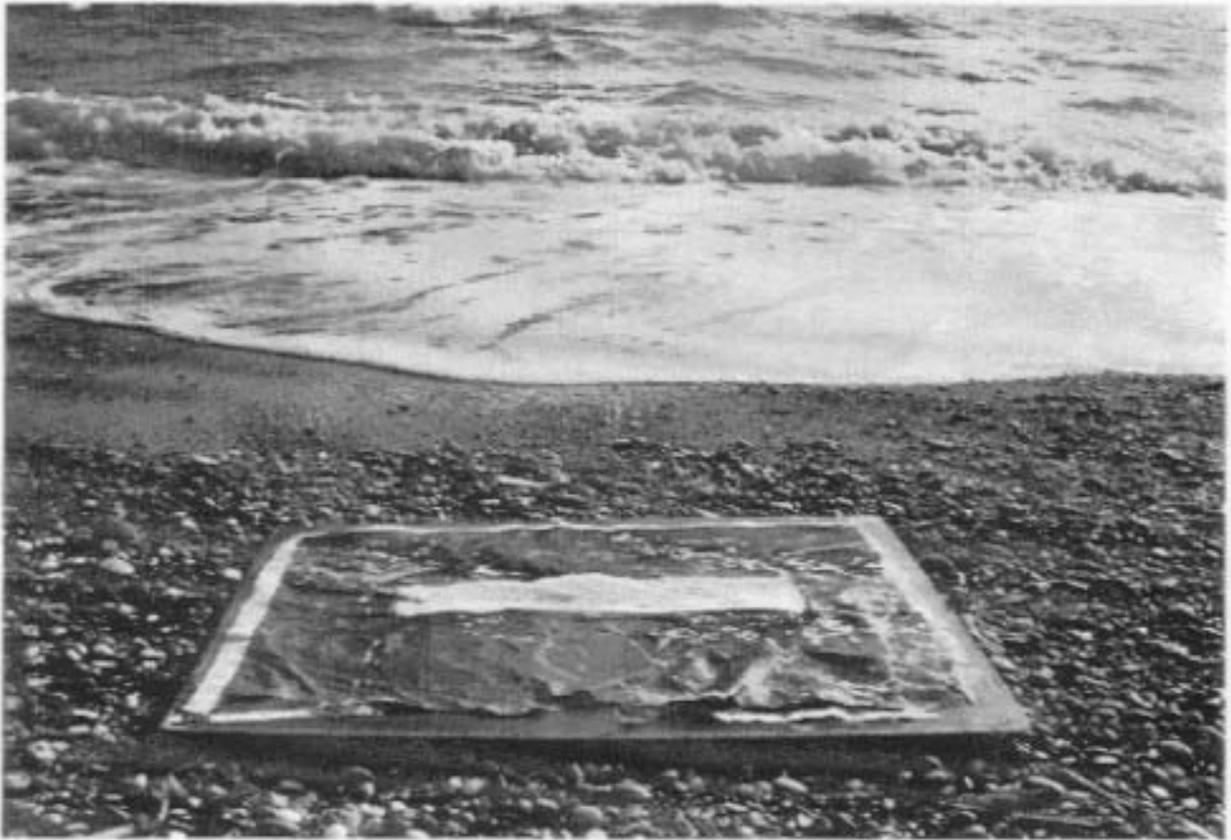
F. Klein: Hm, ja - teilweise. Was ich *nicht* mag, ist, wenn man seine Kinder abgibt, um sie betreuen zu lassen. Es soll kein Kindergarten sein, sondern ein aktiver Bereich, wo man selbst auch etwas tun muss. Es geht also nicht darum, dass man einfach nur ein fertiges Angebot bekommt, sondern man muss auch sagen, ich möchte in eine bestimmte Richtung experimentieren und brauche dazu Hilfe. Beispielsweise kann ich mir vorstellen, dass jemand mit bestimmten Stoffen etwas machen möchte, wenn etwa das Thema „Mode“ ausgestellt ist, oder dass man kleinere Workshops zum Thema „Fotografie“ einfordert. Daraufhin können dann Aktionen in dieser Richtung vorbereitet werden, bei denen man miteinander so etwas wie ein spielerisches Umgehen mit der Fotografie lernt, das nicht nur im professionellen Bereich - wie komme ich am schnellsten zu einem verwertbaren Bild? - angesiedelt ist, sondern das vielmehr auf ursprüngliche Entdeckungen des Fotografischen, der Belichtung u. a. zurückgeht, indem man beispielsweise eine

Camera obscura baut und damit experimentiert. Also immer mit einfachsten Mitteln!

H.v.K.: Dieses Arbeiten mit einfachsten Mitteln könnte ja die Kritik auf sich ziehen, dass damit ein bewusster Dilettantismus gepflegt wird, indem man so tut, als müsse man erst selbst das Rad neu erfinden, um es zu benutzen. Werden dadurch nicht Traditionen ignoriert und der Fortschritt geleugnet? Wenn ich als neu auf die Erde kommender Mensch immer wieder von vorn anfangen und erst selbst alles neu entdecken und für mich erwerben will, besteht die Gefahr, dass ich manchmal nicht so weit komme, wie viele andere schon gewesen sind. Also Computer statt Sandkasten - das ist eine Forderung, die manche heute schon an den Kindergarten stellen.

F. Klein: Ich meine schon, dass diese *Grunderfahrungen* tatsächlich immer neu sind und für mich als Einzelwesen einen echten Grund legen. Kein anderer kann das so erleben, wie ich es als Individuum erlebe. Und dann sind auch immer wieder neue Möglichkeiten in dem Elementaren zu entdecken, Sand ausschütten, Sand graben, neue Dinge und Wege zu finden in diesem Sandkastenspiel. Es ist wirklich *unausschöpflich*, und es kommt dann darauf an, was ich mit meiner Person darin entdecke, und wie genau und wie präzise ich bestimmte Dinge, spielerisch natürlich, auch angehe, mich nicht verkrampfe usw. Was ich daran an Wahrnehmungsfähigkeit, Phantasie, Handwerklichkeit, Erinnerungsfähigkeit, Erfindungskraft u. ä. lerne, das kann mir dann niemand mehr nehmen.

Ich habe immer das Bild: ich sitze in einem dunklen Raum, bin eingesperrt und kann nicht heraus, sozusagen als ein Gefangener, und jetzt muss ich mit mir selbst etwas anfangen, meine Gedanken in Gang setzen. Wovon kann ich dann noch leben? Ich kann aus dieser Gedankenwelt leben, von diesem Erfahrungsschatz, den mir das Spiel verschafft hat, und kann dann, wenn ich ein in diesem Sinne reiches, erfülltes Leben hatte, davon jedenfalls länger zehren, ganz gleich ob ich nun tatsächlich im Gefängnis sitze oder außerhalb. Und ein zweites, wichtiges Argument wäre, dass ich für jedwede gestalterische Professionalität gerade diese exakten Beobachtungen, diese genaue Wahrnehmungsarbeit, diese Grunderfahrungen brauche. Sie sind sozusagen das Fundament, auf dem ich meine gesamte spätere Wahrnehmungsarbeit errichte, die dann professionell in ganz differenzierte gestalterische Vorgänge hineingeht, sei es in der Malerei, in den angewandten Bereichen wie Möbeldesign oder überhaupt Design, im Häuserbauen oder auch in anderen Fächern wie der Mathematik, der Physik, der Sprache. Überall kann ich mich durch Naturbeobachtungen und Spielerfahrungen, die ich gemacht habe, kreativer bewegen. Vor allem in der Sprache: Wenn ich Sprache spielerisch geübt habe, kann ich unheimlich vielschichtige Probleme bewältigen, die mir begegnen im Briefeschreiben, im Reden halten, bei einem Event, das ich sprachlich bespielen kann. Und ich komme in den verschiedensten Situationen auf Ideen, weil ich diese Grundlage habe. Also gerade in unserem Hause, wo es darum geht, die freie Kunst zu betreiben, angewandte Kunst und die Kunsterziehung, meine ich, dass die Kunsterziehung, die sich zwar stark auf die Schulen beziehen, aber gleichzeitig eine hohe künstlerische Professionalität haben muss, darin durchaus gleichberechtigt neben den anderen Bereichen bestehen kann, denn als Kunsterzieher habe ich eine Zusatzqualifikation, die ich mir erwerben kann: eben die der Sprache. Denn ich muss ja erreichen,



dass ich diesen Monolog mit der Natur und diese Fülle von Dingen, die ich in der Welt und an mir selbst erleben kann, auch anderen mitteilen kann, also im Dialog. Und da sehe ich in unserer Gesellschaft einen riesigen Bedarf, miteinander wieder zu sprechen, sich auszutauschen und daran auch einfach Freude zu haben.

H.v.K.: Spielen ist ja zunächst, wie du es eingangs beschrieben hast, eine Haltung...

F. Klein: Richtig.

H.v.K.: ...eine Haltung zur Welt und zur Situation, die mich umgibt. Welche Aufgabe siehst Du speziell für einen Künstler?

F. Klein: Das Spiel und die *künstlerische Haltung* hängen sehr eng zusammen, weil das Spielerische einen Umgang mit der Ganzheit bedeutet, d.h. also nicht nur einen Teil von Welt zu sehen, sondern sich und das Spiel in einem größeren Zusammenhang von Gesellschaft, von gebautem Umfeld zu sehen. Und ich als Individuum muss mich in diesem Kontext so verhalten, dass ich mich nicht ausschließe durch meine Besonderheit als Künstler, sondern mich begreife als ein Mensch, der Teil hat an anderen Menschen, so wie diese Teil haben an mir. Wenn ich mich ausschließe, ist das eine Haltung, in der ich den anderen etwas hinwerfe, ihnen etwas biete, und die müssen dann sehen, wie sie damit zurechtkommen und können das interpretieren. „Bilde, Künstler, rede nicht!“, hieß es früher. Ich bin der Meinung, das ist eine anachronistische Haltung. Gerade im gestalterischen Bereich gehört auch ein gutes Stück von Toleranz in der Vermittlungsarbeit dazu. Das heißt nicht, dass man gut reden können muss, aber man muss ein Stück Offenheit signalisieren und ansprechbar sein, zumindest für Fragen. Solchermaßen präsent sein kann auch heißen, dass man etwas über nonverbale Möglichkeiten zu vermitteln bereit ist und nicht nur das Werk an sich stehen lässt - und da beginnt das Spiel wieder, die Phantasie auch. Es gibt Künstler, die können gar nicht so gut reden, aber die können in der Art und Weise, wie sie mit der Materie umgehen, sehr viel nonverbal herüberbringen.

H.v.K.: Welche Bedeutung hat der Begriff der „Medien“ im Spiel? Deine Professur, die du selbst so benannt hast, setzt ja beides in Verbindung. Heute denkt man bei „Medien“ natürlich an diesen ganzen HiTech- und Computerbereich, den es so damals noch gar nicht gab. Aber du hast das ja sicherlich anders gemeint damals, nicht?

F. Klein: Nein, keineswegs! 1969 kamen ja gerade die filmischen Experimente sehr stark auf. Dann begann 1969/70 die Videoarbeit. Es gab die ersten tragbaren Videorekorder, die Portopaks von Sony, so dass man eben beweglich sein konnte, nicht nur statisch, und man konnte dann mit diesen beweglichen Instrumenten eben an alle Orte hingehen, akustische Aufnahmen mischen mit optischen Ereignissen. Man hat sich die Performance leichter gemacht, d.h. körperliche Erfahrungen konnte man über das Medium der Videografie im Akustischen ebenso wie im Bereich

der Bewegung wunderbar reflektieren. Das war dieses Experimentieren mit dem „*Spiegel*“ der *Kamera*, das damals dazu führte, dass man auch sehr an der Materie, an dieser Technik selbst arbeitete und diese auch in einem bildnerischen Zusammenhang thematisierte und reflektierte. Das waren *Experimente*, die bis heute wachgehalten werden und auch im Augenblick wieder eine Renaissance erleben. Und damals kam dieses Wort „experimentelles Spiel“ für mich gerade recht. In Bezug auf die Medien war es eine Möglichkeit, mich in so ein poetisches Verhalten hineinzubringen. Medien und Spiel gehörten, was die bildnerische Seite angeht, in eine Tradition des „Verrücktseins“, die in den 20er Jahren u.a. durch den DADAismus entstanden ist, in dem Sinne, dass man sich einfach ein Stück ‚ver-rücken‘ konnte in eine andere Welt, in eine Welt der spielerischen Anschauung von ‚Leben im Chaos‘.

H.v.K.: Die Medien gaben dann die Möglichkeit, das überhaupt erst zu reflektieren.

F. Klein: Genau. Die Fotografie, die ja da im Hintergrund steht, hinter der Videografie, war immer schon ein Instrument, eine Technik, mit der man schnell etwas „realistisch wahrnehmen“, also festhalten konnte, um daran dann weiter zu arbeiten. Die Fotografie wurde dadurch auch eine Grundlage, um die bildnerische Tradition von Zeichnen und Malen neu zu beleben. Und die Videografie war noch ein Schritt weiter, nämlich die Bewegung selbst zu thematisieren. Die 70er Jahre waren sehr experimentell angelegt in diesem Sinne. So wie man heute eben im Bereich der Schnelligkeit des computeranimierten Filmes etwas machen kann, überhaupt über die digitalisierte Videografie bildnerische Zeitgleichheiten durchführen kann, über größere Entfernungen korrespondieren kann usw. Da sind ja jetzt wieder ganz neue Gebiete zu erschließen, und die sind wahnsinnig spannend, wenn man sich schon Erfahrungen im Bildnerischen erspielt hat. Und dieses poetische Moment, etwas zu entdecken, daraus etwas hervorzubringen, etwas herzustellen, zu erdichten, zu ersinnen und daraus eine Handlung werden zu lassen, kurz: etwas auf den Weg zu bringen, das wäre genau das, was dann mit dieser Erinnerungsarbeit, bei der man etwas Abgelagertes wieder hervorholt, zu verbinden wäre.

Wenn ich *so* mit diesen neuen technischen Medien umgehe, sie auf einem Fundament der Tradition, der Malerei, der Zeichnung, der Bildnerie, der dreidimensionalen Arbeit betreibe, dann kann ich damit diese neuen Technologien auch beherrschen.

H.v.K.: Was macht den professionellen Spieler aus? Worin besteht die Professionalität des Spielers?

F. Klein: Professionalität gibt es nicht an sich, sondern nur konkret im Hinblick auf den Prozess einer Arbeit, eines Themas, das man sich vorgenommen hat. Dieses Thema heißt es wahrzunehmen und differenziert zu beobachten, um dann im Hinschauens *schnell* reagieren zu können, und Dinge, die nur kurz aufleuchten, auch in den Griff zu kriegen, im wahrsten Sinne des Wortes, um sie dann weiter zu bearbeiten. Professionalität in dem Sinne der *geübten Wahrnehmung* erwirbt man nicht von heute auf morgen. Wahrnehmungsarbeit muss wie das *Handwerk* erlernt werden. Das ist eines

der wichtigsten Dinge, die heute sehr leicht aus den Augen verloren werden. So zu hobeln, dass die Fläche eben eine bestimmte Struktur bekommt, eine glatte oder eine rauere, gewellte. So zu sägen, dass der Schnitt senkrecht nach unten verläuft. So zu feilen, dass die Oberfläche sich mit einer anderen, die ich auch bearbeite, gleichmäßig zusammenfügen lässt. Also das sind so handwerkliche, im Grunde gegenüber den neuen Technologien „kantige“ Instrumente und Techniken, die ich über die Sinne erfahre. Und das ist heute Professionalität gerade hinsichtlich der neuen Technologien. Wenn ich diese sinnliche Erfahrung nicht übertragen kann in diese „glatten“ Technologien, wie ich sie nennen möchte, die Bildschirmtechnologien und auch das filmische Element, dann fehlt der ganzen Geschichte etwas ganz Wesentliches, eben diese Rauheit, dieses sehr Ungestüme der Naturerscheinungen, die sozusagen mit einem Geruch von Wind und Blitz und Donner verbunden sind. Wenn ich das nur über den Bildschirm und nur über die Leinwand erfahre, dann ist das ganz weit von mir weg, eben virtuell, und ich erlebe die Dinge sozusagen im Kopf, aber nicht in ihrer sinnlichen Nähe.

H.v.K.: Das Handwerk des Spielens zu vermitteln ist ja eine spezielle Aufgabe für den Kunstpädagogen. Worum geht es dabei? Welche Kriterien spielen für dich neben der intensiven Wahrnehmungsarbeit noch eine besondere Rolle?

F. Klein: Sich im Spielerischen mit bildnerischen Dingen abzugeben, das macht ja im Grunde jeder künstlerische Mensch, aber es gibt da natürlich unterschiedliche Vorstellungen davon, wie so etwas sein könnte.

Bei dem *experimentellen Spiel*, wie ich es verstehe, geht es darum, sich ein Modell von Welt zu bauen, und zwar über das Schauen, das Sich-Bewegen, das Schmecken, das Riechen, das Hören, also mit Hilfe aller menschlichen Sinne; und man kann sagen, es beschreibt einen Prozess vom Sammeln über das Ordnen und Neu-Strukturieren bis hin zum Reflektieren, immer bezogen auf spezifische Situationen. So kommt es also im Experimentellen Spiel darauf an, zunächst einmal sich einer Situation zu öffnen, Geduld zu haben in der Beobachtung und eine Balance zu finden zwischen der eigenen Befindlichkeit und der Situation, in der man sich bewegt, d.h. ich muss eine Verhältnismäßigkeit von Aufwand und Inhalt situativ beurteilen lernen.

Ein *Zeitgefühl* zu entwickeln für Abläufe, die von der Zeit geprägt werden, das ist beim experimentellen Spiel sehr wichtig. Auch in diesem Bereich, was das Hören und die Abfolge von Bewegungen anbetrifft, geht es um eine Gliederung durch die o.g. Phasen: das Sammeln, das Ordnen und daraus ein Neu-Strukturieren.

Wie mache ich das? Und wie sieht so ein Modell, das ich in dieser neuen Struktur gefunden habe, aus? Wie kann ich das reflektieren?

Dafür gibt es bestimmte Kriterien, von denen ich einige nennen möchte. Wie *offen* ist das Modell für andere? Hat es bzw. erzeugt es eine bestimmte *Toleranz* gegenüber der Situation, in der ich es gemacht und vorgestellt habe? Ist es aus einem *kontinuierlichen* Arbeitskontext, aus einer kontinuierlichen biografischen Situation heraus entstanden und nicht bloß eine „Eintagsfliege“?

Kann man sagen, dass sich hier ein Werk aufbaut, an dem ich eine Entwicklung ablesen kann? Gibt

es eine Identität der Person mit ihrer Arbeit, so dass eine charakteristische unverwechselbare Handschrift erkennbar wird? Das ist bei einem bildnerisch arbeitenden Menschen ganz wichtig, ebenso die Identität der Person mit ihrer eigenen Biografie im Kontext zur gesellschaftlichen Biografie.

Eine weitere Kategorie ist auch, sich *situationsbewusst* einzubringen, d.h. nicht „allgemeingültige“ Dinge zu machen, sondern etwas *spezifisch aus der Situation* heraus entwickeln zu können. Das hat auch wieder etwas mit der Identität, mit der Kontinuität und mit der Balance von geschichtlich Gewordenem und in die Zukunft voraus Weisenden zu tun. Das Traditionelle gehört also auch zu den Wertekategorien, in dem Sinne, dass ich ein historisches Bewusstsein haben muss, mit dem ich an die Dinge herangehe und daraus dann eine innovative Neugierde entwickle. Die Innovation ist eine Kategorie, die ganz eng mit meinem persönlichen charakteristischen So-Sein zusammenhängt. Man sagt ja oft, es wäre schon alles in den Künsten gemacht, ob Musik, Bildende Kunst oder Tanz. Ich meine aber: selbst dann, wenn schon alles gemacht wäre, wäre es möglich, immer wieder etwas Neues zu schaffen, weil der einzelne Mensch, der geboren wird, ja ein ganz eigener, neuer Mensch ist, der dann auch eine eigene Handschrift entwickeln kann. Und darin liegt auch ein Trost, dass letztlich immer wieder etwas Neues gemacht werden kann, obwohl es alt erscheint. Aber in der Wiederholung durch den Einzelnen kann eine hohe Qualität liegen, die durch eine neue Situation einen neuen Wert bekommt. Das ist ein Unterschied gegenüber so allgemein verbindlichen Kategorien wie „schön“ und „wahr“; diese gelten in allgemeiner Form überhaupt nicht, sondern immer nur im Hinblick auf eine bestimmte Person und ihr Gewordensein.

Eine wichtige Wertekategorie ist: Wie sind der Aufwand und der Inhalt im Verhältnis zueinander abgewogen? Da kann ich sehr schnell ablesen, wie jemand an eine Sache herangegangen ist, wie er ein Modell, ein Bild gebaut hat.

Über die Handwerklichkeit in der Bewertung habe ich schon gesprochen. Schließlich: Wie kann das Ganze - das wäre dieser Toleranzbegriff, der da eine Rolle spielt - dialogfähig werden? Wie sieht die Kommunikation zu Partnern aus, die dieses Werk mit mir anschauen, es besprechen und es erleben?

H.v.K.: Die Kritik und Bewertung künstlerischen Tuns ist ja für den Kunstpädagogen auch ein tägliches Handwerk, vor allem in dem dialogischen Sinne des Beratens und Begleitens.

F. Klein: ..also dass ich jemanden vorsichtig an seine Fähigkeiten herañführe, ihn in dieser oder jener Richtung unterstütze.

H.v.K.: Welche Funktion hat das Spiel als Hilfsmittel in diesem pädagogischen Prozess?

F. Klein: Ja, die Aufgabe des Spiels in diesem Zusammenhang könnte lauten: die Welt auf den Kopf zu stellen. Zum Beispiel hat der Franz Häuselmeier einmal mit seinen Schülern in der Schule im Kunstunterricht ein ganzes Klassenzimmer ausräumen und auf den Schulhof stellen lassen. Als die Schüler das auf den Hof geräumt haben, hat sich ja etwas verändert mit den Möbeln und mit

ihnen auch. Das ist ein spielerischer Umgang mit der realen Umwelt, der dadurch, dass man diese einfach versetzt in eine andere Welt, also *verrückt*, neue Dimensionen der Erfahrung beinhaltet und einfach Spaß macht. Das ist ja fast ein Studentenulk, wozu natürlich gehört, dass man mit diesen Ulken auch sich selbst und die Dinge nicht so ernst nimmt, sondern sie mal aus einem etwas *verrückten* Zustand betrachtet und sich auch selbst, indem man so etwas macht, in eine andere Welt des Verrücktseins hineinbegibt, ganz bewusst, als bewussten Akt. Und wenn man das zulässt mit Materialien, die man eben mal nicht so verwendet, wie man sie normal verwendet, dann kann man z.B. Farben umkehren oder auch Töne umkehren. Mit dem Begriff der Umkehrung allein kann ich schon ein Stück Normalität ausschalten und in dieses Anormale hineingehen. Das ist Spiel.

H.v.K.: Also Zusammenhänge auflösen und neu erproben?

F. Klein: Das Spiel im ganzheitlichen Sinne heißt, dass ich vieles zulassen kann, dass ich zerstöre und aufbaue. Dieses *Zerstören* ist ein ganz wichtiges Element auch beim Spiel als Probehandlung, die bis an die Grenze zu einer echten Handlung geht, bei der man sagt: ich lote meine Grenzen aus. Und da beginnt eben auch diese Nähe zum Chaos, in dem Sinne, dass man dem Chaos, wenn ich es erzeuge oder etwas aus ihm herausfiltern will, an Grenzen gehen muss, um diesen Wirbel zu erfahren. Ich kann das mit dem Kochen von einer guten Suppe vergleichen, in die ich viele Dinge einfach hineinmische und plötzlich steigt da ein guter Geruch auf und es entsteht ein guter Geschmack, aber der Vorgang ist im Grunde chaotisch. Dieses Rühren in einer Suppe, in einem Brei, hat das Ergebnis, dass ich Geschmacksrichtungen herstellen kann. Ich baue sozusagen ein neues Gebilde, und da wird es spannend. Das kann ich im Musikalischen machen, das kann ich im Bildnerischen machen, im Hörereignis, im Tanzereignis auch, und da wird es dann spannend, mit diesem Begriff von Zerstören und Aufbauen umzugehen.

H.v.K.: Also um im Bild zu bleiben, das mit dem Kochen der Suppe, da tauchen natürlich gleich zwei Vorstellungen bei mir auf. Erstens die Frage des Fingerspitzengefühls; damit diese Suppe gelingt, muss man ja beim Zusammenrühren aus dem Chaos mit den Zutaten sehr vorsichtig sein, mit dem Salz zum Beispiel, sonst ist die Suppe im sprichwörtlichen Sinne versalzen. Und die andere Gefahr ist: wenn man nicht genug rührt, kann die Sache auch anbrennen. Im Grunde zeigt dieses Beispiel des Kochens, dass es sich bei diesem scheinbar so freien, „chaotischen“ Spiel letztlich um eine Gratwanderung handelt, wenn es zwischen diesen Gefahren gelingen soll.

F. Klein: Das meinte ich eben mit dem Entlanggehen z.B. beim Spiel der Wellen, dass das Umkippen - wie beim Surfen - sehr schnell passiert, wenn ich das Gleichgewicht, die Balance mit allen Elementen, dem Wind, der Wasserbewegung, meiner Größe und meinem Körpergewicht nicht beachte. Wie ich meine Fußhaltung einrichte, wie ich meine Hände bewege, das alles spielt ja zusammen, und die kleinste Erschütterung und Nichtaufmerksamkeit lässt mich ins Chaos stürzen und kann mir Schaden zufügen. Und genauso ist es mit der Suppe, wenn ich nicht die richtige Prise Salz hinzufüge. Das bedeutet eben, dass es darauf ankommt, sich langsam an einen Geschmack, an

eine Werk­­tätigkeit anzunähern und vorsichtig mit den Sachen umzugehen. Dadurch, dass ich nur kleine Teile zusammenfüge und nicht das ganze mit Gewalt und Grobheit behandle, kann ich mich durchaus in diesem Annäherungsvorgang sehr, sehr kreativ und vor allem in einer bestimmten Geduld mit der Materie voranbewegen. Dieses Vorsichtigsein ist, glaube ich, das Wichtigste bei der ganzen Geschichte.

H.v.K.: Vorsichtig sein, ja, aber auch wagemutig zugleich.

F. Klein: Richtig.

H.v.K.: Welches Verhältnis hat das Spiel zu einer Tradition, in der für bestimmte Gegenstände, z.B. für einen Topf, in jahrhundertelanger handwerklicher und künstlerischer Entwicklung eine bestimmte Form gefunden wurde. Steht Spiel dann hierzu nicht quer?

F. Klein: Da geht es um die Frage der Gewohnheit. Es ist kein Widerspruch, dass man das Gewohnte durchaus schätzt und auch die Werdung eines Gegenstandes, eines Topfes, über verschiedene Generationen hinweg mit Interesse erforscht, das Entstehen seiner Form, seine traditionelle Benutzung. Aber ich kann mir durchaus vorstellen, dass man dann den Topf einfach einmal - *durchschneidet* und sieht, welche wunderbare Form er hat, wenn er einmal so gesehen wird, wie ich ihn sonst nie sehe. Dass da ein Volumen vorhanden ist, das ich plötzlich durch die *neue Sichtweise* des Zerschneidens lustvoll erfahre. Und so kann ich vielleicht diesen Topf auch so zerschnitten als Objekt genießen, ohne jetzt gleich an Verzweckung und Neuformung von Töpfen zu denken, sondern ich lasse ihn als kleines, lustvolles Fragment meines Tagesgeschehens liegen und komme vielleicht später einmal in meiner Werkstatt - wenn ich werkstattmäßig weiterdenke - zurück auf dieses Teil, das ich da zerschnitten habe. Und auf ähnliche Weise kann ich mir viele Dinge in meinem Leben „zerschneiden“, um ein kleines Museum, eine Sammlung einzurichten, und entdecke dabei die wunderschönsten Formen, die der Alltag mir plötzlich durch meinen Eingriff bietet. Für dieses Eingreifen in eine Tradition, ohne aber die Tradition vollkommen aus dem Blick zu verlieren, ist dieses Topfzerschneiden vielleicht ein ganz schönes Bild. Was meinst Du, wenn alle Deine Freunde und Bekannten etwas zum „*Schneidemuseum*“ beitragen. Die zerschnittene Welt ist eine neue Welt!

H.v.K.: Dieses Eingreifen ist auch eine Voraussetzung für Innovation überhaupt?

F. Klein: Für Innovation, ja.

H.v.K.: Macht der Spieler sich dadurch Feinde? Das Zerschneiden des Topfes kann für viele auch ein Ärgernis sein.

F. Klein: Ich bin der Meinung, dass man die Dinge nicht einfach provokativ durchführen muss -

das kann man auch, wenn man etwas bewusst *durch die Provokation* erreichen will - aber ich meine das so, dass man sein eigenes Handeln, seine Sichtweise, etwas zu zerschneiden, auch *erklären* kann. Und dass dieser Dialog auch den anderen, der so etwas nie machen würde, darauf bringt: Ja, das ist ja interessant! Und dabei darf ruhig auch ein Rätsel bleiben: Der spinnt 'n bisschen, aber sehen wir 'mal, was daraus entsteht. Dieses Den-anderen-mal-verrückt-sein-Lassen, ihn spinnen lassen, ist ja genau das, was uns in dieser Welt so stark fehlt, weil wir immer gleich einen Zweck sehen und gleich eingeordnet sind in Zeit- und Funktionsraster: Du machst das von da bis da, und wenn du dann deine Schuldigkeit getan hast, darfst du in deine Freizeit. Da beginnt nämlich das Problem, wenn ich nie gelernt habe, auch in meinem beruflichen Alltag ein Stückchen von dem sein zu können, was an sich *Mensch-Sein* heißt, nämlich sich auch ganzheitlich zu erleben oder sich einmal aus dieser Alltagssituation ein Stück herauszubehalten - aber nicht ganz, sondern so, dass man sich dabei immer auch von außen kritisch mit dem gehörigen Abstand betrachtet - um dann wieder innovativ sein zu können. Wenn uns das nicht erlaubt wird, dann sehe ich auch für die Freizeit eine ganz schlechte Zukunft, denn wie soll sich der Mensch denn mit sich selbst beschäftigen, wenn er das in seinem Alltag nicht getan hat? Dann greifen Firmen zu, bemächtigen sich meiner Freizeit und ökonomisieren sie, dann heißt es, ich kann für dieses oder jenes Vergnügen so und so viel zahlen, bin also wieder in einem Kreislauf von Geldverdienen und -ausgeben, ohne dass bei mir innerlich irgendetwas passiert.

H.v.K.: Ich lebe dann nicht mehr selbst in der Lust des Machens und der Erfahrung des Spielens, sondern bin wieder nur Konsument, erfülle meine Rolle brav und werde um mein eigentliches Ziel, ums Leben, betrogen.

F. Klein: ...betrogen, ja. Man lässt sich sozusagen in eine „Glitzerwelt“ ein, die einen aber nur betäubt, wie eine Droge, so dass man letztendlich kein Wachstum in sich spürt.

H.v.K.: Das Spiel sollte demnach etwas sein, was das ganze Leben durchdringt?

F. Klein: ...was einen *wachsen* läßt, im Geiste wie im Körper!