Cadavre exquis

Zwischen flüchtigem Spiel und kollektivem Kunstwerk

Diplomarbeit

zur Erlangung des akademischen Grades „Mag.a art.“ (Magistra artium)
eingereicht an der Universität für angewandte Kunst Wien
am Institut für Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik und Kunstvermittlung

bei ao. Univ.-Prof. Dr.phil. Ernst Strouhal

Teresa Paltram
Wien, Juni 2016

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich die Diplomarbeit selbstständig verfasst, keine andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfen bedient habe, dass diese Diplomarbeit weder im In- noch Ausland in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt wurde, dass dieses Exemplar mit der beurteilten Arbeit übereinstimmt.

Wien, am 13.Juni 2016,
Teresa Paltram

Einen besonderen Dank möchte ich meinem Betreuer Ernst Strouhal aussprechen. Ohne seine inspirierenden Worte und die tatkräftige Unterstützung wäre die vorliegende Diplomarbeit in dieser Form nicht denkbar gewesen. Er stand mir mit großer Hilfe und umfassender Expertise zur Seite. Dafür möchte ich ihm aufrichtig danken!

Weiters bedanke ich mich bei meinen Freunden, die mich in dieser Zeit begleitet haben. Besonders bei Lena, Claudia und Michi für ihre Motivation und Hilfsbereitschaft und bei meinen Mitbewohnern für ihre Geduld, als ich unser Wohnzimmer zwischenzeitlich in meinen Arbeitsplatz umgestaltete.

Schließlich danke ich meiner Familie. Meinen Eltern Ingrid und Rudolf, für ihr inniges Vertrauen und die liebevolle Unterstützung, die sie mir in so vielen Facetten schenken. Sowie auch meinen Brüdern Lukas und Jakob, die mir beigebracht haben welch phantastische Welt aus einem Zeichenstift entspringen kann.

Euch allen gilt mein herzlicher Dank!

Inhaltsverzeichnis

1. VORSÄTZE 6
2. VORSPIELE 10
2.1. Bilderbuch und Bilderbogen 10
2.2. Mobile Figuren 13
2.3. Biedermeier-Glückwunschkarten 14
2.4. Harlekinade 16
2.5. Verwandlungsbilderbücher 16
2.6. Wiener Verwandlungsspiele 18
2.6.1. Komische Mimik der Männer 19
2.6.2. Grimassen-Frauen 19
2.6.3. Grimassen-Männer 20
2.6.4. Physionotrance oder die Kunst zu Portraitieren 21
2.6.5. Metamorphosion oder/Bilderverwandlungen 21
2.6.6. Frag- und Antwortspiel mit komischen Figuren 22
2.6.7. Kleine Metamorphosen 23
3. *CADAVRE EXQUIS* IM SURREALISMUS 25
3.1. Surrealistische Spiele 25
3.1.1. Wortspiele 26
3.1.2. Spiele im öffentlichen Raum 27
3.1.3. Brettspiel 28
3.1.4. Kartenspiel 29
3.1.5. Bewertungsspiele 30
3.1.6. Psychologische Gruppenspiele 31
3.1.7. Spiele mit imaginären Bildern 31
3.1.8. Zeichenspiele 32
3.2. Zur Entstehung des *Cadavre exquis* 33
3.3. Zufall und Spontaneität 40
3.4. Fragmentierung und Bildästhetik 47
3.5. Kollektive Bildgestaltung 54
4. NACHSPIELE 62
4.1. Gemeinschaftsarbeit 62

4.1.1. Kollaboration und Komplizenschaft 67
4.1.2. Kollektive Autorschaft 69
4.2. Die Nachfolge des *Cadavre exquis* 70
5. NACHSÄTZE 76
6. Literaturverzeichnis 79
7. Abbildungsverzeichnis 85
8. Anhang 90

1. VORSÄTZE

> *„Es geschah im Verlauf einer dieser müßigen und langweiligen Zusammenkünfte, derer es – entgegen späterer Vorstellungen – zur Zeit des Surrealismus viele gab, daß die ‚Erlesene Leiche' erfunden wurde."*[1]

So beginnt Simone Breton-Collinet, die damalige Ehefrau von André Breton, ihre Geschichte zur Entstehung des *Cadavre exquis,* einem Zeichenspiel, das über Jahrzehnte Gegenstand der alltäglichen Lebenspraxis im Kreis der SurrealistInnen wurde. Es war die Langweile, die die KünstlerInnen des Surrealismus dazu bewegte, sich einem Spiel zu widmen, das zu jeder Zeit und an jedem Ort gespielt werden konnte. Die Voraussetzung, die dem *Cadavre exquis* zu Grunde lag, war lediglich der Zugang zu einem Blatt Papier und einem Zeichenstift. Somit konnten, durch das Mitwirken von mindestens zwei Personen, phantastische Geschöpfe entstehen, die „für ein einziges Hirn unvorstellbar waren."[2]

Gesellschaftsspiele nahmen schon zu Beginn der surrealistischen Bewegung einen bedeutenden Stellenwert ein. Die teils adaptierten, wiederentdeckten oder von den SurrealistInnen neu erfundenen Spiele dienten dabei nicht nur dem Zeitvertreib und dem Vergnügen. Wortspiele, Bewertungsspiele und psychologische Gruppenspiele förderten den Gruppenzusammenhalt und ermöglichten die Erforschung des Unbewussten und Unvorhersehbaren.
Das Kartenspiel *Jeu de Marseille* und das Brettspiel *Jeu de l'Oie* sind Beispiele einer kollektiven Bildgestaltung und zugleich Adaptionen des traditionellen Tarot und Gänsespiels. Aus diversen Quellen wird ersichtlich, dass sich die SurrealistInnen an unterschiedlichen Orten, wie dem Atelier, dem Café und im gemeinsamen Urlaub, den Spielen widmeten. Demnach waren sie Teil ihres gemeinsamen Alltags.

Der *Cadavre exquis* stellt jedoch eine Sonderform der surrealistischen Aktivitäten dar. Das Spiel verläuft innerhalb eines abgesteckten Rahmens. Eine Person beginnt eine Zeichnung, faltet das Papier so, dass lediglich die Endpunkte der Zeichnung ersichtlich bleiben. Die nächste Person setzt an die Endpunkte ihren Anfang. Ohne ihr Wissen über die Beschaffenheit der vorherigen Zeichnung setzt sie das Spiel fort. Es entsteht eine Assoziationskette, die erst im Akt des Auffaltens entschlüsselt wird. Das Spiel ist in diesem Moment zu Ende, jedoch vermag es gleichzeitig auch

1 Breton-Collinet 1948, S.206
2 Breton-Collinet 1948, S.207

einen neuen Aspekt zu enthüllen, der bis dahin im Verborgenen blieb. Es ist das Resultat des Spiels, die kollektive Zeichnung, die eine neue Betrachtungsweise verlangt.

Welche Bedeutung maßen die SurrealistInnen dem *Cadavre exquis* jedoch bei? Handelt es sich dabei um eine Spielanleitung oder um eine künstlerische Methode?

In der vorliegenden Diplomarbeit werde ich mich eben jenem Spiel widmen, das die Faszination der SurrealistInnen derart entfachte. Die Faszination des *Cadavre exquis* ist auch für Kulturstudien ansteckend, denn der *Cadavre exquis* befindet sich in einem Graubereich, der bis jetzt nicht hinreichend erforscht wurde: Es ist das Spannungsverhältnis zwischen Spiel und Kunst, dem mein spezielles Forschungsinteresse gilt und welchem ich mich in den kommenden Seiten widmen werde.

Die ersten Beispiele des *Cadavre exquis* wurden in der surrealistischen Zeitschrift *La Révolution surréaliste* Nr. 9/10, im Oktober 1927, ohne nähere Angaben, veröffentlicht. Aus dem einzigen Text von André Breton, der ausschließlich den *Cadavre exquis* behandelt, geht hervor, dass das Spiel 1925 im Haus Marc Duhamels in der Rue du Château Nr. 54 in Paris erfunden wurde.[3] Dass es sich bei dem *Cadavre exquis* um eine rein surrealistische Erfindung handelt, wurde fortan von keinen Quellen angezweifelt. Diese vermeintliche Erfindung der SurrealistInnen ist jedoch mit Vorsicht zu betrachten. Gesellschaftsspiele sind Dokumente kultureller Überlieferung und ihre Ursprünge sind nur in seltenen Fällen tatsächlich ermessbar. Demnach lassen sich auch am Beispiel des *Cadavre exquis* gewisse Parallelen ziehen, die eine lange Tradition in der Kulturgeschichte des Papierspiels aufdecken. Die Geschichte des Verwandlungsspiels bildet somit den Anfang meiner Analyse, den Vorspielen, die ihren Ursprung im Bilderbuch und dem weitaus zugänglicheren Bilderbogen haben.

In einer Zeit vor Film und Kino gab es diverse Bestrebungen Bilder in Bewegung zu setzen. Sie wurden ausgeschnitten und gleichzeitig auch mobil gemacht. Hampelmänner, Anziehpuppen und Papiersoldaten dienten dabei nicht ausschließlich dem kindlichen Vergnügen. Zur Zeit des Biedermeier wurden innovative Techniken entwickelt, die in diversen Falt-, Zieh- und Klappmechanismen der Biedermeier-Glückwunschkarten in Erscheinung traten. Dabei wurde Wien Anfang des 19. Jahrhunderts zum Zentrum des mechanischen Papierspiels und der Bild-Verwandlungen.

3 Breton 1948, Le *Cadavre exquis,* son exaltation

Der Hauptteil meiner Arbeit konzentriert sich schließlich auf die Untersuchung des *Cadavre exquis* und der spielerischen Aktivitäten der SurrealistInnen. Die Entstehung des *Cadavre exquis* bildet dabei den Ausgangspunkt meiner Analyse, wobei in weiterer Folge anhand von drei Hauptkapiteln die wesentlichen Aspekte des Zeichenspiels im Surrealismus behandelt werden.
War es anfangs der Zufall und die Spontaneität, die den SurrealistInnen zweckdienlich waren, um ihre zahlreichen Experimente in der Erforschung des Unbewussten und des Traums umzusetzen, so erklärten sie später die Liebe und den Wahnsinn als treibende Kräfte ihrer revolutionären Bestrebungen. In der surrealistischen Bildästhetik äußert sich dies vornehmlich am Topos des weiblichen Körpers, dem diverse Zuschreibungen auferlegt werden. Die Glorifizierung der Frau erfolgte dabei ausschließlich in der Kunst und Philosophie des Surrealismus, denn im Gegenzug hatten es die weiblichen KünstlerInnen schwer als gleichberechtigte Mitglieder aufgenommen zu werden. In der Sphäre des gemeinsamen Spiels und der kollektiven Bildgestaltung kam es jedoch zu unterschiedlichen Entwicklungen, auf die ich im Laufe der Arbeit näher eingehen werde.

Schließlich wird im dritten Teil der Frage nachgegangen, ob es auch in anderen Künstlerkollektiven des 20. Jahrhunderts ähnliche Entwicklungen der gemeinschaftlichen Bildgestaltung gab und welche Form der Nachfolge die Methode des *Cadavre exquis* in der Kunst mit sich brachte.

Methodisch werde ich die wenigen Aufzeichnungen vergleichen, die die SurrealistInnen zum Thema des surrealistischen Spiels hinterließen und diese weiterführenden Anmerkungen aus Ausstellungskatalogen und kunsttheoretischer Literatur gegenüberstellen. Die Abbildungen des *Cadavre exquis* stammen zum Großteil aus dem Ausstellungskatalog *Juegos surrealistas-100 cadáveres exquisitos 1997,* einer umfangreichen Ausstellung unter der Kuration von Jean-Jacques Lebel. Ralf Convents Dissertation, zum Thema surrealistischer Spiele bot einen Überblick über die vielfältigen Spieltechniken der KünstlerInnen. Die Liste an Spielen wurde von mir durch die Einträge im *Dicitionnaire des jeux surrréalistes* von Emmanuel Garrigues erweitert. Dabei soll des weiteren auf eine Dissertation von Nina Zimmer verwiesen werden, die sich mit dem Thema Gemeinschaftsarbeit in der Kunst vielfältig auseinandergesetzt hat. Bei meiner Untersuchung zu den spielgeschichtlichen Wurzeln der Papier-Verwandlungen waren diverse Kataloge hilfreich. Insbesondere Reingard Witzmanns *Papierspiel & Bilderbogen aus Tokio und Wien 1780 – 1880* sowie die freundliche Unterstützung des Wien Museums, welches mir die Möglichkeit bot, diverse Exponate der Wiener Papierspiel-Verleger aus dem 19. Jahrhundert zu begutachten.

In den folgenden Seiten begebe ich mich also in ein Solitärspiel. Dabei gleicht der Aufbau der

Arbeit selbst dem Wesen des *Cadavre exquis.* Er besteht aus Teilfragmenten, die jedoch durch die Faltlinie miteinander in Verbindung stehen. So ist es auch der Versuch der vorliegenden Arbeit die einzelnen Aspekte des Vorspiels, des Zeichenspiels im Surrealismus und dessen Nachspiels in Relation zu setzen. Erst im Moment des Auffaltens entsteht ein Gesamtbild.

2. VORSPIELE

2.1. Bilderbuch und Bilderbogen

Bilderbücher, wie sie uns heute in ihrer Form als alltäglicher Gebrauchsgegenstand zugänglich sind, waren nicht seit jeher zur Unterhaltung und Bildung von Kindern gedacht. Sieht man von logozentrischen Schriften ab, waren die ersten Bilderbücher Lehrbücher für Erwachsene, oft in Form von Enzyklopädien mit zusätzlichem Bildwerk. Als eines der ersten Beispiele des Kinder- und Jugendbuchs gilt der *Orbis Pictus* aus dem Jahr 1658. Herausgegeben von Johann Amos Comenius war dies eine Sammlung von 150 Bildtafeln, die nicht weniger anstrebte, als „die ganze Welt in sachlichem Zusammenhang“ darzustellen.[4]

Zu Beginn der Aufklärung und deren pädagogischen Bestrebungen sollten Kinder und Jugendliche möglichst schnell zu jungen Erwachsenen herangebildet werden und demnach auch genügend Lehrmittel zur Verfügung haben. Somit entwickelte sich im letzten Drittel des 18. Jahrhunderts eine für Kinder und Jugendliche bestimmte Literatur, die, beeinflusst von der Pädagogik der Philanthropen, auf die Wesensart der jungen Leser eingehen sollte.[5] Das *Bilderbuch für Kinder* vom Weimarer Verleger, Friedrich Justin Bertuch, welches von 1790 an in regelmäßiger Auflage über 1000 Bildtafeln aus den unterschiedlichsten Sujets versammelte, enthielt folgende Aufforderung des Verfassers:

> *„(...) das Kind muß damit völlig umgehen können wie mit einem Spielzeug; es muß darin zu allen Stunden bildern, es muß es illuminieren, ja sogar, mit Erlaubniß des Lehrers, die Bilder ausschneiden und auf Pappdeckel kleben dürfen.“*[6]

Das Ausschneiden der Bilder, wie es von Bertuch bereits ins Auge gefasst wurde, kommt schließlich in der Entwicklung einer anderen Form der Bilddistribution zum Tragen, dem Bilderbogen. Als Einblattdruck, wurde der Bilderbogen seit dem 18. Jahrhundert zu einer gängigen Form der illustrierten Informationsquelle. Die Hauptproduktionsstätten im europäischen Raum, waren Neuruppin in Deutschland und eine kleine Stadt namens Epinal, im französischen Elsass. In

4 Wegehaupt 1997, S.54
5 Ebd.
6 Friedrich Justin Bertuch, in: Intelligenz-Blatt des Journals der Moden, Nr.3. März 1790, S.XXIV,zit. nach: Metken 1978, S.225

Wien wurde der Bilderbogen als *Mandelbogen* bekannt und von der Firma Trentsensky, einem der bedeutendsten Verlage, seit der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts vertrieben.[7] Der Bilderbogen war nicht nur bei Kindern beliebt, sondern wurde ebenso als Mittel zur Informationsverbreitung aktueller Ereignisse gebraucht, vergleichbar mit Zeitungen und Illustrierten.[8] Die Vorteile des Bilderbogens, gegenüber dem Bilderbuch lagen in der kostengünstigeren Herstellung. Auf dünnem, billigen Papier gedruckt, wurde der Bilderbogen nicht selten als „Schund für die niedrigen Stände, für das Volk“[9] eingestuft. Die Bogen waren unkoloriert oder in Farbe erhältlich und wurden von „Kindern, Frauen und Kriegsinvaliden“ mittels Schablonen koloriert.[10] Erst im Zuge neuer technischer Druckverfahren und dem Aufkommen der Lithografie konnten Bilderbogen in höherer Auflage produziert werden.

Der *Münchener Bilderbogen* wurde durch eine qualitativ hochwertigere Produktionsweise mittels Holzstich zum Wegbereiter im Bereich des künstlerischen Bilderbogens. In zweiwöchentlicher Auflage unterhielt er seit 1849 das städtische Bildungsbürgertum. So erlangten beispielsweise die humoristischen Bildgeschichten von Wilhelm Busch hohen Bekanntheitsgrad.[11]

> *„Zwischen 1870 und 1880 war der Höhepunkt der Bilderbogenproduktion erreicht. Alles nur Erdenkliche zur Belehrung, Information und Unterhaltung, zum Spielen und Basteln war inzwischen auf Bilderbogen gedruckt worden. Was anfangs nur für Erwachsene gedacht war, hatte nun seine entsprechende Form für Kinder gefunden. Was gab es nicht alles auf bedrucktem Papier für Kinder? Ausschneidebogen und Anziehpuppen, Spielkarten mit Lehr- und Quartettspielen, zum Würfeln Ritter-, Turnier- und Belagerungsspiele, Fuchsjagden und Wettrennen, Post- und Reisespiele, außerdem Verwandlungsbilder, Puzzles und Legespiele, Bilderdomino und Lotteriebilder, Frage- und Antwortspiele sowie zum Basteln Puppen- und Bauernstuben, Weihnachtskrippen und Burgen, Hampelmänner und Helme, dazu Papier- und Schattentheater.“*[12]

Die einzelnen Bogen wurden nicht immer nur gesammelt und in Heftform zusammengehalten, sondern ihre wesentliche Funktion lag im Ausschneiden der Bilder und deren individueller Weiterverarbeitung. So beschreibt Sigrid Metken das Ausschneiden als eine Art Modeerscheinung, die vom 18. bis ins 19. Jahrhundert in der Pariser Gesellschaft, aber auch in Deutschland und

7 Kaut 1961, S.90
8 Wegehaupt 1997, S.57
9 Ebd.
10 Witzmann 1997, S.72
11 Wegehaupt 1997, S.59
12 Wegehaupt 1997, S.61

Österreich, exzessiv betrieben wurde.[13] Die einzelnen Motive wurden ausgeschnitten, in weiterer Folge auf Pappe, Holz, oder Wände geklebt und mit einer Firnis oder Lack überzogen, um Schmutzablagerungen und das Verwittern der Drucke zu verhindern. Die regelrechte Ausschneidelust führte derweilen dazu, dass nicht nur „viele Möbelchen, einfarbig lackierte Kommoden, Coiffeusen, Tischchen, Stühle, Serviertabletts, Spiegelrahmen, Kästchen, Dosen, Schachteln, Lichtschirme und Fächer“[14] dekoriert, sondern sogar ganze Zimmer mit kleinen Bildern verkleidet wurden, bevor die Verbreitung der Tapete diesem Wahn ein vorläufiges Ende setzte.[15]

Eine weitere beliebte Form des Ausschneidens stellt das *Silhouettieren* dar. Der Begriff leitet sich vom französischen Finanzkontrolleur Etienne de Silhouette ab, dessen Sparmaßnahmen im Volksmund das Wortspiel „à la silhouette“ hervorgebracht haben.[16] Das Silhouettieren war nicht nur eine Einzelbeschäftigung, sondern wurde vielfach als Gesellschaftsspiel betrieben. Dazu kamen 1780 die ersten Anleitungsbücher heraus.[17] Dabei ging es darum, den Schattenriss eines Motivs, vorzüglich eines Portraits, per Hand auszuschneiden. Man verwendete oftmals schwarzes Papier, um die Umrisslinien deutlicher hervorzuheben.

Metken bezeichnet die Beliebtheit des Silhouetten-Schneidens als ein Phänomen des aufkommenden bürgerlichen Selbstbewusstseins und dem Verlangen nach dem eigenen Portrait.[18] So wurden zuerst Köpfe, dann ganze Figuren und schließlich auch Familien und Gruppensilhouetten gefertigt, wobei dazu nicht selten einer der Berufssilhouettisten beauftragt wurde. Zu Beginn des 19. Jahrhunderts wurde dann das Silhouettenschneiden oder Schattenportraitieren Teil der Bildung „höherer Töchter“. Die „weibliche“ Handarbeit sollte zu dieser Zeit als Mittel gegen die Geselligkeit der Frauen und Mädchen herhalten, um sie vor jeglichem „Müßiggang“ ausserhalb des trauten Heims fern zu halten.[19] Dass das Spiel als Beschäftigung für Frauen aufgefasst wurde, lässt sich auch aus der beigefügten Anleitung eines Silhouettenspiels um 1821 aus der Sammlung des Wien Museums herauslesen:

> *„Der Herausgeber glaubt sich, besonders den Damen, Dank damit zu verdienen, daß er die Köpfe unausgeschnitten ließ; denn das Ausschneiden schafft eine angenehme Beschäftigung und das Vergnügen, sich gleichsam als den Schöpfer dieser herrlichen*

13 Metken 1978, S.101
14 Metken 1978, S.105
15 Metken 1978, S.106
16 Nekes 2002, S.448
17 Metken 1978, S.131
18 Metken 1978, S.130
19 Holm 2011, S.76

Gebilde zu betrachten.“[20]

2.2. Mobile Figuren

Auf welche Art und Weise die ausgeschnittenen Bilder auch „spielbar“ wurden, lässt sich an der Handhabung der einzelnen Spielfiguren erkennen. Dazu zählen Papiersoldaten, die im Bilderbogen für gewöhnlich in ganzen Bataillonen angeboten wurden. Nach dem Ausschneiden wurden sie auf kleine Holzsockel geklebt oder auch auf Karton, um sie zum „Kriegsspiel“ in verschiedenen Formationen aufstellen zu können. Mit den Papiersoldaten wurden Schlachtformationen nachgestellt, oder aber auch die Uniformen der verschiedenen Rangordnungen der Soldaten verglichen. Die Wiener Firma Trentsensky brachte 1840 die Serie „*Krieg in plastischer Darstellung*“ heraus. Der ehemalige k.k. Oberleutnant Matthias Trentsensky ersann in seiner Präsentation des österreichischen Heeres in insgesamt 29 Heften mit 348 Bogen mehr als nur eine bildhafte Darstellung. Laut Metken waren hierbei wohl auch seriöse Ambitionen im Spiel.[21] Spätestens mit dem Ersten Weltkrieg nahm diese Faszination am Kriegsspiel weitgehend ab.

Eine längere Entwicklung erfuhren hingegen die Anziehpuppen. In Frankreich als „*Poupées a habiller*“ bekannt, waren sie bereits Ende des 17. Jahrhunderts weit verbreitet. Ein sehr frühes Beispiel stellt ein Glimmerscheibenportrait von Christina von Schweden dar, das auf 1650 datiert wird. Es handelt sich um ein Miniaturportrait in Öl auf Kupferblech, dem einzelne durchsichtige Blättchen mit aufgemalten Kleidungsstücken beigefügt waren. Eine Besonderheit dabei ist ein Blättchen mit Schnurrbart und Hut, mit welchem der jungen Dame „männliche“ Attribute hinzugefügt werden konnten.[22] Einerseits wird bei den Anziehpuppen das Interesse an unterschiedlichen Modeerscheinungen des europäischen Kleidungsstils ersichtlich, wodurch sie als eine Art Vorform von heute gebräuchlichen Modemagazinen gesehen werden können. Andererseits lässt sich das Auflegen und Einschieben verschiedener Kleidungsstücke als Spiel mit den Verwandeln der Grundfigur klassifizieren und stellt damit eine beliebte Version des Verwandlungsspiels dar.

20 Amusements Coptographiques oder Coptographische Unterhaltungen, um 1821, Verlag H.F.Müller, Wien, Inv.Nr. HMW 196177/1
21 Metken, S.162f.
22 Metken, S.164

Äußerst populär waren im 19. Jahrhundert des Weiteren Hampelmänner. In Frankreich als *Pantin* und in Italien als *Fantocci* sehr beliebt, wurde der Hampelmann aus Papier erst im 19. Jahrhundert bekannt. Es gab eine Bandbreite an unterschiedlichen Motiven von Figuren aus diversen Kulturkreisen, Weihnachtsmänner und Hofnarren, die als Schablonen auf Papierbogen gedruckt erhältlich waren.[23] Die besondere Funktion des Hampelmanns war die Aufforderung, die einzelnen Glieder des Figurenkörpers auszuschneiden und mit Fäden zu verbinden. Demnach konnte man selbst zur Spielerin/ zum Spieler der Puppe werden und Körperbewegungen durch das Ziehen am Faden nachstellen.

2.3. Biedermeier-Glückwunschkarten

> *„Freundschaft, Liebe und Treue bildeten die bevorzugten Themen der Wunschkarten, die sich zum Modeschlager entwickelten. Von den rund 100 Verlagen, die während der Biedermeierzeit Glückwunschkarten vertrieben, waren allein vierzig in Wien ansässig. Die Stadt war der Geburtsort der ‚mechanischen' Glückwunschkarte, die sich zwischen 1810 und 1830 durch eine schier unerschöpfliche Flut von witzigen Einfällen auszeichnete."*[24]

Abb. 1: Zugbillet, 9,7 x 7,3 cm, Verlag H.F. Müller, Wien

Abb. 2: Zugbillet, 9,7 x 7,3 cm, Verlag H.F. Müller, Wien

23 Metken 1978, S.157
24 Nekes 2002, S.431

Diverse ausgefeilte Techniken der Papierverwandlungen lassen sich am Beispiel der Biedermeier-Glückwunschkarten illustrieren. Es gab *Klappbillets,* dabei handelte es sich um Bilderkarten mit herausgestanzten Fenstern, die mit Atlasseide hinterlegt sowie mit beweglichen Klappenelementen verdeckt waren. Des weiteren wurden *Faltbillets* angeboten, in welche man gefaltete Briefchen einfügen konnte.[25] *Netzkappenbillets*, die durch das Ziehen an einem Mittelpunkt, aufgezogen werden konnten, wodurch ein verstecktes Bild durch das Netz sichtbar wurde.[26] Gleichzeitig gab es *Drehkarten*, mit einem seitlich aus dem Kartenfutter herausragenden Rad[27] oder auch *Hebelzugbillets*, die die Technik der Drehkarte mit einem Zugmechanismus verband.[28] Zu einer Sonderform der optischen Billets zählten *Transparentkarten*, die erst im Gegenlicht ihre gesamte Bildkomposition preisgaben.[29] Eine weitere Technik der Glückwunsch-Billets waren so genannte *Schwebekarten*, die durch das Aufklappen applizierte bewegliche Elemente hervortreten ließen.[30]

Diese Fülle an technischen Spielereien lässt erkennen, dass es schon früh Bestrebungen gab, Bilder in Bewegung und den Betrachter damit in Staunen zu versetzen. Als Vorreiter eben jener Karten gilt der Wiener Verleger Josef Frister, der seine ersten mechanischen Erfindungen auf Papier 1796 präsentierte.[31] Neben den Verlegern J. Neidl und J. Adamek waren es Jeremias Beermann und Heinrich Friedrich Müller, die die Glückwunschkarten europaweit vertrieben.
So bekam auch Goethe 1808 von Marianne von Eyenberg vier bewegliche Neujahrskarten aus Wien geschickt und erfreute sich an diesen lustigen Spielereien.[32] Die Karten wurden gesammelt und in reich verzierten Pappkästchen aufbewahrt, um sie dann bei geselligen Anlässen zur Erheiterung der Anwesenden vorzuführen.

25 Doosry 2004, S.31
26 Doosry 2004, S.33
27 Doosry 2004, S.36
28 Doosry 2004, S.39
29 Doosry 2004, S.48
30 Doosry 2004, S.51
31 Witzmann 1997, S.68
32 Witzmann 1997, S.65

2.4. Harlekinade

Abb. 3: Harlequin Skeleton, Faltmontage mit 16 Bildhälften, Robert Sayer, London 1772, 32 x 15,6 © Sammlung Werner Nekes

Abb. 4: Harlequin Skeleton, Faltmontage mit 16 Bildhälften, Robert Sayer, London 1772, 32 x 15,6
© Sammlung Werner Nekes

Bei den Bildmontagen, die als *Harlekinaden* bekannt sind, handelt es sich um eine frühe Form der Bildgeschichte. Meist waren dabei zwei Grundbilder übereinandergelegt, wobei das obere Bild in zwei Hälften geteilt und durch die Mittelachse aufgeklappt werden konnte. Somit konnte man Teile der darunterliegenden Bildhandlung mit der darüber liegenden frei kombinieren. Der Begriff *Harlekinade* leitet sich vom italienischen 'arlecchino' ab, einer Figur der *Commedia dell'Arte*, die im 18. Jahrhundert besonders beliebt war.[33] Die Technik des Aufklappens, tritt auch in diversen anderen Formen zu Tage. So waren die ersten aufklappbaren Bildelemente in Sachbüchern, wie in der Darstellung geometrischer Körper bei Euklid und einzelnen astronomischen Lehrbüchern des 16. Jahrhunderts, zu finden.[34] Oftmals wurde das Aufklappen für anatomische Darstellungen verwendet. So konnte man zum Beispiel im anatomischen Lehrbuch „Ophtalmologeia Das ist/Augendienst“ des Dresdner Arztes Georg Bartisch aus dem Jahr 1583 „aus der Scheitelperspektive die übereinandermontierten Holzschnitte von Haarboden, Schädeldecke und Schichten des Gehirns bis zu den Augäpfeln abheben“.[35]

2.5. Verwandlungsbilderbücher

Mitte des 19. Jahrhunderts wurden die diversen Bewegungsmechanismen schließlich zur Gestaltung von Bilderbüchern für Kinder weiterverwendet. Unter dem heutigen Terminus Pop-Ups (englisch

33 Nekes 2002, S.436
34 Nekes 2002, S.445
35 Krafft 2002, S.274

für: plötzlich auftauchen) oder Verwandlungsbilderbücher fanden sie reges Interesse, da man als Leserin/als Leser auch zur Spielerin/zum Spieler dieser faszinierenden Bücher werden konnte. Im englischen Sprachraum wurden die ersten Verwandlungsbücher 'moving pictures' genannt, eine Bezeichnung die später gleichermaßen für die ersten Filme verwendet wurde.[36] Doch in der Zeit vor dem Kino waren es die Papierspiele, die die Aufmerksamkeit von Kindern und Erwachsenen einnahmen.

Die Bilderbücher waren in Form von *Leporellos* erhältlich, zum Auseinanderziehen oder Aufstellen, oder als *Ziehbilderbücher* mit beweglichen Elementen, die mittels Hebelsystems durch Pappstreifen bewegt werden konnten. Eine weitere Form war das *Einsteckbilderbuch*, in dem die Figuren aus vorgestanzten Vorlagen herausgenommen und in Schlitze beliebig eingefügt werden konnten. Oder aber auch das *Kulissenbilderbuch*, das dem Papiertheater sehr ähnlich war und in dem durch verschiedene Mechanismen des Aufklappens, Ziehens und Drehens diverse Szenarien geschaffen werden konnten.[37]

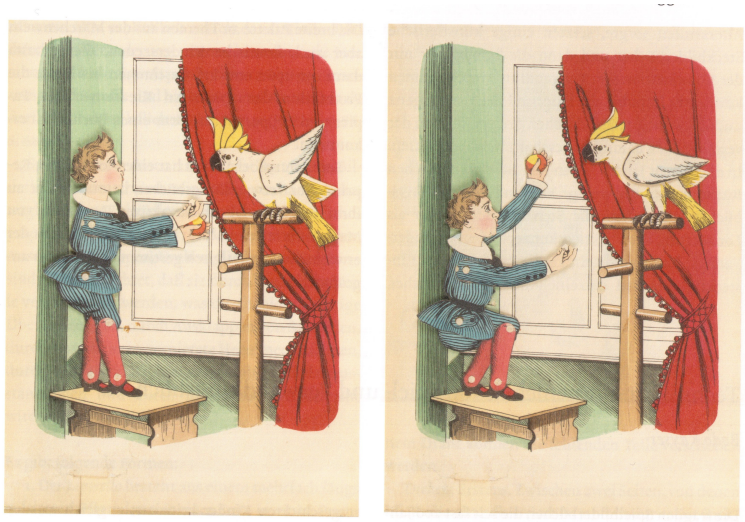

Abb. 5: Detail, Ziehbilderbuch, Lothar Meggendorfer

Der herausragendste Gestalter dieser Verwandlungsbilderbücher war der Münchner Künstler Lothar Meggendorfer, der in seinen virtuosen Ziehbildern nicht nur einfache Bewegungen, sondern ganze Bewegungsfolgen durch einmaliges Ziehen am Bildrand zum Vorschein brachte (Abb.5).
Als Karikaturist und Herausgeber humoristischer Monatsblätter schuf Meggendorfer 32 eigens gezeichnete Zieh-Bilderbücher[38], die nach wie vor als Glanzstücke der Papierverwandlungen gelten.

36 Faden 2007, S.71
37 Kayser 2011, S.144-145
38 Kayser 2011, S.143

2.6. Wiener Verwandlungsspiele

In Wien gestaltete sich die Weiterführung der Techniken der Biedermeier-Glückwunschkarten auf ähnliche Weise. Hier ist besonders auf den Kunsthändler Heinrich Friedrich Müller zu verweisen, der 1805 aus Hannover nach Wien kam und die Witwe des Verlegers Hochleittner heiratete, um schließlich 1811 das gemeinsame Geschäft am Kohlmarkt unter seinem Namen weiterzuführen.[39] Nach dem bereits beschriebenen Erfolg in der Verbreitung der Glückwunschkarten erlangte Müller Ansehen durch die Einführung der ersten Verwandlungsbilderbücher und Verwandlungsspiele. Hubert Kaut beschreibt das Verwandlungsspiel folgendermaßen:

> *„Die gleichen Kupferstecher und Kunsthändler, die Mandelbogen, Bilderbücher und sonstige Spiele verlegten, brachten auch gerne solche Verwandlungsspiele heraus. Entweder im Bogen erhältlich, den man selbst bemalte, aufklebte und ausschnitt ähnlich den Mandelbogen (...) oder bereits fix und fertig, bunt mit der Hand bemalt in einer hübschen Pappschachtel, wurden sie unter verschiedenem Titel in den Handel gebracht. Die Figuren waren stets in drei ungleichmäßige Teile quer zerschnitten, die man untereinander vertauschte, d.h. jeweils nur entweder den Kopf, den Körper oder den Fußteil. Dadurch erzielte man den komischen Effekt, um den es bei diesem Spiel mit seinen ungezählten Variationen ging. (...) Es war ein Spiel, das man im wesentlichen einzeln spielen konnte, aber auch in Gesellschaft ohne besondere Spielregeln. Es regte die Phantasie an und bot gleichzeitig Gelegenheit zur Heiterkeit. "*[40]

Zusätzlich zu den Papierspielen, in denen Bildelemente in drei Teilsegmente geteilt wurden, gab es eine Vielzahl an anderen Varianten des Verwandlungsspiels, wie sie in der Sammlung des Wien Museums zu finden sind. Da es sich bei den Exponaten der Wiener Verleger, Heinrich Friedrich Müller, Matthäus Trentsensky und Anton Leitner, um die engsten Verwandten des *Cadavre exquis* handelt, sollen diese nun im Detail vorgestellt werden.

39 Witzmann 1997, S.69
40 Kaut 1961, S.98

2.6.1. Komische Mimik der Männer

Titel: Komische Mimik der Männer oder das Wechseln der Köpfe/La Mimique singuliére des hommes ou le changement des têtes
Verlag: Heinrich Friedrich Müller, Wien
Technik: Papier, Radierung, koloriert
Maße: Höhe: 10,3 cm/Breite: 8,2 cm
Inventarnummer: HMW 196178/1

Abb. 6: Komische Mimik der Männer, 10,3 x 8,2 cm, Verlag H.F.Müller, Wien © Sammlung Wien Museum

Abb. 7: Komische Mimik der Männer, 10,3 x 8,2 cm, Verlag H.F.Müller, Wien © Sammlung Wien Museum

Abb. 8: Komische Mimik der Männer, 10,3 x 8,2 cm, Verlag H.F.Müller, Wien © Sammlung Wien Museum

Das Spiel befindet sich in vollständiger Ausführung im Archiv des Wien Museums. Es handelt sich um 12 verschiedene Figurenkarten mit einer beigefügten Spielanleitung sowie dem dazugehörigen Kartonschuber. Die Karten bestehen aus einer handkolorierten Grundfigur, sowie einem ausgeschnittenen Kopfelement, welches mittels eines Papierstreifens auf der Rückseite der jeweiligen Karte nach links und rechts bewegt werden kann und somit eine Variation der Mimik der einzelnen Köpfe ermöglicht.

2.6.2. Grimassen-Frauen

Titel: Grimassen-Frauen
Verlag: Matthäus Trentsensky, Wien
Technik: Papier, Federlithografien koloriert, auf Karton kaschiert und an einem Holzbrettchen montiert
Maße: Kartonschachtel: 14,6 cm x 11,1 cm x 3,5 cm
Inventarnummer: HM Inv.Nr. 110.382/1-13

Abb. 9: Kartonschachtel, Grimassen-Frauen, Grimassen-Männer, Verlag Matthäus Trentsensky, Wien © Sammlung Wien Museum

Abb. 10: Grimassen-Frauen, Verlag M. Trentsensky, Wien © Sammlung Wien Museum

Es handelt sich hierbei um ein Metamorphosenspiel mit 10 weiblichen Scherzfiguren. Die einzelnen Figuren sind ausgeschnitten, auf Karton kaschiert und wurden auf ein Holzbrettchen montiert. Die Köpfe der Figuren waren ursprünglich womöglich austauschbar. In den Exponaten des Wien Museums wurden sie jedoch auf die Grundfiguren aufgeklebt.

2.6.3. Grimassen-Männer

Titel: Grimassen-Männer

Verlag: Matthäus Trentsensky, Wien um 1840

Technik: Papier, Federlithografien koloriert, auf Karton kaschiert und an einem Holzbrettchen montiert

Maße: Kartonschachtel: 14,6 cm x 11,1 cm x 3,5 cm

Inventarnummer: HM Inv.Nr. 110.381/1-13

Abb. 11: Vorderansicht, Grimassen-Männer, Verlag M. Trentsensky, Wien © Sammlung Wien Museum

Abb. 12: Rückansicht, Grimassen-Männer, Verlag M. Trentsensky, Wien © Sammlung Wien Museum

Abb. 13: Innenansicht, Kartonschachtel, Grimassen-Männer, Verlag M. Trentsensky © Sammlung Wien Museum

Die Grimassen-Männer stellen das Pendant zu den Grimassen-Frauen dar. Die hier angeführte Version enthält 12 männliche Scherzfiguren aus kolorierten Federlithografien, die ausgeschnitten und auf kleine Holzsockel montiert wurden. Wie auch bei den weiblichen Figuren wurden die Köpfe bereits angeklebt.

2.6.4. Physionotrance oder die Kunst zu Portraitieren

Titel: Physionotrance oder die Kunst zu Portraitieren
Verlag: Heinrich Friedrich Müller, Wien
Technik: Papier, Kupferstich, koloriert
Maße: Höhe: 12,3 cm/Breite: 10 cm
Inventarnummer: HMW 98431/1

Abb. 14: Physionotrance, Verlag H.F.Müller, Wien © Sammlung Wien Museum

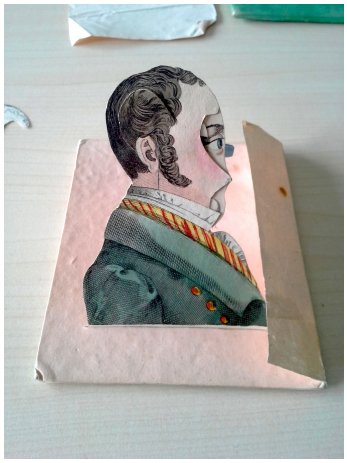
Abb. 15: Physionotrance, Verlag H.F.Müller, Wien © Sammlung Wien Museum

Abb. 16: Physionotrance, Verlag H.F.Müller, Wien © Sammlung Wien Museum

Es handelt sich hierbei um ein zusammensetzbares Verwandlungsspiel mit einem kupfergestochenen Grundportrait eines Mannes im Profil, das durch einen Papierstreifen auf der Rückseite vertikal aufgestellt werden kann. Zusätzlich sind 32 kolorierte Einzelteile erhalten, die jeweils in die dafür vorgesehenen Schlitze gesteckt werden können. Die Einzelteile bestehen aus verschiedenen Hüten und Perücken, einer Uniform, sowie diversen Kinnpartien und fingernagelgroßen Augen- und Nasenpartien. Steckt man nun die Einzelteile in beliebiger Reihenfolge in die Grundfigur, lassen sich verschiedene Portraits gestalten. Dazu bedarf es eines großen Maßes an Fingerfertigkeit, da die winzigen Einzelteile schnell verloren gehen können.

2.6.5. Metamorphosion oder/Bilderverwandlungen

Titel: Metamorphosion oder/Bilderverwandlungen/Metamorphosion ou transformation de figures

Verlag: Heinrich Friedrich Müller, Wien um 1821

Technik: Radierung, koloriert

Maße: Höhe 6 cm/Breite: 7,8 cm

Inventarnummer: HMW 159270/1

Abb. 17: Kartonschachtel, Metamorphosion, Verlag H.F.Müller, Wien © Sammlung Wien Museum

Abb. 18: Metamorphosion, Verlag H.F.Müller, Wien © Sammlung Wien Museum

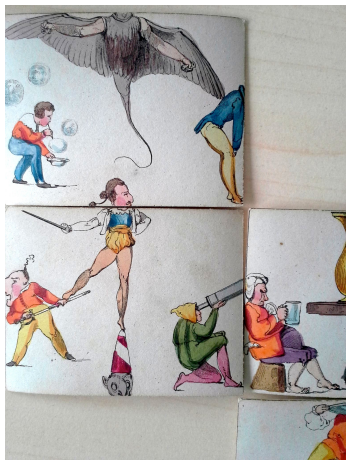
Abb. 19: Metamorphosion, Verlag H.F.Müller, Wien © Sammlung Wien Museum

Im Originalschuber mit deutscher und französischer Beschriftung sind 35 Figurenkarten enthalten. Die einzelnen Karten können in unterschiedlichen Formationen aufgelegt und verschoben werden, wodurch die diversen Körper mit vielerlei Köpfen kombiniert werden können.

2.6.6. Frag- und Antwortspiel mit komischen Figuren

Titel: Frag- und Antwortspiel mit komischen Figuren

Verlag: Anton Leitner, Wien

Technik: Radierung, koloriert

Maße: 4,1 cm x 5,7 cm

Abb. 20: Frag- und Antwortspiel mit komischen Figuren, Verlag A. Leitner, Wien © Sammlung Wien Museum

Abb. 21: Frag- und Antwortspiel mit komischen Figuren, Verlag A. Leitner, Wien © Sammlung Wien Museum

Das Spiel besteht aus je 30 Kärtchen mit Oberkörpern und Fragen und jeweils 30 Kärtchen mit Unterkörpern und Antworten. Zusätzlich ist eine Spielanleitung an der Innenseite der Kartonschachtel angebracht, die besagt:

> *„1.Eine Person nimmt die Fragblätter mit den Oberleibern, eine Andere die Antworten mit den Füßen bezeichnet, jeder mischt seine Blätter. Der Erste nimt das obenliegende Blatt und ließt die Frage, der Andere zieht seines heraus, und ließt die Antwort, das wird so oft wiederhollt bis alle Fragen beantwortet sind.*
> *2. Man nimt alle Blätter, legt die Obertheile in der Reihe hin auf den Tisch, dann unten die Füße daran woraus die spassigsten Figuren in Vorschein kommen, wen man selbe Blätter öfters verwechselt, eben so oft enstehen neue Figuren.“*

2.6.7. Kleine Metamorphosen

Titel: Kleine Metamorphosen/Petits Metamorphoses/Little Metamorphoses
Verlag: unbekannt
Technik: Papier, Radierung, mit Lackfarbe koloriert
Inventarnummer: HM,Inv. Nr. 69.335

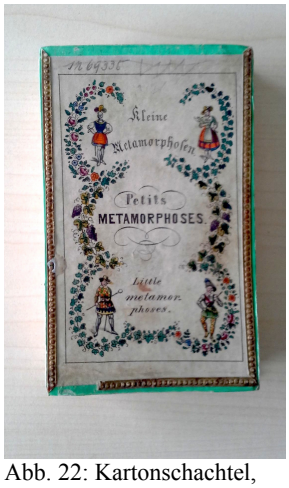

Abb. 22: Kartonschachtel, Kleine Metamorphosen © Sammlung Wien Museum

Abb. 23: Kleine Metamorphosen © Sammlung Wien Museum

Abb. 24: Kleine Metamorphosen © Sammlung Wien Museum

Bei dem Spiel Kleine Metamorphosen handelt es sich um ein Verwandlungsspiel, das insgesamt 30 Karten beinhaltet, die zusammengesetzt 10 verschiedene Figuren ermöglichen. Die Figuren sind in drei Teilsegmente aufgeteilt, welche Kopf, Oberkörper und Beine darstellen und beliebig zusammengelegt werden können. Die Verwandlung liegt dementsprechend in der Willkür der

Spielerin/des Spielers, der/die die unterschiedlichen Konstellationen nach Lust und Laune gestalten darf.

Abb. 25: Neuestes Frag- und Antwortspiel, Farblithographien, Deutschland 1840 © Sammlung Werner Nekes

Diese Form des Verwandlungsspiels war im 19. Jahrhundert besonders beliebt und tritt auch in diversen anderen Beispielen aus Deutschland und Frankreich zu Tage. Dabei handelte es sich nicht immer um menschliche Figuren in verschiedenen Kostümen, denn nicht selten konnte man sogenannte anthropomorphe Mensch-Tier-Kompositionen erzeugen (Abb.25). Es war ein Balanceakt zwischen dem Bekannten und Unheimlichen. Das vermeintlich Gegensätzliche wie Jung und Alt, Mann und Frau, Mensch und Tier, Schönheit und Vergänglichkeit bekam in der variantenreichen Montage grotesken Charakter.[41] Allein die filigrane Ausführung der einzelnen Verwandlungsspiele lässt darauf schließen, dass es sich dabei um keine Kinderspiele handelte. In welcher Form sich die SurrealistInnen dem Spiel der Verwandlung widmeten, wird auf den nächsten Seiten näher dargestellt.

41 Krafft 2002, S.272

3. *CADAVRE EXQUIS* IM SURREALISMUS

3.1. Surrealistische Spiele

> *„Es gibt für einen, der diese Bewegung darzustellen unternimmt, zwei Fehler, die er um jeden Preis vermeiden muß, wenn er nicht die leidenschaftliche Verachtung der Surrealisten selber sich zuziehen will. Der eine wäre, sie nicht ernst zu nehmen. Der andere aber bestünde darin, sie ernst zu nehmen.“*[42] - Walter Benjamin

Um auf das einleitende Wort Walter Benjamins einzugehen: die Erforschung des Surrealismus gestaltet sich als ein schier unmögliches Unterfangen. Jegliche Zuschreibungen und Definitionen, die hinsichtlich dieser Avantgardebewegung getätigt werden, könnten in einem Schlag ad absurdum geführt werden. Denn die ursprüngliche Idee der SurrealistInnen lag ja in der Dekonstruktion jeglicher vorgefasster Regeln und Normen. Dass sich die Mitglieder des Surrealismus damit jedoch selbst in eine Zwickmühle gebracht haben, wird schon allein anhand ihrer Schriften und Manifeste ersichtlich, da sie sich damit ein striktes Regelwerk auferlegt haben, dessen Missachtung im schlimmsten Fall zum Ausschluss aus der Gruppe führen konnte – eine contradictio in adiecto par excellence.

Hinsichtlich dieser und einer Reihe weiterer Widersprüchlichkeiten wäre es möglich, den Surrealismus als Witz gar zu nehmen, also als Forschungsfeld aufzugeben. Eine mögliche Annäherung, den Surrealismus zugleich „ernst“ und „unernst“ zu nehmen, besteht in der Erforschung des surrealistischen Spiels. Denn im Surrealismus ist das Spiel weit mehr als eine bloße Aktivität, so konkludiert Emmanuel Garrigues: „(…) c'est aussi une attitude et une valeur, une façon de vivre et un mode d'être.“[43]

Die vorliegende Auflistung surrealistischer Spiele soll einen Einblick in die Fülle an Spielen bieten, die von den SurrealistInnen praktiziert wurden. Als Ausgangspunkt waren dabei drei Quellen zweckdienlich: Ralf Convents Dissertation *Surrealistische Spiele. Vom Jeu de Marseille bis zum Cadavre exquis (1996)*, ein Lexikoneintrag zu surrealistischen Spielen im *Dictionnaire des Jeux*

42 Benjamin 1977, S.1033
43 Garrigues 1996, S.9

(1964) und das *Dictionnaire des Jeux surréalistes*, das 1995 unter der Herausgeberschaft von Emmanuel Garrigues im Gallimard Verlag Paris erschienen ist.

Die Quellenlage verdeutlicht, dass eine umfassende Untersuchung surrealistischer Spiele schwierig ist, da nicht alle Spiele veröffentlicht wurden und teilweise bestimmte Spiele dem Surrealismus zugeordnet wurden, die jedoch von anderen Quellen unerwähnt blieben. Insofern stellt die folgende Untersuchung einen Vergleich der Quellenangaben dar, die im Anhang der Arbeit mit zusätzlichen Spielanleitungen und einer Liste unveröffentlichter Spiele erweitert wird. Zugleich wird versucht, die Geschichte der Vorspiele, mit den ludischen Aktivitäten der SurrealistInnen zu verknüpfen. Das Material gliedert sich in Wortspiele, Spiele im öffentlichen Raum, ein Brettspiel, ein Kartenspiel, Bewertungsspiele, psychologische Gruppenspiele, Spiele mit imaginären Bildern und Zeichenspiele.

3.1.1. Wortspiele

Cadavre exquis verbal 1925
Le dialogue en 1928/1934
Jeu des Conditionnels (Si...Quand...) 1929
Jeu à Castellane 1932

Sprache und Literatur sollten den Gründungsmitgliedern des Surrealismus als wesentlicher Ausgangspunkt ihrer Experimente und Forschung dienen und blieben neben der Malerei, Fotografie und Skulptur stets Grundlage der surrealistischen Praxis. Demnach ist es naheliegend, dass Wortspiele seit jeher integralen Bestandteil, wenn nicht sogar den Hauptteil, des gemeinsamen Spiels im Surrealismus einnahmen.[44]

Die SurrealistInnen ersannen in den Wortspielen gleichsam eine Form des Experiments, sie sollten sprachliche Codes aufbrechen und der freien Assoziation der Sprache einen unvermittelten Ausdruck verleihen. Das Wortspiel *Cadavre exquis verbal,* das dem *Cadavre exquis dessiné*, der gezeichneten Form voranging, war eines der ersten Wortspiele, mit dem sich die SurrealistInnen intensiv beschäftigten. In dem Fall schrieb die erste Person ein Wort auf ein Stück Papier, faltete dieses und reichte es der nächsten Person weiter, die ein neues Wort schreiben sollte. Am Schluss

44 Garrigues 1995, S.10

wurde das Papier aufgefaltet. Das Ergebnis war stets eine Art Zufallsgedicht. Die Technik des Faltens und Auffaltens kam schließlich auch in vielen anderen Wortspielen zum Tragen, wie beispielsweise in *Le Dialogue*, indem statt einzelne Wörter, Frage und Antwortsätze per Zufall kombiniert wurden. Wie bereits in den Vorspielen aufgezeigt wurde, gab es im 19. Jahrhundert ein ähnliches Frag- und Antwortspiel (siehe Kap.2.6.6.). Dieses war eine beliebte Form willkürliche Satzkombinationen zu erzeugen, die auch im *Jeu de Conditionells* umgesetzt wurde. Die Ergebnisse der Wortspiele wurden größtenteils in den surrealistischen Zeitschriften veröffentlicht.

3.1.2. Spiele im öffentlichen Raum

Papillons Surréalistes 1924
Cartes à Jouer Quatre Vingt et Un 1943

Bei den *Papillons Surréalistes* und deren Weiterführung, den *Cartes à Jouer Quatre Vingt et Un*, handelt es sich um Kärtchen im Format 70 x 110 mm, die ähnlich wie Flugblätter in den Strassen von Paris verteilt wurden. Die einzelnen Karten enthielten Botschaften, die den Surrealismus vorstellen sollten:

> *„Wenn sie die Liebe mögen*
> *mögen Sie auch*
> *den SURREALISMUS“*[45]

Sie können zwar nicht direkt als Gesellschaftsspiel gesehen werden, jedoch verdeutlichen sie die Bestrebungen der SurrealistInnen, ähnlich den späteren FluxuskünstlerInnen, einen Eingriff in den Alltag vorzunehmen. Auf der Rückseite der jeweiligen Papillons war die Adresse des Büros für surrealistische Forschung aufgedruckt. Demnach sollten sie als Einladung zur Partizipation an surrealistischen Handlungen gesehen werden. Darüber hinaus dienten sie den SurrealistInnen als Mittel der Provokation und sollten die städtische Gesellschaft eher irritieren als amüsieren. Ob die gewünschte Irritation erreicht wurde, bleibt freilich fraglich.

45 Barck 1990, S.212

3.1.3. Brettspiel

Jeu de l'Oie 1929

Abb. 26: Jeu de l'Oie, André Breton, Suzanne Muzard, Jeanette Tanguy, Yves Tanguy, Georges Sadoul, Pierre Unik, 1929

Das *Jeu de l'Oie* wurde von André Breton, Suzanne Muzard, Yves und Jeanette Tanguy, Georges Sadoul und Pierre Unik im gemeinsamen Urlaub entworfen und kann als Beispiel einer kollektiven Bildgestaltung verstanden werden. Das Spielbrett verweist in Konzeption und Aufbau auf das traditionelle Gänsespiel, einer Spielform die auf die Renaissance zurückgeht.[46] Wie im Gänsespiel, umfasst es 63 Felder, die spiralförmig aufgebaut sind und jeweils unterschiedliche Illustrationen aufweisen. Jedes Feld hatte eine unterschiedliche Funktion. Es wurden traditionelle Motive wie Brücke, Herberge, Brunnen, Labyrinth, Gefängnis und Tod vom Gänsespiels übernommen. Zusätzlich wurden surrealistische Symbole aus der Alchemie und Sexualität beigefügt. Die Spielregeln, die direkt in die Mitte des Spielbretts geschrieben wurden, lauten wie folgt:

> *„Qui tombe sur une oie, double les points de ses dés.*
> *Qui fait 9 par 6 et 3 au début du jeu, passe au 24.*
> *Qui fait 9 par 5 et 4 au début du jeu, passe a 53.*

46 Convents 1996

Qui va au 12 (le pont) retourne au 6 et paye 3.
Au 20 (l'hotellerie) payer 2 et laisser deux fois passer son tour.
Au 25 (le puits) le joueur paye 2 et attend qu'un de ses partenaires vienne prendre sa place.
Au 42 (le labyrinthe) il paye 1 et retourne au 30.
Au 52 (prison) d'attendre d'être délivré.
Au 56 (le mort) payer 2 et recommencer à jouer.“

3.1.4. Kartenspiel

Jeu de Marseille 1940/41

Das *Jeu de Marseille* ist das einzige surrealistische Kartenspiel und wurde 1940/41 während des Zweiten Weltkriegs entwickelt, zu einer Zeit, als der weitere Fortbestand der Gruppe gänzlich unklar war. Einige der Mitglieder gelangten, durch die Unterstützung des „American Emergency Rescue Committe“, vom besetzten Paris nach Marseille, wo sie auf ihre Ausreisepapiere warten mussten. Viele von ihnen wurden in der Villa Air-Bel beherbergt, wo Max Ernst und André Breton auch weiterhin ihre SurrealistInnen-Treffen abhielten und andere geflüchtete KünstlerInnen zu den Zusammenkünften einluden. Es war eine Zeit, die gänzlich von den verheerenden Kriegsgeschehnissen gekennzeichnet war und dennoch widmeten sich die SurrealistInnen dem gemeinsamen Spiel. In Marseille war es auch, wo André Breton, Jaqueline Lamba-Breton, Jaques Hérold, Max Ernst, Victor Brauner, Oscar Dominguez, Wilfredo Lam und André Masson, die Entwurfszeichnungen für das *Jeu de Marseille* anfertigten.

Die SurrealistInnen nahmen dabei Anleihen aus dem *Tarot de Marseille* und dem Tarock. Eine klassische Struktur von 32 oder 52 Karten zu je vier gleichen Farben sollte beibehalten werden.[47] Dabei ersetzten sie jedoch die Farben des französischen Blattes mit selbst gewählten Symbolen der surrealistischen Bildsprache. Anstelle des Pik setzten sie den „schwarzen Stern des Traumes“, Kreuz wurde zum „Schlüsselloch der Erkenntnis“, Karo wurde durch das Symbol „Rad“ ersetzt und das Herz bekam die Gestalt der „Flamme“.[48] Gleichzeitig wurden zwölf Figuren auserkoren, die stellvertretend für vier „Familien“ eingesetzt wurden. Die 12 Figuren waren einerseits reale Persönlichkeiten, denen die SurrealistInnen besondere Aufmerksamkeit schenkten (Charles

47 Convents 1996, S.98
48 Convents 1996, S.99

Baudelaire, Novalis, Graf Lautréamont, Sigmund Freud, Marquis de Sade, Pancho Villa, Georg Wilhelm Friedrich Hegel, Hélène Smith, Paracelsus, die „Portugiesische Nonne“ Marianna Alcoforado) und andererseits die fiktiven Figuren Alice im Wunderland und Lamiel, eine Romanfigur von Stendhal. Als Joker kam der „Ubu-Roi“ ins Spiel, eine Figur, die durch „grimmig-possenhaften Humor die bürgerlich-wohlanständige Welt demaskiert.“[49] Die 12 Figuren wurden den jeweiligen Funktionen „Genie“, „Sirene“ oder „Magier“ zugeteilt.

Die KünstlerInnen strebten dabei eine kollektive Gestaltung der einzelnen Karten an, die jedoch zu einem späteren Zeitpunkt von dem Grafiker Frédéric Delanglade überarbeitet wurden. Damit wurde eine tatsächliche Zuschreibung der einzelnen Entwürfe an die jeweiligen KünstlerInnen erschwert.[50] Gleichzeitig wurde das Spiel von den SurrealistInnen selbst nie gespielt. Erst viel später sollte dem *Jeu de Marseille* ein größeres Interesse entgegengebracht werden. So kam schließlich eine überarbeitet Version des Spiels 1983 in den Handel.

3.1.5. Bewertungsspiele

Notation Scolaire 1921
Lisez/ne lisez pas 1931
Concerning the present day relative attractions of various creatures in mythology and legend 1942

Die Bewertungsspiele zielten darauf ab, unterschiedliche Meinungen zu vorgegebenen Themen innerhalb der Mitglieder im Surrealismus zu ergründen und miteinander zu vergleichen. In der *Notation Scolaire* wurden bekannte Persönlichkeiten mittels einer Skala von -20 bis +20 Punkten bewertet, um deren Bedeutung für die Gruppe auszuloten. In einem weiteren Spiel wurden mythologische Figuren nach ihrer „sexuellen“ Anziehungskraft beurteilt und in einem anderen Spiel Bücher verglichen und als Pflichtlektüre auserkoren. Die Spiele dienten also der Konstituierung einer kollektiven Gesinnung. Es wurden gewisse Richtwerte erstellt, anhand derer sich die Gruppe als solche definieren konnte.

49 Convents 1996, S.104
50 Convents 1996, S.100

3.1.6. Psychologische Gruppenspiele

Jeu de la Vérité 1928
Enquête sur la Rencontre 1933
Ouvrez-vous? 1953

Die SurrealistInnen beschäftigten sich eingehend mit der Psychoanalyse von Sigmund Freud und der Bedeutung des Traums. Auch in ihren Spielen versuchten sie, psychoanalytische Prozesse umzusetzen und das Unterbewusste der SpielteilnehmerInnen zu erforschen. Im *Jeu de la Vérité* wurden explizite Fragen gestellt, die von den TeilnehmerInnen spontan beantwortet werden sollten. Die diversen Umfragespiele, wie die *Enquête sur la Rencontre* funktionierten nach demselben Prinzip. Es wurden Fragebögen erstellt, die an die TeilnehmerInnen geschickt und im Anschluss miteinander verglichen wurden. Dabei fungierte das Spiel als eine Form der Meinungsforschung, wie sie auch in den bereits beschriebenen Bewertungsspielen forciert wurde.

3.1.7. Spiele mit imaginären Bildern

Recherches Expérimentales 1933
L'un dans l'autre 1954
Les Cartes d'Analogie 1957

Die SurrealistInnen fanden besonderes Interesse am Okkultismus und parapsychologischen Theorien, die sie nicht nur in abgehaltenen Séancen zu ergründen versuchten, sondern auch im gemeinsamen Spiel näher behandelten. Traum und Realität stellten dabei keinen Dualismus dar, sondern sollten anhand der Spiele miteinander vereint werden. Bei den *Recherches Experimentales* wurden diverse Objekte, außerhalb der ihnen „innewohnenden Logik und Gesetzmäßigkeit“, untersucht.[51] Dabei handelte es sich um keine realen Objekte, sondern ausschließlich um die Vorstellung dieser Gegenstände, wie beispielsweise einer kristallenen Wahrsagekugel oder eines Stücks rosa Samt. Anhand einer Liste an Fragen wurden die Objekte von den einzelnen TeilnehmerInnen bewertet und am Ende miteinander verglichen. Die Fragen zur Wahrsagekugel gestalteten sich wie folgt:

> *„1.Ist sie dem Tag oder der Nacht zugehörig? 2. Ist sie vorteilhaft für die Liebe? 3. Ist*

51 Convents 1996, S.51

sie fähig zu Metamorphosen? 4. Welche ist ihre räumliche Situation zum Individuum? 5. Welcher Epoche gehört sie an? 6. Was passiert, wenn man sie in Wasser wirft? 7. ...in Milch? 8. ...in Essig? 9....in Urin? 10 ...in Alkohol? 11...in Quecksilber?12. Mit welchem Element korrespondiert sie? 13. Welchem philosophischen System gehört sie an? 14. An welche Krankheiten läßt sie denken? 15. Welches ist ihr Geschlecht? 16. Mit welcher historischen Persönlichkeit könnte man sie identifizieren? 17. Woran stirbt sie? 18. Womit könnte sie auf einem Seziertisch zusammentreffen, damit es schön ist? 19. Welches sind die beiden Objekte mit denen man sie gerne in der Wüste sehen würde? 20. An welchem Teil eines nackten Frauenkörpers würden Sie sie stellen? 21...und wenn die Frau eingeschlafen ist? 22. ... und wenn die Frau tot ist? 23. Mit welchem Sternzeichen korrespondiert sie? 24. Auf welchem Teil eines Sessels würden Sie sie stellen? 25. Auf welchen Teil eines Bettes...? 26. Mit welchem Verbrechen korrespondiert sie?"[52]

Die *Analgogiekarten (Les Cartes d'Analogie)* funktionierten nach einem ähnlichen Schema, nur wurden dabei keine Gegenstände, sondern bedeutende Persönlichkeiten bewertet und mit Objekten und Eigenschaften in Beziehung gestellt. Sie fungierten als eine Art „Steckbrief" für die jeweiligen Personen, zu welchen unter anderem Sigmund Freud, Charles Baudelaire, Joris-Karl Huysmans und Friedrich Nietzsche zählten.

3.1.8. Zeichenspiele

Cadavre exquis dessiné 1925
Dessin Succesif 1943
Châpeux Surréalistes 1940/41

In den diversen Zeichenspielen stellten sich die SurrealistInnen der Herausforderung, zufällige Prozesse in Zeichnungen umzusetzen. Ihre Herangehensweise war den Wortspielen ähnlich. Zentral war das Falten und Verdecken der einzelnen Beiträge. Das Spiel *Dessin Succesif* kann als eine graphische Version des Spiels 'Stille Post' gesehen werden. Eine Person zeichnete dazu ein Bild, welches sie der nächsten Person fünf Sekunden zeigte. Diese Person musste die Zeichnung schliesslich aus ihrer Erinnerung nachzeichnen. Bei den *Châpeaux Surréalistes* gestalteten mehrere

52 Convents 1996, S.59

Personen im Kollektiv eine Zeichnung zu einem vorgegebenen Thema. Jedoch war es der *Cadavre exquis,* der sich als populärstes Zeichenspiel im Surrealismus durchsetzte.

3.2. Zur Entstehung des *Cadavre exquis*

Abb. 27: Jaques Prévert, André Breton, Yves Tanguy, Camille Goemans, 1927, Bleistift und Buntstift auf Papier, 14,9 x 19,7 cm

> *„Cadavre exquis . - Jeu de papier plié qui consiste à faire composer une phrase ou un dessin par plusieurs personnes, sans qu'aucune d'elles puisse renir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. L'example, devenu classique, qui a donné son nom au jeu, tient dans la prèmiere phrase obtenue de cette manière: Le cadavre – exquis – boira – le – vin – nouveau.“*[53]

In der Spielanleitung, die im *Dictionnaire abregé du surréalisme* 1938 veröffentlicht wurde, wird der *Cadavre exquis* als Papier-Faltspiel bezeichnet. Mehrere Personen sollten dabei einen Satz oder eine Zeichnung bilden, ohne den Beitrag der vorhergehenden Person zu kennen. Methodisch ging man dabei so vor, dass das Blatt Papier nach jedem Beitrag gefaltet wurde, womit der Beitrag der Vorgängerin/ des Vorgängers verborgen blieb. Erst am Ende des Spiels, im Moment des Auffaltens, wurde die zufällige Komposition für die SpielteilnehmerInnen sichtbar.

53 Breton/Eluard 1938, S.6

Die ersten Beispiele des *Cadavre exquis* wurden ohne nähere Angaben in der surrealistischen Zeitschrift *La Révolution surréaliste,* Nr. 9/10 im Oktober 1927 veröffentlicht.[54] Unter den fünf Abbildungen stand lediglich die Bildunterschrift: „*Le Cadavre exquis"*. Ein Verweis auf die Verfasser oder eine genaue Datierung wurde dabei nicht angegeben.

Die erste Ausstellung, die die SurrealistInnen ausschließlich den Zeichnungen des *Cadavre exquis* widmeten, fand 1948 in der Galerie Nina Dausset in Paris statt. In dem gleichnamigen Ausstellungstext *Le Cadavre exquis, son exaltation* beschreibt André Breton die Erfindung des Spiels als ein Ereignis, das um 1925 im Haus des Schriftstellers Marc Duhamel in Paris, Rue du Château Nr. 54, stattfand.[55] Zu dieser Zeit bot Marc Duhamel seinen Freunden Jaques Prévert, Yves Tanguy und auch zeitweilig Benjamin Péret Unterkunft. Laut Breton galten diese Zusammenkünfte ausschließlich dem Vergnügen. Sie waren geprägt von einem absoluten Nonkonformismus. Er folgert:

> *„Quand la conversation commençait à perdre de sa verdeur autour des faits de la journée et des propositions d'intervention amusante ou scandaleuse dans la vie d'alors, il était de coutume de passer à des jeux (...) dans ce domaine, nous n'avons eu aucune difficulté à convenir que la méthode du Cadavre exquis ne diffère pas sensiblement de celle des « petits papiers ».“*[56]

Bei dem Spiel *Petit papiers* handelt es sich um ein Gesellschaftsspiel, dessen Ursprünge sich nicht genau datieren lassen. Aus dem Lexikoneintrag im *Dictionnaire des Jeux* geht hervor, dass das Spiel wohl schon im 15. Jahrhundert bekannt war. Zur Datierung dient eine Abbildung aus den Stundenbüchern der Herzogin von Burgund (Abb.28), auf die jedoch vom Verfasser nicht näher eingegangen wird.[57] In einer beigefügten Spielanleitung wird das Spiel der kleinen Zettel folgendermaßen beschrieben:

54 Die einzelnen Zeichnungen erscheinen auf den Seiten:.S.8, S.28, S.30, S.35, S.44, in der Ausgabe La Révolution surréaliste No 9/10, 1927
55 Breton 1948, S.5
56 Ebd.
57 Alleau 1964, S.377

„Chaque joueur écrit un élément d'une phrase sur une feuille de papier qu'il passe à son voisin après l'avoir pliée avec soin de façon à ce que ce dernier ignore ce qui a été écrit avant lui.
Selon le nombre des joueurs,
la trame imposée est la suivante:
un adjectif aus masculin;
un nom au masculin;
un verbe transitif;
un adjectif au féminin;
un nom au féminin.
Ce qu'il dit à elle; ce qu'elle lui répond.Courte conclusion.“[58]

Abb. 28: Petit papiers, Aus dem Dictionnaire des jeux

Als eine Adaption des Spiels *Petits papiers* wird das *Jeu de Questions*[59] angeführt. Dabei handelt es sich um ein Konversationsspiel, indem die erste Person der rechten Nachbarin/dem rechten Nachbarn eine Frage stellt, diese beantwortet wird und fortan eine neue Frage an die nächste Person gestellt wird. So lässt sich das Spiel fortführen bis jede Spielerin/jeder Spieler eine Frage und eine Antwort formuliert hat, die dann zum Schluss wiederholt werden. Dabei kombiniert man die eigens gestellte Frage, mit der Antwort die man der linken Nachbarin/dem linken Nachbarn gegeben hat und gelangt dadurch zu einer ungewöhnlichen Satzkombination. Die SurrealistInnen haben auch dieses Spiel für ihre Zwecke umgewandelt und in Form des Spiels *Le dialogue* (siehe Kap. 3.1.1.) weiterentwickelt.

Aus Bretons Schilderung geht hervor, dass die Methode des *Cadavre exquis verbal* sich nicht wesentlich von dem Spiel *Petits papiers* unterscheidet, das vielen SurrealistInnen bereits aus ihrer Kindheit bekannt war. Erst im Laufe der gemeinsamen Zusammenkünfte im Haus von Marc Duhamel wurde schließlich die Methode des gefalteten Papierspiels zur Gestaltung einer kollektiven Zeichnung, dem *Cadavre exquis dessiné* weiterentwickelt. So schreibt Breton:

58 Ebd.
59 Ebd.

„Rien n'était assurément plus facile que de transposer cette méthode au dessin, en utilisant le même système de pliage et de cache.“[60]

Diese Entstehungsgeschichte des *Cadavre exquis* wurde bislang kaum angezweifelt. Simone Breton-Collinet, die damalige Ehefrau von André, stellt das Spiel *Cadavre exquis* ebenso als schöpferischen Einfall der SurrealistInnen dar. In dem Text *Die Erfindung der „Erlesenen Leiche“* verweist sie auf das anfängliche Spiel *Petits papiers*, das in weiterer Folge umgeändert wurde:

„Das Spiel wurde schnell erweitert (...) Eines Abends schlug jemand vor, das Spiel mit Bildern zu machen statt mit Wörtern. Die Technik der Aneinanderreihung war schnell gefunden.(...) Also, es war ein Rausch. Den ganzen Abend über lieferten wir uns ein phantastisches Spektakel; mit dem Gefühl, es gleichzeitig zu erleben und zu gestalten, schenkten wir uns die Freude, über jeden Verdacht erhabene Kreaturen erscheinen zu sehen, die doch von uns erschaffen worden waren.“[61]

Ralf Convents schreibt in seinem Eintrag zum *Cadavre exquis*:

„Das Spiel, das den Surrealisten aus ihrer Schulzeit unter dem Namen ‚petits papiers‘ bekannt war, wurde nun vor einem vollkommen anderen geistigen Hintergrund wieder aufgenommen: Es sollte die Poesie des Zufalls, nie zuvor gesehene Bildkombinationen zutage fördern.“[62]

Im Ausstellungskatalog *The return of the Cadavre exquis* aus dem Jahr 1993 notiert Mary Ann Caws:

„Cadavre exquis derives in part from a game the dadas played called Little Papers, in which players composed chance poems from randomly chosen words.“[63]

Nina Zimmer beschreibt in ihrer Dissertation *SPUR und andere Künstlergruppen: Gemeinschaftsarbeit in der Kunst um 1960 zwischen Moskau und New York,* 2002, die Entstehung des *Cadavre exquis* in gleichem Maße als Adaption des Gesellschaftsspiels *Petit papiers*. In ihren Anmerkungen kritisiert sie zu Recht, dass sich bis jetzt keine Arbeit mit den „spielgeschichtlichen Wurzeln oder seiner volkstümlichen Verbreitung“ auseinandergesetzt hat.[64]

60 Breton 1948, S.5
61 Breton-Collinet 1986, S.208
62 Convents 1996, S.29
63 Caws 1993, S.33
64 Zimmer 2002, S.62

Wie bereits zu Beginn angeführt wurde, existierten im 19. Jahrhundert diverse Beispiele des Verwandlungsspiels die dem *Cadavre exquis* formal sehr ähnlich waren (siehe Kap.2.6.7.). In weiterer Folge soll nun auf zwei Beispiele eingegangen werden, die in der bisherigen Forschung zur Herkunft des *Cadavre exquis* nicht erwähnt wurden.

Abb. 29: Heads, Bodies and Legs, Joseph Crawhall, Sir James Guthrie, Edward Arthur Walton, 1879 © Sammlung National Galleries of Scotland

Abb. 30: Heads, Bodies and Legs, Joseph Crawhall, Sir James Guthrie, Edward Arthur Walton, 1879 © Sammlung National Galleries of Scotland

Abb. 31: Heads, Bodies and Legs, Joseph Crawhall, Sir James Guthrie, Edward Arthur Walton, 1879 © Sammlung National Galleries of Scotland

Die Sammlung der National Galleries of Scotland führt drei Zeichnungen der Künstler Joseph Crawhall (1861-1913), Sir James Guthrie (1859-1930) und Edward Arthur Walton (1860-1922) an, die mit dem Titel *Games of Heads, Bodies and Legs* (Abb.29-31) im Onlinekatalog verzeichnet sind. In einem beigefügten Text wird angemerkt, dass die drei Künstler im Jahr 1879 den Sommer an der Clyde Küste in Rosneath verbracht haben, um dort Landschaftszeichnungen anzufertigen.

> *„The three artists' close relationship is apparent in their letters to each other, which are illustrated with anecdotal tales and comical sketches. This little caricature is the result of a drawing game that they often played called "Heads, Bodies and Legs" where each artist would draw a segment of the body and then would turn over the sheet so that the next person could not see the design that had gone before."*[65]

Wie dem Text zu entnehmen ist, gleicht das Spiel *Heads, Bodies and Legs* in vielen Aspekten dem

65 https://www.nationalgalleries.org/collection/artists-a-z/g/artist/sir-james-guthrie/object/games-of-heads-bodies-and-legs-d-5102-44 20.5.2016

*Cadavre exquis. Di*e Faltlinien am Papier, sowie deren Aufteilung in drei Teilsegmente, verdeutlicht dieselbe Verfahrensweise, wie sie von den SurrealistInnen in den 1920er Jahren praktiziert wurde. Die Vermutung liegt nahe, dass das Spiel, bereits im 19. Jahrhundert sehr populär und in diversen Künstlerkreisen bekannt war.

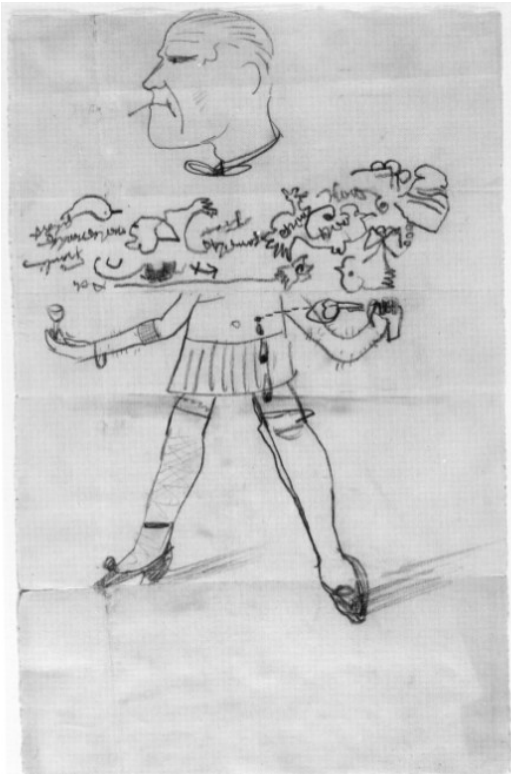

Abb. 32: Otto Dix, Binder, Friedrich Karl Gotsch, Treber, 1922, Bleistift auf Papier, 35 x 22,5 cm

Abb. 33: Mord im Schrebergarten, Otto Dix und Otto Griebel, 1920, Aquarell über Graphit, 44 x 35,4 cm

Ein weiteres Beispiel, welches die Exklusivität des surrealistischen *Cadavre exquis* in Frage stellt, ist eine Zeichnung von Otto Dix aus dem Jahr 1922 (Abb.32). Die Abbildung wurde aus dem Katalog der Ausstellung *„Otto Dix: Gemälde, Aquarelle, Zeichnungen, Graphik*“, die 1993 in der Galerie Bayer in Bietigheim-Bissingen stattfand, entnommen. Wie aus dem beigefügten Text abzulesen ist, handelt es sich dabei um einen Eintrag im Gästebuch des Kaufmanns und Sammlers Max Roesberg.

> *„In diesem Fall begann Otto Dix mit einem Selbstportrait, es folgten die Malerkollegen Binder, Friedrich Karl Gotsch und Treber.“*[66]

Nähere Informationen sind dem Katalogeintrag nicht zu entnehmen. Es fehlen die vollständigen Namen der beteiligten Künstler, sowie ein Verweis, ob es noch weitere Gästebucheinträge dieser Art

66 Bayer 1993, S.46

gab. Ein Beispiel aus dem Katalog *Von Monet bis Mondrian. Meisterwerke der Moderne aus Dresdner Privatsammlungen der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts* mit diversen Blättern aus dem Gästebuch von Fritz Glaser zeigt eine weitere kollektive Arbeit von Otto Dix. Es handelt sich um eine Aquarellzeichnung über Graphit, mit dem Titel *Mord im Schrebergarten* und ist gemeinsam mit dem Maler Otto Griebel 1920 entstanden.[67] Die Arbeit weist jedoch nicht die wesentlichen Charakteristika des Falt-Zeichenspiels *Cadavre exquis* auf, jedoch ist festzustellen, dass Otto Dix auch weitere kollektive Zeichnungen gestaltete.

Jean-Jacques Lebel, der Kurator der Ausstellung *Juegas Surrealistas-100 Cadáveres Esquisitos* aus dem Jahr 1993, bezieht sich im Ausstellungskatalog ausführlich auf die Entstehungsgeschichte des *Cadavre exquis* im Surrealismus. Im Vorfeld der Ausstellung wurden über 300 Beispiele des *Cadavre exquis* zusammengetragen und auf ihre Herkunft, Datierung und Urheberschaft untersucht.[68] Die Exponate, die aus unterschiedlichen Sammlungen und Archiven stammten, hätten laut Lebel einige Fehlzuschreibungen aufgezeigt und wurden infolgedessen von dem Rechercheteam korrigiert. Einzelne Zeichnungen wurden miteinander verglichen und Autoren zugewiesen, die bis dahin noch ungeklärt waren. [69]

In dem Ausstellungstext bezieht sich Lebel auf die Zeichnung von Otto Dix (Abb.32), aus dem Gästebuch von Max Roesberg und bezeichnet dessen Datierung, als eklatanten Fehler.[70] Seiner Meinung nach kann das Datum von 1922 nicht der Wahrheit entsprechen, da die Methode des *Cadavre exquis* erst 1925 von den SurrealistInnen erfunden wurde. Infolgedessen „korrigiert" er eigenhändig das Entstehungsdatum auf 1925. Lebel spekuliert darüber, dass Otto Dix womöglich bei einer seiner ersten Reisen nach Paris, im Jahr 1925, seine damaligen Dadaisten-Freunde getroffen haben muss und diese ihm, bei der Gelegenheit, in die Technik des *Cadavre exquis* eingeführt haben könnten.[71] Dass es jedoch tatsächlich eine Vorgeschichte des Zeichenspiels gegeben haben könnte, zieht Lebel nicht in Erwägung. Die soeben vorgestellten Beispiele kollaborativer Zeichnungen und Zeichenspiele aus dem 19. Jahrhundert, die dieselben Merkmale des *Cadavre exquis* aufweisen, beweisen allerdings, dass die Technik des Falt-Zeichenspiels bereits vor dem Surrealismus existierte. Aus diesem Grund ist es naheliegend, dass Otto Dix bereits vor 1925 mit der Methode des *Cadavre exquis* in Berührung kam. Der „eklatante Fehler" den Lebel aufzuzeigen gedachte, muss demnach korrigiert werden.

67 Biedermann 2007
68 Lebel 1993, S.22
69 Lebel 1993, S.23
70 Lebel 1993, S.25
71 Lebel 1993, S.26

Ob die SurrealistInnen das Spiel nun für sich erfunden oder schlichtweg wiederentdeckt haben, sei dahin gestellt. Von weitaus größerer Bedeutung ist die Popularisierung des Spiels, die durch die SurrealistInnen innerhalb der Kunst vorangetrieben wurde. Diverse Zeichnungen des *Cadavre exquis,* die in unterschiedlichen internationalen Sammlungen geführt werden, verweisen darauf, dass das Spiel seit seiner Einführung 1925 über Jahrzehnte hinweg essentieller Teil der surrealistischen Spielpraxis war. Die Bedeutung, die das Spiel im Surrealismus einnahm und einige wesentliche Aspekte, die den *Cadavre exquis* als Medium und als ästhetische Strategie ausmachen, werden nun im Folgenden näher behandelt.

3.3. Zufall und Spontaneität

> *„Es gibt keine Zufälle. Eine Tür kann zufallen, aber dann ist das kein Zufall, sondern ein bewusstes Erlebnis der Tür...“*[72]*- Kurt Schwitters*

Als Mittel zur Inspirationsgewinnung wurde das Spiel mit dem Zufall schon lange vor den Experimenten der SurrealistInnen von diversen KünstlerInnen aufgenommen. So verweist Bernhard Holeczek bereits auf eine Passage aus dem *Trattato della Pittura*, in welchem Leonardo da Vinci dem inspirationslosen Künstler „das aufmerksame Studium verwitterter Mauern, der Asche des Feuers oder der Formation von Wolken empfiehlt“. Dadurch sollte er mittels Imagination dazu in der Lage sein, darin „Schlachtenszenen, Landschaften oder Monstren und Teufel auszumachen“[73]. So sollten zum Teil auch Marmorplatten als Malgrund herangezogen werden, um die Linienführung der Natur als Ausgangslage zur malerischen Bildkomposition zu nutzen. Da Vinci geht sogar noch einen Schritt weiter und schlägt vor, im Notfall einen mit Pigmentlösung gefüllten Schwamm gegen die leere Leinwand zu werfen[74], um den ermüdeten Maler dadurch zu neuer Inspiration zu verhelfen.

Im 18. und 19. Jahrhundert entwickelte sich der Zufall schließlich von einer möglichen Anregung zur tatsächlichen Methode in der technischen Ausführung künstlerischer Bestrebungen.[75] Augenscheinlich empfahl sich Tusche als geeignetes Medium diverse Experimente in der Bildgestaltung voranzutreiben. Der englische Künstler Alexander Cozens nutzte die Willkür zufällig

72 Zit. nach: Holeczek 1992, S.15
73 Holeczek 1992, S.16
74 Reck 2010, S.7
75 Holeczek 1992, S.17

gesetzter Tintenflecken als Ausgangslage für diverse Landschaftszeichnungen, wobei er sein Vorgehen nicht geheim hielt, sondern 1785 in einer Abhandlung unter dem Titel ' *A New Method of Assisting the Invention in Drawing Original Compositions in Landscape',* veröffentlichte.[76] Unter dem Terminus „Klecksographien“ wurden die Tintenbilder des Schwaben Justinus Kerner bekannt, der aus allerlei Tintenklecksen geisterhafte Gestalten formte, die oft einen düsteren Beiklang mit sich brachten.[77] Ähnliche Formgebilde schuf der französische Schriftsteller Victor Hugo, der durch seine Bilder Jahrzehnte nach seinem Tod zu einer Leitfigur der surrealistischen Bewegung aufstieg. Seine Zeichnungen und Malereien nutzten das zufällige Verlaufen der Tinte als elementares Gestaltungselement.

Die Avantgardeströmungen des 20. Jahrhunderts behandelten den Zufall letztendlich nicht nur als Ausgangspunkt gestalterischer Verfahrensweisen, sondern setzten ihn vielfach als Endpunkt und Sinngehalt in künstlerischen Werken um. Besonders die DadaistInnen erklärten den Zufall zum zielführenden Element ihrer Kunst.[78] Glaubt man der Überlieferung, so war es auch der Zufall eines willkürlich aufgeschlagenen Wörterbuchs, der dem Dada seinen Namen verlieh. Dada war weitaus mehr als ein Stil, er war 'Anti-Kunst'. Die DadaistInnen wollten, wie Gunda Luyken formuliert, mit „artistischen Aktionen den Kunstbegriff radikal in Frage stellen“.[79] Sie folgert:

> *„Die Dadaisten ersetzten Inhalte durch Verfahren und verwandelten das Werk in ein für Überraschungen offenes Zusammenspiel von Autor, Objekt und Betrachter. Immer wieder wurde der Betrachter aufgefordert »mitzuspielen« und so zu einem aktiven Teilnehmer zu werden.“*[80]

Es war nicht nur die Partizipation der Zuschauer, deren willkürlicher Einfluss die dadaistische Kunst bestimmte, sondern auch einzelne Kunstwerke, die sich dem Zufall bedienten, um sich von der Struktur zu lösen. Kurt Schwitters bediente sich einzelner Wörter der Alltagssprache als ein Zusammenspiel von Satzfragmenten, deren Synthese sich ähnlich wie bei einer Collage, „erst in der Verknüpfung“ zeigte.[81] Damit legte er, wie wohl mit seiner Merz-Kunst ästhetisch autark und isoliert, eine Grundlage für die später von den SurrealistInnen entwickelten Wortspiele (siehe Kap.3.1.1.). Diese sollten zwar gewisse Parallelen aufweisen, jedoch wurden sie von der Gruppe praktiziert und erhielten dadurch, im Gegensatz zu Schwitters Wortcollagen, einen partizipativen

76 Ebd.
77 Krafft 2002, S.270
78 Holeczek 1992, S.17
79 Luyken 2005, S.55
80 Luyken 2005, S.55
81 Luyken 2005, S.56

Charakter.

Das Ärgernis über eine misslungene Zeichnung veranlasste Hans Arp dazu, diese zu zerreissen und die Papierschnipsel auf den Boden fallen zu lassen. In der zufälligen Anordnung der Papierfetzen entdeckte er jedoch eine „Harmonie, nach der er vorher lange gesucht hatte“[82] Das 1916/17 entstandene Werk *Collage mit Vierecken, nach den Gesetzen des Zufalls geordnet*, stellt den Zufall als Erlebnis dar, als unvorhergesehene Überraschung, die fast schon mystischen Charakter aufweist. Ein ähnlicher Akt des „Zu-Falls“ wurde in der Arbeit *Trois Stoppages étalon* 1913/14 von Marcel Duchamp dokumentiert. Nacheinander ließ er drei ein Meter lange Fäden aus einem Meter Höhe auf eine Leinwand fallen, um sie später im Moment des Stillstands zu fixieren.[83] Die Hauptthematik, die bei der Verfahrensweise Duchamps sichtbar wird, ist nicht die Erfahrung des Zufalls als sinnstiftendes Element. Es ist nicht das Ergebnis des Zufalls, sondern die Inszenierung eben jenes Zufalls, die er in der Arbeit festzuhalten vermag.

Duchamp spielte wie kein anderer mit der Hinterfragung des Künstlersubjekts und hielt sich als Einzelgänger von jeglichen Stilzuschreibungen und Gruppen, so gut es ging, fern. *Trois stoppages étalon* soll hier nur als eines der zahlreichen Experimente Duchamps aufgezeigt werden. Durch die Dokumentation der eigenen Werkprozesse, machte er seine künstlerischen Handlungen auch für den Rezipienten erfahrbar. Auf subtile Art und Weise sorgte er dadurch für eine Entmystifizierung des Zufalls.

Die SurrealistInnen hatten jedoch differente Bestrebungen, denn für sie war der vermeintlich „mystische“ Zufall ein wesentliches Element ihrer künstlerischen und geistigen Auseinandersetzung. Besonders im *Cadavre exquis* erkannten die SurrealistInnen ein Mittel, den Zufall auf spielerische Art hervorzubringen. Zuvor jedoch beschäftigten sie sich eingehend mit der Erforschung psychischer Automatismen und der Bedeutung des Traums. Wie Breton im ersten surrealistischen Manifest, 1924 festhält, war der Surrealismus:

> *„SURREALISMUS, Subst.,m. - Reiner psychischer Automatismus, durch den man mündlich oder schriftlich oder auf jede andere Weise den wirklichen Ablauf des Denkens auszudrücken sucht. Denk-Diktat ohne jede Kontrolle durch die Vernunft, jenseits jeder ästhetischen oder ethischen Überlegung.“*[84]

82 Holeczek 1992, S.18
83 Luyken 2005, S.59
84 Breton 1924, S.104

Es war eine Vielzahl an Experimenten, denen sich die SurrealistInnen in der Anfangsphase der Bewegung widmeten. So war es die 'ecriture automatique', die automatische Schreibweise, in der die SurrealistInnen eine Möglichkeit erkannten, psychische Automatismen schriftlich nachzuweisen. Eines der daraus resultierenden Dokumente der beiden Schriftsteller André Breton und Philippe Soupault, *Les champs magnetiques,* wurde 1921 unmissverständlich als ein „Experiment im naturwissenschaftlichen Sinn“[85] präsentiert. Es sollte nicht als literarisches Werk rezipiert werden, sondern ausschließlich als eine Niederschrift der unterbewussten Vorgänge Bretons und Soupaults gelten. Als Mittel der freien Assoziation geistiger Prozesse beschreibt Breton im ersten surrealistischen Manifest die Vorgänge folgendermaßen:

> *„Ich beschäftigte mich damals noch eingehend mit Freud und war mit seinen Untersuchungsmethoden vertraut, die ich im Kriege gelegentlich selbst bei Kranken hatte anwenden können, und beschloß nun, von mir selbst das zu erreichen, was man von ihnen haben wollte: nämlich einen so rasch wie möglich fließenden Monolog, der dem kritischen Verstand des Subjekts in keiner Weise unterliegt, der sich infolgedessen keinerlei Zurückhaltung auferlegt und der soweit wie nur möglich gesprochener Gedanke wäre. Ich hatte den Eindruck, und ich habe ihn immer noch (...) daß das Tempo des Denkstroms nicht größer ist als das des Redestroms und daß Denken nicht unbedingt die Zunge oder gar die Feder am Mitkommen hindert.“*[86]

1921 besuchte André Breton Sigmund Freud in Wien und veröffentlichte das Protokoll des gemeinsamen Gesprächs in der Zeitschrift *Littérature.*[87] Zu diesem Zeitpunkt waren erst wenige von Freuds Schriften in französischer Übersetzung erschienen, dennoch sollten sie den Surrealismus maßgeblich beeinflussen. Allen voran die *Traumdeutung,* die schließlich 1926 ins Französische übersetzt wurde und eines der elementaren Bezugspunkte der surrealistischen Aktivitäten darstellte.[88]

Beate Bender erläutert in ihrer Abhandlung über die *Freisetzung von Kreativität durch psychische Automatismen,* dass Breton versuchte, „den Begriff Automatismus zunächst in Freudsches Vokabular zu kleiden, indem er den Traum und traumähnliche Versenkungszustände als geeignete Inspirationsquellen pries.“[89] Jedoch spricht sie davon, dass „das Ausleben der seelischen

85 Nadeau 1986, S.50
86 Breton 1986, S.101f.
87 Barck 1990, S.769
88 Barck 1990, S.774
89 Bender 1989, S.269

Grundzonen“ von Breton und seinen KünstlerkollegInnen unerreichbar blieb, folglich schlägt sie vor, den Begriff „automatisch“ durch die Bezeichnung „automatistisch“ zu ersetzen.[90]

Die Gruppe begab sich fortan auf die Suche nach der versteckten Realität, die dem Traum zu Grunde liegen musste. Einige der Experimente versetzten die Mitglieder in der Anfangsphase des Surrealismus in einen regelrechten „Schlafrausch“. René Crevel brachte die SurrealistInnen mittels abgehaltener Séancen dem Spiritismus nahe. Des Weiteren entdeckten sie, „daß der hypnotische Schlaf mit womöglich noch größerer Zuverlässigkeit jene unermeßliche düstere Region (…), in ihrer ganzen Reinheit und Unberührtheit zu erschließen und zu enthüllen vermöchte.“[91] Die Versuche gingen soweit, dass sich Einzelne sogar an öffentlichen Orten, wie im Café, in einen hypnotischen Schlafzustand versetzen und unzusammenhängende Monologe von sich gaben. Die Reden des Schlafzustandes wurden stets schriftlich festgehalten und zusätzlich in Form von so genannten Traumprotokollen erweitert.[92] Eine Weiterführung der erforschten psychischen Automatismen zeigte sich auch auf bildgestalterischer Ebene, wie beispielsweise in den automatischen Zeichnungen von André Masson. Gisela Steinlechner beschreibt die Zeichnungen Massons als „traumwandlerischen Spaziergang“, den dabei die Hand über das Papier verfolgt: „ausgreifende, auffahrende Linien, wie unter Strom stehend, verfügen sich zu verschlungenen Umrissen von Leibern und frei flottierenden Körperteilen (…).“[93]

Wie die Schreib- und Zeichenexperimente der SurrealistInnen zeigen, handelte es sich dabei um eine Suche nach dem Unbekannten und eine gewollte Hervorbringung des Zufälligen. Man könnte die Experimente hinsichtlich dessen als Orchestrierung des Zufalls bezeichnen. In der surrealistischen Theorie wird häufig der Schlüsselbegriff des 'objektiven Zufalls' verwendet. Die SurrealistInnen sahen darin eine „thematischen Überschneidung“ verschiedener Ereignisse, also eine „unerwartete Korrespondenz zwischen materiellen Dingen und mentalen Tatsachen“.[94] Der 'objektive Zufall' konnte jederzeit in Erscheinung treten, sofern man nur aufmerksam genug war. Im *Cadavre exquis* wird der 'objektive Zufall' schließlich zur ästhetischen Methode. Der Zufall steckt in der Komposition der Zeichnung, da diese aus einzelnen Teilzeichnungen besteht, die während des Spielverlaufs unbekannt bleiben und erst am Ende entschlüsselt werden. Die SpielteilnehmerInnen orientierten sich lediglich an den Endpunkten der vorhergehenden Zeichnung, an die sie ihre Anfangslinien setzten um die unbekannte Zeichnung fortzuführen. Erst am Ende wurde die

90 Bender 1989, S.110
91 Nadeau 1986, S.54
92 Nadeau 1986, S.56
93 Steinlechner 2009, S.25
94 Convents 1996, S.162

Korrespondenz der einzelnen Bildelemente sichtbar, die in manchen Fällen eine überraschende Ähnlichkeit der Einzelzeichnungen aufdeckte. Darin erkannten die SurrealistInnen eine geheimnisvolle Übereinkunft, die sie auch in den anderen Experimenten stets zu ergründen versuchten.

In der kunsttheoretischen Literatur ergeben sich, im Hinblick auf die Bedeutung des Zufalls im *Cadavre exquis,* unterschiedliche Betrachtungsweisen. Christian Janecke erläutert in seiner Dissertation *Kunst und Zufall: Analyse und Bedeutung* aus dem Jahr 1993, den Zufall als Komponente der Koinzidenz. Seiner Meinung nach stellt das Spiel des *Cadavre exquis* eines der „unstrittigsten Beispiele" des „Koinzidenzzufalls" in der Kunst dar.[95] Er erläutert:

> *„Stellt man den erzeugten Satz zu entsprechenden Resultaten dieses Spiels auf Kindergeburtstagen in Vergleich, so merkt man sogleich, daß es nicht nur zufällig zugeht. Die gemeinsame Vorliebe der Surrealisten für Outriertes und morbide Erotik erhöht die Wahrscheinlichkeit einer auch per Zufall entstehenden einheitlichen Stimmung."*[96]

Janecke vermutet, dass die „äußeren Vorgaben, wie der Wahl eines für alle verbindlichen Malgrundes sowie einer beschränkten Palette" im Endeffekt eine „frappierend einheitliche Darstellung gewährleisten" und beschreibt dieses Resultat ferner als „kontingenten Zusammenschnitt von Klischees".[97] Das Ergebnis eines *Cadavre exquis* habe seiner Meinung nach „keinen Sinn, da er nicht gestiftet wurde"[98] und er beendet seine Analyse mit der Behauptung: „Das Ganze ist hier weniger als die Summe seiner Teile!"[99]

Hans Ulrich Reck zieht die Begriffe „Improvisation" und „Aleatorik" in seiner Analyse *Vom regulären Spiel der Einbildungskräfte zur Suggestivität des offenen Kunstwerks* dem des Zufalls vor. Seiner Auffassung nach ist das „Aleatorische als Gewinnung ungehörter und unbekannter Effekte" different zum „Improvisatorischen", welches „ein durchaus vorgeübtes Verfahren sein kann".[100] In Bezug auf den Surrealismus beschreibt er „automatisierte Abläufe" des „Übereinanderschichtens, des Verschiebens und Verdichtens".[101] Seiner Ansicht nach wird beim

95 Janecke 1993, S.131
96 Janecke 1993, S.132
97 Ebd.
98 Janecke 1993, S.133
99 Janecke 1993, S.134
100 Reck 2010, S.36
101 Reck 2010, S.26

Cadavre exquis ersichtlich, dass „immer der Eindruck eines Gesetzten, allenfalls im Sinne der Schimären, Grillen, Monstren oder Arabesken bleibt, aber niemals der Kategoriewechsel zwischen den Bildelementen selbst fassbar wird.“[102] Reck macht unmissverständlich klar: „Es gibt keinen Zufall in der bildenden Kunst, vieles sieht nur so aus, als ob es damit zu tun hätte.“[103]

Folgt man dem von Hans Ulrich Reck geäußerten Credo, dass jegliche Bestrebungen, dem Zufall im Sinne einer künstlerischen Gestaltung umzusetzen, obsolet seien, so wäre es naheliegend, dem Zufall einen differenzierten Begriff an die Seite zu stellen: den Begriff der Spontaneität, der in der spielerischen Ausübung des *Cadavre exquis* zum Ausdruck kommt.

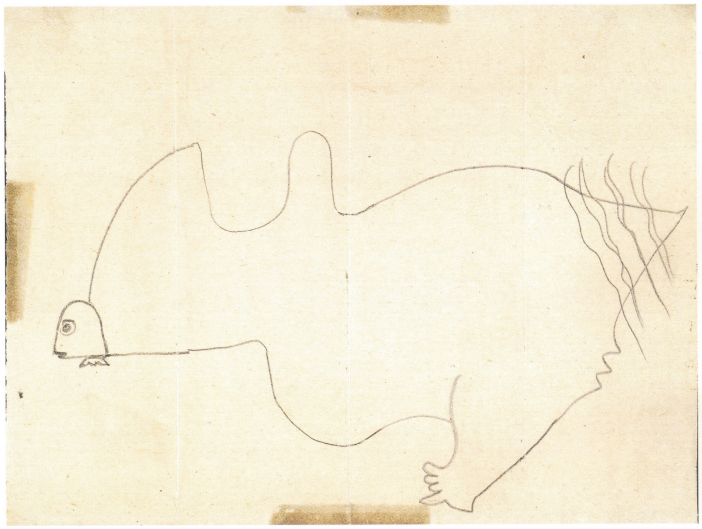

Abb. 34: Camille Goemans, Jaques Prévert, Yves Tanguy, André Breton1927, Bleistift auf Papier, 15,6 x 20,1 cm

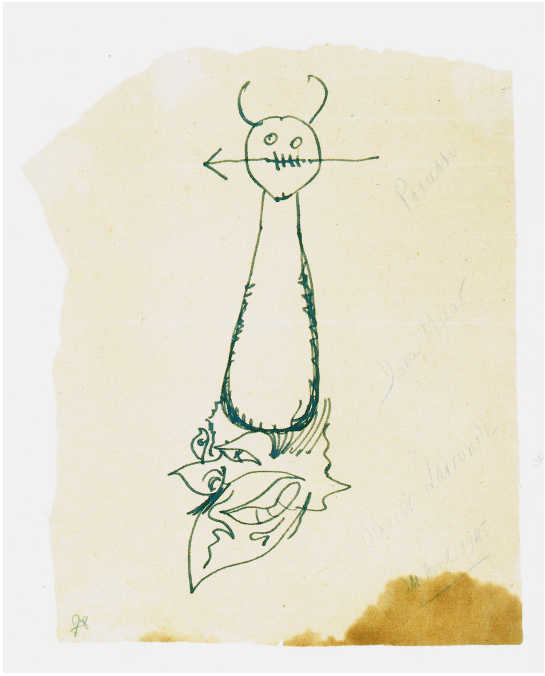

Abb. 35: Pablo Picasso, Dora Maar, Olivier Larronde,1945, Tinte auf Papier, 18,8 x 15,8 cm

Der spontane Zugang der SurrealistInnen zum *Cadavre exquis* lässt sich an der Materialität einiger Beispiele erkennen. Viele der Zeichnungen weisen deutliche Abnutzungsspuren auf, wie Einrisse am Papier, Wasserflecken oder Spuren von Getränken und Speiseresten. Teils sind darauf Durchdrucke von Klebestreifen sichtbar, wie in (Abb.34) oder die Zeichnungen wurden von größeren Bogen Papier abgerissen (Abb.35). Viele Zeichnungen entstanden auf billigem Papier, auf Servietten und bereits bedrucktem Papier. Sie sollten keinem großen Qualitätsanspruch gerecht werden, sondern gelten ferner als Beweisstücke eines alltäglichen Umgangs. Es waren die

102 Ebd.
103 Reck 2010, S.39

vergnügliche Zusammenkünfte im Kreis der SurrealistInnen, in denen die Zeichnungen entstanden. So betont auch Breton:

> *„Bien que, par mesure de défense, parfois cette activité ait été dite par nous « expérimentale », nous y cherchions avant tout le divertissement.“*[104]

Als Widerstand gegen die Bürgerlichkeit, die das „traute Heim“ als Zufluchtsort propagierte, suchten die SurrealistInnen das Vergnügen in der Öffentlichkeit und zeigten sich als Bohéme auf der Strasse, in diversen Lokalen. Die Stadt Paris bot ihnen zu dieser Zeit vielerlei Orte der Zerstreuung. Wie Helmut Kreuzer festhält, fungierte das Café für die Bohéme „nicht als bürgerliche, sondern als gegenbürgerliche Institution (…) als Schauplatz des entfesselten und gesteigerten Lebens (…)“.[105] Der Vergleich der einzelnen Exponate aus dem Ausstellunskatalog *Juegos Surrealistas-100 cádaveres exquisitos* zeigt, dass die Zeichnungen des *Cadavre exquis* nicht nur im Café, sondern oftmals im gemeinsamen Urlaub entstanden sind. Das Vergnügen und die Geselligkeit dominieren das surrealistische Spiel. Sie können gleichsam als Gegenpol zur Arbeit aufgefasst werden, als Weigerung vor tradierten Arbeitsverhältnissen, die ihnen ein bürgerliches Leben auferlegen würde. Der *Cadavre exquis* war frei von jedem Zweck und Zwang, im Gegensatz zu agonalen Spielen gab es darin keine Gewinner oder Verlierer. Auch wenn der einzelne Beitrag einer Mitspielerin/eines Mitspielers misslang, ermöglichte das resultierende Gesamtbild, die einzelnen „Fehler“ zu vereiteln.

3.4. Fragmentierung und Bildästhetik

Ist es einerseits der Zufall und die Spontaneität, die den Zeichnungen des *Cadavre exquis* ihren lebhaften Charakter verleihen, so steckt in der Spielhandlung selbst ein wesentliches Moment der surrealistischen Bildsprache: die Dekonstruktion und Fragmentierung des Gesamtbildes.

In Anbetracht der allumfassenden zerstörerischen Gewalt, die die SurrealistInnen im Ersten Weltkrieg erlebten, entsprang der Surrealismus aus einer Desillusionierung, einem „radikalen Nihilismus“, der sich „nicht nur an der Kunst“ auslässt, sondern eine Abwendung „gegen alle

104 André Breton, L'un dans l'autre, in: Garrigues 1995, S.217
105 Kreuzer 2000, S.208f.

Erscheinungsformen jener Zivilisation“ beinhaltet.[106] Wie Nadeau in seiner *Geschichte des Surrealismus* festhält, muss der Surrealismus als Bewegung im Gefüge seiner zeitgeschichtlichen Konstituierung verstanden werden:

> *„(...) die Bewunderung und der Haß, die sie erregte, bewiesen, daß sie vielmehr Bedürfnissen und Sehnsüchten entgegenkam, die es zwar zu allen Zeiten gibt, die aber zu jener Zeit, da die Bewegung auftrat, außergewöhnlich dringlich zutage traten.“*[107]

Die daraus resultierende Haltung spiegelt sich im Surrealismus durch eine künstlerische Aneignung der Dekonstruktion wider, die in der surrealistischen Bildsprache immer wieder in Erscheinung tritt. Es war der zerstückelte Körper, der zu einem wiederkehrenden Bildtopos avancierte und im *Cadavre exquis* schließlich zum sinnstiftenden Element wurde. Bevor jedoch auf die Bedeutung des fragmentierten Körpers im *Cadavre exquis* eingegangen wird, bedarf es vorerst dessen Kontext zur surrealistischen Ästhetik aufzuzeigen.

War es anfangs noch die „Befreiung der Imagination, des Traums und des Unbewussten“[108], welche den Bestrebungen der SurrealistInnen zu Grunde lag, so verhandelten sie im Laufe der Bewegung die Erotik als wesentliches Leitmotiv.[109] In Xaviere Gauthiers Worten, als „konstitutives Element“ der surrealistischen Bewegung, sollte die Erotik, „ihrer Revolte Ausdruck und Nachdruck verleihen“.[110] Die SurrealistInnen verglichen die Erotik fernerhin mit einer Art krankhaften Liebe. Dabei stellten sie Liebe und Wahnsinn, 'l'amour fou', nicht nur in einem negativen Blickwinkel dar. Laut Peter Bürger gründete die „Faszination“ der SurrealistInnen „für die Geisteskranken“ in ihrem Begriff der „Freiheit“.[111] Seiner Beschreibung nach erlebten die SurrealistInnen, vorrangig André Breton, den Wahnsinn nicht nur im „metaphorischen Sinn“.[112] So war Breton während des Ersten Weltkriegs „als Assistent im psychiatrischen Zentrum der II.Armee in Saint-Dizier“ damit beschäftigt, „Soldaten, die das Fronterlebnis in geistige Verwirrung gestürzt hat“ zu behandeln.[113] Seine Erfahrungen sollten sich später mit dem Interesse an der Psychoanalyse Freuds vereinen. Gleichzeitig „faszinierte“ ihn die „unerschütterliche Stärke der Realitätsverweigerung“, die er in einzelnen Fällen der traumatisierten Soldaten wahrzunehmen schien.[114]

106 Nadeau 1986, S.13
107 Ebd.
108 Krieger 2006, S.7
109 Ebd.
110 Gauthier 1980, S.17
111 Bürger 2009, S.27
112 Bürger 2009, S.29
113 Ebd.
114 Ebd.

Diese Realitätsverweigerung war es, die die SurrealistInnen näher ergründen wollten. In ihren Schreibexperimenten versuchten sie sich in die Psyche geistig Kranker hineinzuversetzen. 1925 verfassten sie einen *Brief an die Chefärzte der Irrenanstalten*, in dem sie die Forderung stellten, die Patienten aus ihrer Gefangenschaft zu befreien.[115] Einen ähnlichen Anspruch vertraten sie auch in Bezug auf Gefängnisinsassen, in *Öffnet die Gefängnisse, schickt die Armee heim* (1925).[116] In ihren Augen waren gewisse Formen der Pathologie und Kriminalität Ausdruck einer Normverweigerung, ein Art Aufbegehren gegen gesellschaftliche Regeln. Die SurrealistInnen erkannten darin eine Protesthaltung, die bewusst dargestellt werden sollte, anstatt sie der Gesellschaft zu verheimlichen und wegzusperren. Diese Haltung reflektiert Breton ferner in den Schriften *Die Psychiatrie und der Surrealismus* (1930)[117] und *Die Kunst der Geisteskranken. Das Tor zur Freiheit* (1948).[118]
Ein weiteres Faszinosum erblickten die SurrealistInnen im Begriff der Hysterie, als Krankheitsbild und zugleich als surrealistischer Ausdruck der weiblichen Ekstase.[119]

> *„Die Hysterikerin, in deren unkontrollierten, ekstatischen Körperbewegungen unbewusste und verdrängte Triebwünsche Ausdruck finden, galt den Surrealisten als Idealfigur ihres ästhetischen und gesellschaftspolitischen Programms.“*[120]

Im Surrealismus bekam die Hysterie letztlich explizite Aufmerksamkeit, wenn nicht sogar eine regelrechte Huldigung, durch die Veröffentlichung eines Artikels zum „fünfzigjährigen Jubiläum der Hysterie“ in *La Révolution Surréaliste,* 1928.[121] Sie evozierten damit eine „Umwertung des Krankeitssymptoms der Hysterie“ in dem sie ihr einen „poetisch-ästhetischen Ausdruck“ verliehen. Dabei spiegelt sich jedoch ein diskrepantes Verhältnis zur „weiblichen“ Sexualität wider, die zwar von den SurrealistInnen stets idealisiert, jedoch nie tatsächlich ergründet wurde. Hierzu ist ein Einblick in *Die zwölf Gespräche der Surrealisten über Sexualität* zweckdienlich, einer Protokollaufzeichnung diverser Gespräche zum Thema Sexualität, die zwischen 1928 und 1932 im SurrealistInnen-Zirkel geführt wurden.[122] Es handelt sich dabei um ein Beispiel des *Jeu de la Vérité* einer Form des Frage- und Antwortspiels (siehe Kap.3.1.6.), dem die Absicht zu Grunde lag, Meinungen unterschiedlicher Mitglieder zu einem bestimmten Thema zu vergleichen, die dem Wahrheitsanspruch gerecht werden sollten. Eine Teilnehmerin/ein Teilnehmer stellte hierzu eine

115 Röske 2009, S.135
116 Becker 1998, S.25
117 Röske 2009, S.141
118 Röske 2009, S.143
119 Müller/Schwerda 2006
120 Müller/Schwerda 2006, S.13
121 Ebd.
122 Pierre 1993

Frage an die Runde, die spontan und ohne zu Zögern beantwortet werden musste. Die expliziten Fragen changierten im Bereich der sexuellen Erfahrungen und Praktiken der einzelnen Mitglieder, ihrer erotischen Phantasien und Fetische. An lediglich drei der zwölf Gespräche waren auch Frauen beteiligt, wobei einige der Kernfragen aus den vorangegangenen Protokollen ausschließlich auf die „weibliche“ Sexualität abzielten. Ein kurzer Auszug soll dies illustrieren:

„(...)
Pierre Unik: Was denkt Péret über weibliche Onanie?
Benjamin Péret: Ich akzeptiere sie genauso wie männliche.
Pierre Unik: Ist das alles?
Benjamin Péret: Ja.
Pierre Unik: Und Breton?
André Breton: Ich finde sie sehr gut. Ich bin sehr dafür.
Jacques Prévert: Ganz meiner Meinung.
Pierre Unik: Naville?
Pierre Naville: Ich auch, wobei Frauen eindeutig häufiger dazu neigen als Männer.
Benjamin Péret: Hast du auf diesem Gebiet Beobachtungen gemacht?
Pierre Naville: Nein.
Benjamin Péret: Wie kannst du dann behaupten, daß Frauen häufiger dazu neigen?
André Breton: Sehr berechtigte Frage.
Pierre Naville: Ich mache einen Unterschied zwischen Feststellungen und Beobachtungen.
André Breton: Kasuist.
(...)“[123]

Innerhalb der Gespräche werden nicht selten tabuisierte Themen aufgegriffen. Unsicherheiten und Scham verschmelzen mit detaillierten Schilderungen und nahezu irrealen Verkündungen. Die Grenze zwischen Realem und Phantasie, ist, dem Surrealismus entsprechend, fließend. Die Bandbreite der verhandelten Themen reicht von Sodomie, über Objektfetischismus, bis hin zur Vergewaltigung der Frau, der, wie den Protokollen zu entnehmen ist, nicht alle Gesprächsteilnehmer abgeneigt waren.[124]

Katrin Burtschell sieht sie Ursprünge des „gesteigerten Interesses an sexuellen Perversionen“ um

123 Pierre 1993, S.13
124 Pierre 1993, S.91

1900 einerseits als eine „Reaktion auf die moralisierende Unterdrückung der Sexualität während des viktorianischen Zeitalters“, andererseits als Verweis auf den „vorherrschenden melancholischen und masochistischen Zeitgeist, der das Leiden in den Mittelpunkt eines genießerischen Lebens stellte“.[125] Ihre Anleihen nahmen die SurrealistInnen hierbei aus der Literatur, wie beispielsweise aus den Werken des Marquis de Sade, der durchaus als „Gallionsfigur der Surrealisten“[126] bezeichnet werden kann. Im Gegensatz zu de Sades prononcierten Schilderungen sexueller Handlungen scheint der *Cadavre exquis* von pornographischen Darstellungen weit entfernt zu sein. In der Bildsymbolik des Zeichenspiels wird die Erotik weitaus milder behandelt als in der surrealistischen Malerei und Literatur. Denn das Spiel vermittelt eine Leichtigkeit und vielleicht auch Kindlichkeit, welche die bedeutungsschweren Bildsymbole in einen neuen Kontext setzt.

Der Typus der *femme fatale, „*der Ende des 19. Jahrhunderts im Symbolismus entwickelt wird“ und „die Frau als ein gefährliches, erotisches Überwesen darstellt“, fand breiten Anklang in der surrealistischen Bildsprache.[127] Darüber hinaus fungierte Freuds Konzept als Referenz für die SurrealistInnen, damit ihre Idee der „weiblichen“ Erotik in Verbindung zu bringen. Frauen sollten, wie Breton im ersten surrealistischen Manifest festhält, von den Männern „beherrscht“ werden.[128] Fortan wird die Frau im Surrealismus nicht nur „mystifiziert“ und in weiterer Folge „instrumentalisiert“[129], sondern auf ihren Körper beschränkt, der zum Spielobjekt der künstlerischen Auseinandersetzung wurde. Die Beherrschung dieses „Wesens“, das eine „Gefahr für den Mann bedeutet, indem es ihm die Sinne raubt“, artikuliert sich in der „Zerstörung, Fetischisierung und Deformierung des weiblichen Körpers.“[130]

In Hans Bellmers Ästhetik wird der „weibliche“ Körper in seine Einzelteile zersetzt, fragmentiert, gefesselt und in diversen Kompositionen neu zusammengefügt. Der Topos der Fesselung findet sich auch bei Man Ray, René Magritte und Max Ernst wieder.[131] In Salvador Dalis Oeuvre bekommt der „weibliche“ Körper dezidierten „Objektstatus“. In seinen Zeichnungen und Gemälde der *Schubladenfrauen* treten Schubladenelemente aus „weiblichen“ Körpern heraus, womit er diese unmissverständlich mit Gegenständen gleichsetzt.[132]

125 Burtschell 2006, S.36
126 Burtschell 2006, S.37
127 Burtschell 2006, S.46
128 Breton 1986, S.98
129 Bruy 2006, S.105
130 Burtschell 2006, S.46f
131 Burtschell 2006
132 Müller/Schwerda 2006, S.27

Beim *Cadavre exquis* wird die Methode der Fragmentierung schließlich zum sinnstiftenden Element. Ein Blatt Papier wurde entweder im Vorhinein, je nach Anzahl der MitspielerInnen in gleich große Segmente geteilt oder das Papier wurde im Laufe des Spiels nach der jeweiligen Zeichnung gefaltet und dem nächsten Spieler weitergereicht. So war das Resultat stets eine Zusammensetzung einzelner Fragmente:

> *„Finally we had at our disposal with the Exquisite Corpse an unfailing means for sending the critical spirit on holidays and setting the metaphorical activity of the spirit completely free. (...) the drawings obeying to the Exquisite Corpse technique have as definition the effect to bring anthropomorphism to its climax and wonderfully to emphasize the relation life which joins the external world to the inner one.“*[133]

Die anthropomorphen Kreaturen des *Cadavre exquis* entsprachen ferner dem surrealistischen Begriff der 'konvulsiven Schönheit', in der die SurrealistInnen eine Möglichkeit sahen „zwei voneinander entfernte Wirklichkeiten auf einer ungewohnten Ebene miteinander zu verbinden“.[134] Erst durch die Nebeneinanderstellung und Begegnung unverwandter Objekte, Menschen und Körper, würde man zu einer neuen Betrachtungsweise gelangen. Die 'konvulsive Schönheit' wurde somit zum Ausgangspunkt ihrer Ästhetik.

> *„Convulsive beauty can be born only from the Surrealist image, from the automatic image by which the imagination itself is stunned.“*[135]

Eine Weiterführung der symbiotischen 'konvulsiven Schönheit' findet sich in der surrealistischen Auffassung des Androgyn wieder. So empfanden die SurrealistInnen, die wechselseitige Beziehung des „männlichen“ und „weiblichen“ im Androgyn vereint. Ihrer Auffassung nach vollzog sich diese Symbiose ausschließlich im heterosexuellen Geschlechtsakt, der vielfach mystisch aufgeladen wurde. „Die Liebenden, die sich körperlich und geistig vereinen“[136] wurden als Sinnbild der Erotik in diversen künstlerischen Bildthematiken behandelt.

Dabei waren es vermehrt die „weiblichen“ Künstlerinnen, denen die motivische Auseinandersetzung mit dem Androgyn auf selbstreflexive Art und Weise gelang. Claude Cahun inszenierte den Androgyn in Selbstportraits und Collagen, wobei sie sich dabei „den Mitteln der

133 Breton 1948, S.12
134 Burtschell 2006, S.41
135 Hugnet 1936, S.44
136 Bianchi 1990, S.111

Maskerade und der Parodie“ bediente.[137] Meret Oppenheim verzichtete in ihrer Bildsprache auf eine idealisierte „Weiblichkeit“ und befasste sich vielmehr mit geschlechtslosen Selbstdarstellungen, „die auf einer verschlüsselten, metaphorischen Ebene angesiedelt “ waren.[138] In der Bildsprache Louise Bourgeois wird die Fragmentierung des Körperlichen durch die Verschmelzung „männlicher“ und „weiblicher“ Geschlechtsmerkmale erzielt. Die von ihr angestrebte „Mehrdeutigkeit“ des menschlichen Körperbildes, verhält sich dabei konträr zur Fetischisierung, bei es laut Ines Oberegger, darum geht, „begehrte und geliebte Körperteile oder Gegenstände als bevorzugte Objekte der sexuellen Befriedigung aus dem Körperkontext herauszulösen und/oder zu vervielfachen.“[139]

Abb. 36: Joan Miró, Max Morise, Man Ray, Yves Tanguy, 1927, Bleistift, Buntstift, Tinte und Collage auf Papier, 36,3 x 23 cm

Abb. 37: Jacques Herold, Yves Tanguy, Victor Brauner, 1932, Bleistift und Collage auf Papier, 25 x 19,5 cm

In der Bildsprache des *Cadavre exquis* wird dem Androgyn schließlich eine neue Bedeutungsebene beigemessen. Er vollzieht sich wie selbstverständlich im Spiel des zufälligen Aneinanderreihens unterschiedlicher Bildelemente. Erotische Symbole, herausgelöste Körperteile, männliche und weibliche Geschlechtsmerkmale, korrespondieren mit Fragmenten des Komischen, der Karikatur, oder des Makabren und Unheimlichen. Diese Vermengung des vermeintlich Divergenten schafft sogleich eine Sphäre des Absurden, in der sich die Zeichnungen stets aufhalten.

137 Oberegger 2006, S.87
138 Oberegger 2006, S.89
139 Oberegger 2006, S.99f.

„(...)and in Barcelona we soon resorted to that famous diversion, introducing, however, a different technique: to the surprise of blind collaboration we added the charms of ‚collage'.[140]

Eine Vielfalt an gestalterischen Möglichkeiten wurde im *Cadavre exquis* umgesetzt. So wurden unterschiedliche Techniken verwendet. Bleistift, Buntstift, Tinte und Gouache, Aquarell oder auch Collagen fanden Einzug in die mannigfache Gestaltung des Zeichenspiels. Diese Mehrschichtigkeit ist es, die die Bildästhetik bestimmt und stets von mehreren Autoren erzielt wurde.

Abb. 38: André Breton, Marcel Noll, Jaques Prévert, Benjamin Péret, 1927, Collage auf Karton, 24,9 x 17,2 cm

Abb. 39: André Breton, Jaques Herold, Wilfredo Lam, 1940, Bleistift, Tinte, Buntstift, Collage auf Papier, 29,8 x 22,9 cm

3.5. Kollektive Bildgestaltung

Die Vorbedingung, die dem *Cadavre exquis* zu Grunde liegt, besteht in der Partizipation. Er kann nicht alleine gespielt werden. Sein Produkt ist ein kollektives Werk, das nur der Zusammenarbeit

140 Marcel Jean, „The Rewards of Leisure" 1983, zit. nach: MacCabe 1984, S.31

einer Gruppe an MitspielerInnen entspringen kann. Um dementsprechend den *Cadavre exquis* als Kollektivarbeit zu betrachten, ist es vorerst notwendig, die Bedeutung und die Begrifflichkeit der Gemeinschaft im Surrealismus auszumachen.

Als die surrealistische Bewegung 1924 „offiziell gegründet" wurde, verlautbarte Breton dies eindrücklich im ersten surrealistischen Manifest . Darin wurden die offiziellen Mitglieder aufgelistet und die wesentlichen Vorstellungen des Surrealismus, als „Revolte des Geistes"[141], angeführt. Ähnlich eines politischen Zusammenschlusses setzten die SurrealistInnen darin ein, wie bereits betont, in sich widersprüchliches Reglement auf, das als Grundlage gemeinsamer Ansichten herhalten sollte. Die surrealistische Bewegung ist Nadeau zufolge:

> *„(...) kein Zusammenschluß von Literaten, die einander in den Sattel helfen wollen.(...) Sie ist vielmehr eine kollektive <Organisation>, (...) ein <Bund>, dessen Mitglieder sich den Geboten und Verboten der Gemeinschaft zu fügen haben und durch eine gemeinsame Disziplin untereinander verbunden sind. Wer dem Bund beitritt, weiß ganz genau, worum es darin geht. Wer austritt, hat sein Ausscheiden sachlich zu begründen. Wird einer ausgeschlossen, dann werden genaue Gründe für die Ausstoßung vorgebracht. Im Bund wird Gemeinschaftsarbeit geleistet. Schafft ein Mitglied ein Werk auf eigene Faust, dann überprüft es die Gruppe geschlossen, und es darf nur veröffentlicht werden, wenn es dem Ideenarsenal der Bewegung etwas Neuartiges hinzufügt."*[142]

Um weitere Anhänger zu finden, verfassten die Mitglieder Pamphlete, Flugschriften und Broschüren. Die Straßen von Paris wurden gesäumt mit Plakaten und *Papillons surréalistes.* In der Rue de Grenelle errichteten sie eine gemeinsame Zentrale, das *Bureau de recherches surréalistes.*[143] *La Révolution surréaliste* war die erste surrealistische Zeitschrift, die von 1924 bis 1928 regelmäßig veröffentlicht wurde und ihnen als gemeinsames Informationsorgan diente. Schließlich wollten sie mit „dem größten propagandistischen Aufwand" der gesamten Welt verkünden, „daß es mitten im 20. Jahrhundert in Paris ein Laboratorium ganz neuer Art gibt, in dem jedermann an der Erfindung eines neuen Lebensstils mitarbeiten kann."[144]

Einige Mitglieder traten im Laufe der 1920er und 30er Jahre der kommunistischen Partei

141 Barck 1986, S.140
142 Nadeau 1986, S.81
143 Nadeau 1986, S.59
144 Nadeau 1986, S.67

Frankreichs bei. Die Bewegung wurde fortan zunehmend politisiert. Im *zweiten surrealistischen Manifest*, das in der letzten Ausgabe von *La Révolution surréaliste* im Dezember 1929 veröffentlicht wurde, definierten sie ihre radikalen Ansichten weitaus konkreter als im ersten Manifest. So schrieb Breton:

> *„(...), wir müssen alles aus eigener Kraft tun, alle Mittel müssen eingesetzt werden, um die Ideale Familie, Vaterland und Religion zu zerschlagen.“*[145]

Das „neue Sprachrohr“ der SurrealistInnen nannte sich fortan *Le Surréalisme au service de la Révolution,* eine Zeitschrift, die sich dem Namen nach, dem Dienste der Revolution unterstellen sollte.[146] Zur selben Zeit schlossen sich einige neue Mitglieder dem Surrealismus an, darunter auch Salvador Dalí, Luis Buñuel, Georges Hugnet und René Char.[147] Gleichzeitig wurde der Kern der Mitgliederschaft nochmals klar definiert. So wurden einzelne Surrealisten aus dem Kreis ausgeschlossen, da sie sich von den angestrebten Idealen distanzierten. Individuelle Ansprüche hatten keinen Platz innerhalb des Versuchs einer kollektiven Gesinnung. War es zwar einer der Hauptaspekte des Surrealismus, Regeln zu brechen und Institutionen zu zerschlagen, so wird hier deutlich, dass sich die Mitglieder im Spiel der Zerstörung dennoch klar definierten Regeln zu fügen hatten. Der surrealistische Kodex durfte nicht in Frage gestellt werden. Ihr vermeintlich radikaler Begriff von Freiheit führte schlussendlich zu Widersprüchlichkeiten, die das soziale Gefüge der Gemeinschaft immer wieder ins Wanken brachten.

Hinsichtlich der allgemeinen Auffassung eines absoluten Nonkonformismus sollte sich die Kritik der SurrealistInnen auch an die Institution Familie wenden. Ihrer Ansicht nach war Liebe und Partnerschaft nicht mit den bürgerlichen Vorstellung von Ehe und Familie gleichzusetzen. Dies bedeutete jedoch nicht, dass sie diesen Nonkonformismus tatsächlich auslebten. So waren es vor allem die „männlichen“ Künstler des Surrealismus, die sich auf eine „klassische“ Rollenverteilung besannen. Ihre Ehefrauen und Partnerinnen waren zwar stets an surrealistischen Veranstaltungen und Zusammenkünften präsent. Viele von ihnen waren selbst künstlerisch aktiv, wurden jedoch aus der Sicht der Männer stets nur als Partnerinnen und Musen betrachtet. Ines Oberegger zufolge hat die Frau im Surrealismus zwar „indirekten Anteil an der Produktivität, ist allerdings auf die Rolle der Muse (als inspirierende Kraft) verwiesen.“[148]

145 André Breton, Zweites surrealistisches Manifest, zit.nach: Nadeau S.143
146 Nadeau 1986, S.154
147 Nadeau 2986, S.151
148 Oberegger 2006, S.79

Dies äußert sich ferner in diversen surrealistischen Schriften, in denen die weiblichen Künstlerinnen nur in geringem Maße Erwähnung finden. In André Bretons Schriftensammlung *Der Surrealismus und die Malerei,* die 1965 erschienen ist, wird eine ausführliche Beschreibung der surrealistischen Kunstpraxis vorgenommen. Breton erwähnt darin ausschließlich vier Künstlerinnen: Frida Kahlo Rivera[149], Toyen[150], Judit Reigl[151] und Yahne le Toumelin.[152] Die Künstlerinnen Leonor Fini, Leonora Carrington und Dorothea Tanning, Meret Oppenheim, Claude Cauhun oder Dora Maar, Louise Bourgeois und Lee Miller, Kay Sage, Unica Zürn und Jaqueline Lamba, die im Surrealismus künstlerisch tätig waren oder der Bewegung nahe standen, fanden darin keinerlei Erwähnung. In Maurice Nadeaus Geschichte des Surrealismus weist die Liste der SurrealistInnen auch lediglich zwei „weibliche" Namen auf: Gisèle Prassinos und Leonora Carrington.[153] Wie aus der offiziellen Mitgliederliste der beiden Manifeste und anderen Pamphleten zu entnehmen ist, sind darin auch keine Namen „weiblicher" Künstlerinnen enthalten. Dementsprechend wurden sie nicht als offizielle Mitglieder angesehen. Dies bedeutet nicht, dass Frauen an den surrealistischen Aktivitäten nicht teilnehmen durften, aber ihre Beteiligung wurde schlichtweg nur in seltenen Fällen erwähnt.

Aus gesellschaftspolitischer Sicht war das selbstbestimmte Leben für Frauen zur Zeit des Surrealismus keineswegs einfach. Es „galt ein Gesetz von 1920, das nicht nur den Schwangerschaftsabbruch unter Strafe stellte, sondern auch kontrazeptive Maßnahmen verbot."[154] Zusätzlich besaßen Frauen „damals in Frankreich noch kein Wahlrecht."[155] Im Kreis des Surrealismus fanden sie dennoch Anschluss und konnten ihren künstlerischen Bestrebungen nachgehen. Auffallend ist jedoch, dass vermehrt jene KünstlerInnen von den „männlichen" Surrealisten akzeptiert wurden, die in ihrer Malerei das Ideal der erotisch konnotierten „Weiblichkeit" auf ähnliche Weise behandelten. „Der Bezug auf Mythen und hermetische Wissenstraditionen" stellte sich jedoch bei den surrealistischen Künstlerinnen „weitaus komplexer dar als für ihre männlichen Kollegen."[156]

Die Mystifizierung der Frau und ihre „enge Verbundenheit mit der Natur"[157] wurde von den Künstlerinnen selbst verkörpert und spiegelt sich in der Bildsprache von Leonora Carrington,

149 Breton 1967, S.147
150 Breton 1967, S.213
151 Breton 1967, S.244
152 Breton 1967, S.257
153 Nadeau 1986, S.223-233
154 Bruy 2006, S.108
155 Ebd.
156 Bruy 2006, S.107
157 Ebd.

Leonor Fini und Dorothea Tanning wider. Dabei befassten sich die drei Künstlerinnen vornehmlich mit Selbstportraits, die jedoch anstatt in Ironie, wie bei Cahun, Oppenheim und Bourgeois, in eine perfektionistische Übersteigerung von „Weiblichkeit“ münden. So inszenierten sich die Künstlerinnen darin vielfach selbst als Musen des Surrealismus.

Die meisten Frauen wurden dennoch lediglich als Begleiterinnen, als Freundinnen oder Musen der Surrealisten dargestellt. In den Gruppenaktivitäten, im Freundeskreis und in geselligen Zusammenkünften waren sie stets anwesend. Im Territorium des Alltags waren sie akzeptiert und willkommen, im Bereich der Kunst wurde ihr Beitrag nur selten toleriert. Im surrealistischen Spiel, welches einen wesentlichen Teil des Alltags im Surrealismus einnahm, wurde Frauen jedoch eine bedeutende Rolle beigemessen.

Die Zeichnungen des *Cadavre exquis* sind Beweis dafür. In den meisten der erhaltenen Spieldokumente zeigt sich, dass Frauen im selben Maß Beteiligung fanden. So stellt der Vergleich der 100 ausgestellten Exponate im Katalog *Juegos Surrealistas: 100 cádaveres exquisitos* dar, dass an zwei Drittel der Werke die Namen von „weiblichen“ Künstlerinnen aufscheinen.[158] Erst in dem Spiel zeigen sich die Mechanismen des Kollektivs, in dem jede/jeder eingeladen wurde zu partizipieren. Im *Cadavre exquis* erfuhren die Frauen im Surrealismus schließlich die Gleichberechtigung, die ihnen in anderen Bereichen versagt blieb.

Simone Breton-Collinet unterstreicht in ihrem Text *Die Erfindung der „Erlesenen Leiche“,* dass zwar die Teilnahme der „ großen Maler an diesem Spiel einige Kostbarkeiten hervorgebracht“ hat, jedoch beschreibt sie weiter:

> *„Doch die eigentliche Entdeckung war die Teilnahme derer, die kein Talent und keine Eignung zum schöpferischen Akt besaßen, den ihnen aber das Spiel bot, indem es ihnen für immer eine Tür zum Unbekannten öffnete.“*[159]

Zeichnerisches Talent galt demnach nicht als Voraussetzung, um sich am *Cadavre exquis* zu beteiligen. Wie Nadeau festhält, galt Talent im Surrealismus allgemein nicht als beachtenswert. So verkündeten die SurrealistInnen schon zu Beginn der Bewegung, „daß sie kein Talent hätten und es Talent überhaupt nicht gebe.“[160] Diese Abwehr vom Geniekult in der Kunst wurde im Spiel *Cadavre*

158 Lebel 1997
159 Breton-Collinet 1948, S.209
160 Nadeau 1986, S.63

exquis wie von selbst verhandelt, denn es gab dabei keine Taktik, die verfolgt werden konnte. Es herrschte keine Hierarchie, denn jedes Teilsegment der Zeichnung war gleichbedeutend. Es gab kein Gewinnen oder Verlieren, denn allein die Partizipation wurde zum ausschlaggebenden Spielimpuls. Die Komposition, die am Ende erst entschlüsselt wurde, war somit Produkt eines kollektiven, gemeinschaftlichen Gedankens.

> *„Die schockartige Überraschung provozierte Bewunderung, das Gelächter bewirkte große Lust auf neue Bilder – Bilder, die für ein einziges Hirn unvorstellbar waren – unfreiwillige, unbewußte, nichtvoraussehbare Frucht von drei oder vier betrogenen Geistern.“*[161]

Die Abwendung vom Künstlersubjekt hin zu der Gemeinschaft, dem Kollektiv, kommt im *Cadavre exquis* auf vielfältige Weise zum Tragen. So werden im Folgenden zwei Phänomene behandelt, die der kollektiven Gestaltung einerseits zu Gute kommen, sie jedoch andererseits hinterfragen.

Anhand einer Serie an Beispielen auf schwarzem Papier (Abb.40, Abb.41), die Anfang der 1930er Jahre entstanden, vollzieht sich ein Wandel in der fragmentierten Bildästhetik. Beim Gebrauch von Farbstiften oder Gouache waren die MitspielerInnen dazu aufgefordert, dieselben Farben der/ dem nächsten Mitspielerin/ Mitspieler weiterzureichen.[162] Dies führte einerseits zu einer Steigerung der Spielanforderung und andererseits wurde damit eine Homogenität in der Bildästhetik angestrebt, die der ursprünglichen spontanen Spielart zu widerstreben scheint. Hinzu kommt, dass die charakteristische Faltlinie des *Cadavre exquis* gänzlich ausbleibt. Susan Laxton sieht in der Faltlinie eine Doppelfunktion: „the fold assures that the elements of the *Cadavre exquis* don't exactly synthesize, (...) they join and separate, couple and divide.“[163] Durch das Falten bekommt die Zeichnung fernerhin eine zusätzliche Linie, die neben den grafischen Linien existiert und das charakteristische Merkmal des *Cadavre exquis* darstellt. Fehlt diese Linie, so ist die Zeichnung nicht mehr von Einzelwerken zu unterscheiden und büßt damit den Verweis auf eine kollektive Gestaltung ein. Ohne die Faltlinie verliert der *Cadavre exquis,* laut Laxton, an Qualität.[164]

161 Breton-Collinet 1948, S.207
162 Tzara 1948, S.24
163 Laxton 2009, S.34
164 Laxton 2009, S.38

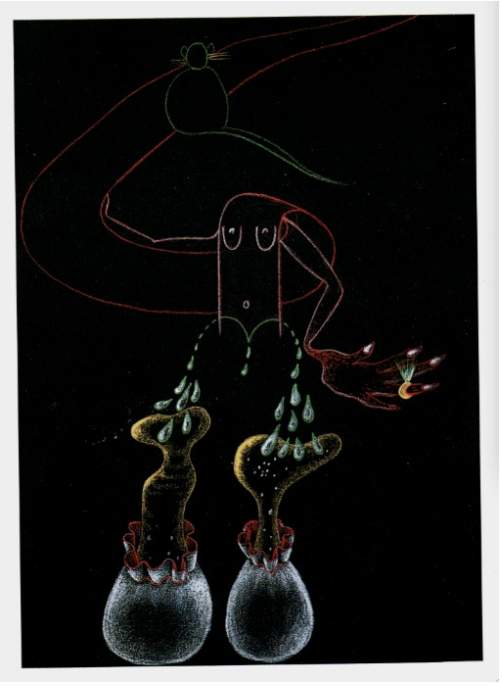

Abb. 40: Tristan Tzara, Greta Knutson, André Breton, Valentine Hugo, 1930, Buntstift auf schwarzem Papier, 31 x 23 cm

Abb. 41: Georges Sadoul, Frédéric Mégret, André Breton, Suzanne Muzard, 1929, Bleistift und Gouache auf schwarzem Papier, 25 x 16,5 cm

Kleine Markierungen am Bildrand verweisen darauf, dass die Zeichnungen nicht gefaltet, sondern mit einem weiteren Blatt Papier abgedeckt wurden. Somit war zwar die Methode des Verdeckens und Aufdeckens gegeben, dennoch verlieren die Zeichnungen ihre wesentliche Charakteristik, die sie als Spiel definierte. Zusätzlich dazu wurden die Trennspuren durch nachträgliches Schattieren kaschiert. Die Unterscheidung der einzelnen Teilbeiträge wird dabei deutlich erschwert.
Werner Spies zufolge forcierten die TeilnehmerInnen am *Cadavre exquis* einen gewissen „Einheitsstil“, der ihnen jedoch nicht gelingen sollte.[165] Die angestrebte kollektive Gestaltung ist seiner Meinung nach nicht vorhanden, da der „persönliche Beitrag“ der einzelnen KünstlerInnen stets erkennbar blieb.[166] Folgt man Spies Ansicht, könnte man die Signatur, die in einigen Beispielen des *Cadavre exquis* Einzug nahm, als Kriterium des individuellen Stils der TeilnehmerInnen definieren.

Die ersten Zeichnungen wurden nicht signiert. Erst im Laufe des gesteigerten Interesses kam die Signatur ins Spiel. Diese sollte demnach die einzelne Handschrift der VerfasserInnen unterzeichnen und hebt die Zeichnungen ferner in die Sphäre des Kunstschaffens.

165 Spies 2006, S.241
166 Ebd.

In der Ausstellung *Le Cadavre exquis, son exaltation*, die 1948 in der Galerie Nina Dausset in Paris stattfand, präsentierten die SurrealistInnen ihre kollektiven Zeichnungen erstmals in einem institutionellen Kontext.[167] Zu der Zeit fanden sich einige der Mitglieder wieder in Paris zusammen, dem ursprünglichen Zentrum der surrealistischen Bewegung. Der zweite Weltkrieg führte zur Spaltung der Gruppe. Viele wanderten um 1940 in die USA oder nach Mexiko aus, wo sie versuchten, ihre surrealistischen Bestrebungen einer neuen Gefolgschaft näher zu bringen.[168] Im Exil gründete Breton die surrealistische Zeitschrift *VVV* und veröffentlichte darin die *Prolégomènes à un Troisième Manifeste du Surréalisme ou non.*[169] Zwar breitete sich der Surrealismus auch während des Krieges weiter aus, doch die ursprüngliche revolutionäre Haltung der Gruppe und die „schöpferische Kraft in der Kunst und Poesie erschien nur als ein lächerliches Gegengewicht angesichts der Ereignisse in Auschwitz.“[170]

> *„Es liegt in der Natur von Utopien, daß sie im Kontakt mit der Realität an Leuchtkraft verlieren. Aber in gleicher Weise ist ihnen eigen, daß sie fortwähren und unter veränderter Gestalt mit anderen Menschen neu geboren werden.“*[171]

Obwohl die Gruppe sich ständig neu formierte, Mitglieder ausgeschlossen und wieder neue aufgenommen wurden, behielten die SurrealistInnen eine Tätigkeit stets bei. Es war der *Cadavre exquis*, der von 1925 an bis in die letzten Jahre der surrealistischen Bewegung durchwegs gespielt wurde. Dabei waren es stets unterschiedliche Konstellationen an Personen, die sich dem Spiel widmeten. Denn der Reiz des Spiels steckte in der Vielfalt der einzelnen Handschriften. Jede/Jeder war willkommen zu partizipieren, denn wie bereits erwähnt, galt zeichnerisches Talent nicht als Voraussetzung. Es waren die Frauen im Surrealismus die das Spiel dominierten, sowie einzelne Sympathisanten die eingeladen wurden ihre Kontribution beizusteuern. Erst im Kollektiv entfaltete der *Cadavre exquis* seine Gestalt, in dem Fall spielte die Einzelkünstlerin/der Einzelkünstler eine untergeordnete Rolle.

167 Die Ausstellung wurde 1975 in der Galerie Arturo Schwarz in Mailand wiederholt, darin wurden über 40 Zeichnungen des *Cadavre exquis* ausgestellt, ob es sich dabei um dieselben Exponate wie in der Ausstellung von 1948 handelt, wurde im Katalog nicht vermerkt.
168 Nadeau 1986, S.198
169 Ebd.
170 Nadeau 1986, S.221
171 Nadeau 1986, S.222

4. NACHSPIELE

4.1. Gemeinschaftsarbeit

> *„Wissen Sie, manchmal sitze ich in meinem Atelier, schaue mir meine Arbeit an und denke mir, dass das doch wirklich Scheiße ist, was ich hier gerade mache, richtiger Mist; daher fordere ich andere Künstler auf, mir zu helfen, allerdings nur, um zu sehen, dass sie auch schlecht sind. Dadurch fühle ich mich dann besser und kann weitermachen.“*[172] *- Franz West*

Der rasante Aufschwung verschiedener künstlerischer Avantgardeströmungen seit dem 20. Jahrhundert deutet nicht nur ein Aufbegehren gegen konstatierte Normen und Gesellschaftsformen an. Anhand der diversen Zusammenschlüsse und Gruppenkonstituierungen wird gleichsam das Künstlersubjekt als Individualschöpfer in Frage gestellt. Die Künstlergruppe stellt sich somit über die Einzelakteure und jedes Mitglied wurde zum objektiven Teilnehmer eines gleichgesinnten Künstlergruppengefüges.

Formen der künstlerischen Produktionsgemeinschaft gab es natürlich zu allen Zeiten, so auch in der Künstlerwerkstatt, in der eine klare Arbeitsteilung verfolgt wurde und Kunstschaffen noch mit Handwerk gleichgesetzt wurde. Erst in der Renaissance vollzog sich ein Wandel hinsichtlich des Künstlersubjekts, das fortan als individueller Schöpfer seiner Werke anerkannt wurde. Es war die Einführung des Geniebegriffs, die diese Genese vorantrieb, die sich innerhalb des Hofkünstlers vollzog, der als Erster autonome Bestrebungen durchsetzen sollte.[173] Der „Wegfall der Höfe“, angefangen mit der französischen Revolution, ging einher mit einer veränderten Auftragslage für die verbleibenden KünstlerInnen.[174] Durch die Etablierung der ersten, regelmäßig stattfindenden Künstlersalons, bot sich eine geeignete Zusammenkunft möglicher Auftraggeber und gleichgesinnter Künstler-“KollegInnen“.[175]

Im Laufe des 19. Jahrhunderts kam es vermehrt zur Gründung künstlerischer Bruderschaften und

172 Franz West im Interview, zit.nach: König 2009, S.101
173 Zimmer 2002, S.29
174 Zimmer 2002, S.30
175 Ebd.

Zusammenschlüssen in Form von Gruppen und Sezessionen. Die Nazarener und Präraffaeliten schafften zum Teil kollektive Arbeitsweisen wie gemeinsam gezeichnete „Freundschaftsbilder“ oder Formen einer „Aufgabenteilung“ in „künstlerischen Entwurf und Ausführung“.[176] Um 1888 beabsichtigte Vincent van Gogh die Vorteile, die die kollektive Wohn- und Arbeitssituation einer Künstlergemeinschaft bieten sollte, in seiner damaligen Wohnstätte, dem »Gelben Haus« in Arles, umzusetzen.[177] Sein Anliegen lag nicht nur in der möglichen gegenseitigen Inspiration. Ferner erhoffte er sich „durch das gemeinsame Wirtschaften“ auch eine „finanzielle Entlastung“.[178] Paul Gauguin sollte das „geistige Oberhaupt“ der Gemeinschaft werden und bekannte Künstlerfreunde von der Teilnahme überzeugen. Letztendlich führten Unstimmigkeiten der beiden Künstler dazu, dass Van Goghs Idee der gemeinsamen Arbeits- und Produktionsstätte hier eine Utopie blieb.

Erst im 20. Jahrhundert schien diese Form der Künstlergemeinschaft zu einer Art Allgemeinpraxis zu werden, die von diversen Gruppierungen umgesetzt wurde. Wie Christoph Wilhelmis Handbuch der Künstlergruppen im deutschsprachigen Raum zu entnehmen ist, zeichnet sich besonders in der Zeit zwischen den beiden Weltkriegen eine tendenziell hohe Zahl an Neugründungen diverser Künstlergemeinschaften ab.[179] Florian Rötzer erläutert in der Ausgabe *Kunstforum international* 1991, *Künstlergruppen: Von der Utopie einer kollektiven Kunst:*

> *„Gruppen sind der Humus, aus denen durch wechselseitige Anregung und Kritik Neues wächst. Sie bilden eine Art Gegenöffentlichkeit und ermöglichen es, eine andere Produktion, einen neuen Stil oder überhaupt alternative Ideen in einer Enklave gewissermaßen rekursiv auszubilden und sie dann in der Öffentlichkeit durchzusetzen.“*[180]

Ihm zufolge waren die Mitglieder von Künstlergruppen meist noch jung und befanden sich oft „zwischen dem Abschluß ihrer Ausbildung und dem Beginn ihrer Professionalität.“[181] Oft fanden sich die Mitglieder im gemeinsamen Studium an Kunstakademien zusammen und nutzten die Zusammenarbeit als „ein zeitlich limitiertes Zweckbündnis.“[182] Denn in den meisten Fällen blieb die Teilnahme der Mitglieder nicht von langer Dauer. Hatten sie sich erstmal einen Namen gemacht, konnten sie fortan ihren individuellen Bestrebungen nachgehen und die Gruppe verlassen. So zog

176 Zimmer 2002, S.35
177 Zimmer 2002, S.43
178 Ebd.
179 Wilhelmi 1996, S.374
180 Rötzer 1991, S.74
181 Ebd.
182 Ebd.

Dalí seine Rückschlüsse auf die Erfahrungen des Kollektiven im Surrealismus folgendermaßen:

> *„Alles was kollektiv ist, bedeutet deine Bestattung. Nutze das Kollektiv als Erfahrung und danach zerschlag es, zerschlag es fest! Und bleib allein.“*[183]

Die Teilnahme an einer künstlerischen Gemeinschaften ermöglichte fernerhin auch die Möglichkeit künstlerische Werke in kollektiven Arbeitsprozessen auszuführen. So waren es oftmals großformatige Arbeiten, wie Wandbilder und Deckengemälde, die schon allein in der technischen Ausführung die Kooperation mehrerer KünstlerInnen voraussetzte. In den meisten Fällen handelte es sich dabei jedoch um Auftragsarbeiten. So genannte Monumentalwerke, wie sie beispielsweise in der Sowjetunion entwickelt wurden, dienten vornehmlich propagandistischen Zwecken und sollten den Aufbau des Kommunismus stärken.[184] Eine Ausnahme bildet dabei das Wandbild *Paradies*, das 1912 in der Atelierwohnung von August Macke als Gemeinschaftswerk gemeinsam mit Franz Marc geschaffen wurde. Es soll als Beispiel fungieren, dass großformatige Arbeiten wohl auch auf persönliche Bestrebungen hin umgesetzt wurden, ohne dabei einer Auftragsbasis zu obliegen.[185]

Spätestens im Dadaismus war die Kollektivarbeit auf künstlerischer Ebene keine Seltenheit mehr. Georges Hugnet geht sogar so weit zu behaupten: „Dada destroyed the individual personality.“[186] Unterdessen entstanden diverse Collagen multipler Autorschaft, wie die *Fatagaga-Collagen* von Max Ernst und Hans Arp[187] oder einer Reihe an *Duo-Collagen* des Ehepaars Hans Arp und Sophie Täuber-Arp.[188] Das Künstler-Paar setzte die gemeinsame Arbeitsweise jahrelang als Mittel ein, individuelle Prozesse in künstlerische Dialoge zu verwandeln.

Wie bereits näher behandelt wurde, stellte der Surrealismus die Gemeinschaftsarbeit unter dem Blickwinkel des Spiels auf differenzierte Art und Weise dar. Folglich soll auf zwei Gruppen näher eingegangen werden, die die spielhafte Gemeinschaftsarbeit besonders forcierten, die Gruppe COBRA und die Gruppe SPUR.

Der Gruppenname COBRA bildet ein Akronym aus den Herkunftsorten der Künstler aus Kopenhagen, Brüssel und Amsterdam, die sich 1948 formierten und drei Jahre gemeinsam tätig

183 Salvador Dalí, „Todo lo que es collectivo significa tu enterramiento. ¡Utiliza lo colectivo como experiencia, y después golpea, golpea fuerte! Y quédate solo′“, Zit. nach: Lebel 1997, S.36
184 Zimmer 2002, S.51
185 Zimmer 2002, S.47
186 Georges Hugnet,“The Dada Spirit in Painting“in: Robert Motherwell, The Dada Painters and Poets: An Anthology, Witterborn, New York1967, S.157 Zit. nach MacCabe, S.23
187 Ebd.
188 Zimmer 2002, S.57

waren.[189] Die Gruppe ließ sich stark vom Surrealismus beeinflussen. Sie taten dies besonders im Hinblick auf die Erprobung unterbewusster Vorgänge, wohingegen sie jedoch die Idealisierung des „puren psychischen Automatismus“, wie er von Breton im ersten surrealistischen Manifest propagiert wurde, kritischer hinterfragten.[190] In ihrer künstlerischen Auseinandersetzung sollte die Spontaneität im Vordergrund stehen, um darin bewusste und unbewusste Erfahrungen miteinander zu vereinen.

Abb. 42: Karel Appel/Constant/Corneille/Asger Jorn/Erik Nyholm, Cobramodification, 1949, Öl auf Leinwand, 42,5 x 62,2 cm, Kunstmuseum Silkeborg, Schenkung von Erik Nyholm

Ein besonderes Augenmerk legten sie dabei auf die Ursprünge von Kreativität und den unvermittelten Ausdruck des Unterbewusstseins, der ihrer Ansicht nach, besonders in Kinderzeichnungen zu Tage trat.[191] Die COBRA-Mitglieder ließen sich dabei nicht nur stilistisch von Kinderzeichnungen inspirieren, sondern forcierten ebenso die direkte Beteiligung von Kindern an ihren künstlerischen Projekten. So gestalteten die KünstlerInnen im Sommer 1949 gemeinsam mit Laien und Kindern die Innenwände eines Erholungsheims für Architekturstudenten in Bregnerød.[192] Methodisch ging man so vor, „dass jedem Anwesenden (…) bestimmte Abschnitte zugeteilt wurden, die spontan ausgeführt wurden, ohne vorherige Studien, Entwürfe oder Absprachen.“[193]

189 Fineberg 1997, S.178
190 Fineberg 1997, S.179
191 Fineberg 1997, S.182
192 Zimmer 2002 S.68
193 Zimmer 2002, S.68f.

Die Vorgehensweise der Gemeinschaftsarbeit war bei den COBRA-Mitgliedern dermaßen immanent, dass sie diese sogar als „programmatischen Punkt“ in ihren Manifesten konstatierten.[194] In der oben angeführten Abbildung wird ein Beispiel der gemeinschaftlichen Malerei dargestellt, die die naive Bildsprache mit expressiven Elementen vereint. Der wesentliche Stellenwert den die Künstler in der Kinderzeichnung erblickten, wurde auch von weiteren Künstlern ins Auge gefasst. So gestalteten auch Keith Haring oder Jean Michel Basquiat diverse Kollektivzeichnungen mit Kindern und Jugendlichen.[195] Wie die SurrealistInnen sich bereits von Kinderspielen beeinflussen ließen, wird auch hier ersichtlich, dass auch andere KünstlerInnen die strikte Trennung von Spiel und Kunst hinterfragten.

Ähnliche Bestrebungen forcierten die Mitglieder der Gruppe SPUR, die 1957 durch die Künstler Helmut Sturm, Heimrad Prem, HP Zimmer und Lothar Fischer in München gegründet wurde.[196] Der Gruppenname SPUR wurde in einem gemeinsamen Manifest 1958 festgehalten.
Schon zu Beginn ihrer künstlerischen Schaffensphase zählten Gemeinschaftsarbeiten zu einem wesentlichen Bestandteil der kollektiven Kunstpraxis der Mitglieder. Sie verfolgten dabei spielerische Praktiken, die in Ölmalerei, Aquarell und Gouache ihre Umsetzung fanden und bezogen ursprünglich ihre stilistischen Einflüsse aus der informellen Malerei. Nina Zimmer analysiert, dass es den SPUR-Künstlern wohl nicht vollkommen bewusst war, dass sie mit ihrem „Produktionsansatz“ dem „informellen Künstlerbild“ von Grund auf widersprachen, da sie dessen „heroischen Subjektivismus“ unbewusst in Frage stellten.[197] Mit ihrem Zugang zur Gemeinschaftsarbeit versprachen sie sich „die Grenzen des individuellen Schaffens“ zu überwinden und dadurch einen Mehrwert der Kunst zu generieren, der ihnen als Einzelkünstler nicht gelingen würde.[198]

Im Laufe ihrer Zusammenarbeit unterhielten sie Kontakte zu den Künstlern der ehemaligen Gruppe COBRA und der Situationistischen Internationale um Guy Debord, die ähnliche Kollektivitätsansprüche an die Gruppe stellten. 1965 entstand eine der letzten Serien an Gemeinschaftsarbeiten der Gruppe SPUR. Hier „begann einer der Künstler zunächst ein Blatt zu bemalen, das dann vom nächsten (...) unter der Berücksichtigung bestimmter fixierter Regeln weiter bearbeitet wurde.“[199] Die Gouachen die sie als 'Malspiele' bezeichneten, können der methodischen

194 Zimmer 2002 S.75
195 Fineberg 1997, S.216- 217
196 Rötzer 1991, S.173
197 Zimmer 2002, S.169
198 Zimmer 2002, S.118
199 Dorner 2006, S.31

Arbeitsweise nach, mit der surrealistischen Spielform des *Cadavre exquis* verglichen werden. Auch in dem Fall wurde die Zeichnung von einer Person begonnen, die dann reihum weitergereicht wurde, um am Schluss ein Gesamtbild zu erzeugen.

Wie den beiden Beispielen zu entnehmen ist, wurde der Gedanke einer kollektiven Kunstpraxis oftmals mit einer spielerischen Haltung verglichen. Gemeinschaftsarbeiten verlangten die Einhaltung gewisser gruppeninterner Spielregeln. Sie verursachten Situationen, in denen der persönliche Stil jeder Künstlerin/jedes Künstlers determiniert werden musste, um dem kollektiven Stil zu entsprechen. Max Faust verweist darauf, dass die Zusammenarbeit mehrerer KünstlerInnen, den „Bereich des Subjektiven in der Kunst“ verkompliziert. Seiner Meinung nach, treibt sie eine „Identitätsproblematik“ voran und wurde aus diesem Grund nur selten von KünstlerInnen in Angriff genommen.[200]

Im Laufe des 20. Jahrhunderts widmeten sich dennoch einige KünstlerInnen gemeinschaftlichen Arbeitsprozessen.[201] So entstand in den 1980er Jahren eine Reihe an Gemeinschaftsbildern zwischen den Künstlern Albert und Markus Oehlen, Werner Büttner und Martin Kippenberger.[202] Zwischen 1972 und 1979 unterhielt Dieter Roth kollektive Arbeitsweisen mit Arnulf Rainer, sowie auch später mit Richard Hamilton. Gemeinschaftliche „Gelegenheitsarbeiten“ fanden sich unter anderem auch bei Joseph Beuys, Michael Buthe, Theo Lambertin, Ulrike Rosenbach und Jürgen Klanke.[203] Darüber hinaus gingen auch diverse „Künstler-Paare“, ausserhalb des privaten Zusammenlebens, einem künstlerischen Austausch nach. Dass es sich bei Gemeinschaftsarbeiten lediglich um einen Randbereich der Kunst handelt, ist demnach anzuzweifeln.

4.1.1. Kollaboration und Komplizenschaft

Nina Zimmer führt in ihrer Dissertation *SPUR und andere Künstlergruppen: Gemeinschaftsarbeit in der Kunst um 1960 zwischen Moskau und New York* eine Aufschlüsselung diverser Definitionen von Gemeinschaftsarbeit an. So zieht sie den Begriff 'Gemeinschaftsarbeit' dem der 'Gruppenarbeit'

200 Faust 1983, S.62
201 Das Thema der Gemeinschaftsarbeit wird in folgenden Sammelbänden näher behandelt, und zwar: Künstlergruppen: Von der Utopie einer kollektiven Kunst, Kunstforum international, Bd.116; Gemeinschaftsbilder: ein Aspekt der neuen Malerei, Kunstforum international Bd. 67; Künstler-Paare u.a.m: Kunstforum international Bd.106/107.
202 Faust 1983, S.57
203 Faust 1983, S.86

vor, da letzterer als „schwächer“ zu definieren ist und „eine Vielzahl von mitunter nur oberflächlichen Kooperationsformen bezeichnen kann.“[204] Wird im Englischen allgemein von 'joint art' oder oftmals von 'collaborative art' gesprochen, so ergibt sich im Deutschen mit dem Wort 'Kollaboration' die Schwierigkeit, dass kollaborieren auch „mit dem politischen Feind zusammenarbeiten“ bedeuten kann.[205]

Der Terminus Gemeinschaftsarbeit wäre auch dem Begriff der 'Kollektivarbeit' gleichzustellen, dessen Ursprünge im Lateinischen liegen und beispielsweise auch im Französischen als 'travail collectif' gebräuchlich ist. Die französische Sprache weist gleichfalls weitere Ausdrücke für Gemeinschaftsarbeiten auf, die mitunter auch „metaphorischen Charakter“ haben, wie der Ausdruck 'traveaux à quatre mains' oder aber auch 'l'artiste à deux têtes'.[206]

Gesa Ziemer stellt die These auf, dass sich der Begriff 'Komplizenschaft' dazu eignet, „zeitgemäße schöpferische gemeinschaftliche Tätigkeit zu beschreiben.“[207] Ihrer Auffassung nach sind Künstler „Experten für komplizitäre Verflechtungen“ und würden permanent an „sozialen Verbindungen“ experimentieren.[208] Dabei rückt sie den negativ konnotierten, der Kriminalität entspringenden Begriff der Komplizenschaft in ein positives Licht. Von KomplizInnen wird die „bewusste und aktive Beteiligung“ eingefordert, denn sie erstellen einen gemeinsamen Plan und werden zu Mittätern in dessen Umsetzung. Im Bereich der Kunst eignet sich dieses Modell als Gegenvorschlag zu Begriffen wie Teamwork, Allianz, Netzwerk oder Freundschaft. In dem Moment wo sich „Innovation und Verbrechen“ berühren, werden „Regeln außer Kraft“ gesetzt[209] und fördern in dem Sinne das „aktive Gestalten von Kultur.“[210]

Wie bereits erwähnt wurde, bezweifelten die SurrealistInnen eine strikte Strafverfolgung. Sie stellten die Aufforderung, Gefängnisinsassen aus ihrer Gefangenschaft zu befreien. In gewissen Formen der Kriminalität erkannten sie einen Ausdruck der Normverweigerung, der ihnen in ihren Bestrebungen mitunter reizvoll erschien. So lässt sich auch der Begriff der Komplizenschaft im *Cadavre exquis* anwenden. Jede/ jeder Einzelne wurde zur aktiven Beteiligung aufgefordert und sollte einen Beitrag zum Gesamtbild leisten. Es war das gemeinsame Handeln, welches das Spiel

204 Zimmer 2002, S.87
205 Ebd.
206 Zimmer 2002, S.88
207 Ziemer 2012, S.124
208 Ebd.
209 Ziemer 2012, S.134
210 Ziemer 2012, S.129

bestimmte. SaboteurInnen oder SpielverderberInnen kamen im *Cadavre exquis* nicht zum Zug.

4.1.2. Kollektive Autorschaft

Roland Barthes analysiert in seinem berühmt gewordenen Text *Der Tod des Autors (*1968) die wechselseitige Beziehung zwischen Autor und Werk. In einer Textpassage bezieht er sich auf den Surrealismus, mit seinem „romantischen Ziel" sprachliche Codes mittels der automatisierten Schreibweise zu zerstören. Seiner Meinung nach, ist eine Zerstörung der codierten Sprache nicht möglich. Was der Surrealismus für Barthes jedoch sehr wohl vollbrachte, war „das Bild des Autors zu entradikalisieren".[211]

Auch Michel Foucault geht 1969 der Frage nach *Was ist ein Autor?* In seinem Vortrag stellt er fest:

> *„Der Autor ist nicht die unendliche Quelle an Bedeutungen, die ein Werk füllen; der Autor geht den Werken nicht voran, er ist ein bestimmtes Funktionsprinzip, mit dem, in unserer Kultur, man einschränkt, ausschließt und auswählt."*[212]

Stellten die SurrealistInnen den Autorenbegriff sukzessive in Frage, so wurde dieser spätestens im Happening und in der Aktionskunst der 1960er Jahre programmatisch erweitert. Er schloss fortan nicht mehr nur die Produzentin/den Produzenten, sondern ebenso die Betrachterin/den Betrachter mit ein.[213] In Bezug auf Gemeinschaftsarbeiten deckt die kollektive Autorschaft gewisse Probleme auf. Bazon Brock zufolge, wird künstlerische Arbeit „im Unterschied zur Arbeit in anderen Bereichen", traditionsgemäß nur „je einem individuellem Urheber zugesprochen".[214] Bei Gemeinschaftsarbeiten sei dies „per Definition nicht möglich". Daraus folgert er, dass diese schließlich „nur als nebengeordneter Werktypus verstanden werden".[215] Nina Zimmer sieht hinter der Tatsache, dass Gemeinschaftsarbeiten nur wenig erforscht wurden, einen „banalen Grund". Die Tatsache, dass jegliche „Ordnungssysteme auf einer alphabetischen Systematisierung gegründet sind", erschwere die Einordnung „gleichwertig zu behandelnder Autoren".[216] Aus diesem Grund

211 Barthes 1968, S.188
212 Foucault 1969, S.228
213 Zimmer 2002, S.76
214 Bazon Brock, „Über Anna und Bernhard Johannes Blume" in: Künstler, Kritisches Lexikon der Gegenwartskunst, München 1988, S.3, zit. nach: Bianchi 1990, S.97
215 Ebd.
216 Zimmer 2002, S.19

werden laut Zimmer Gemeinschaftsarbeiten nur einer Autorin/einem Autor zugeschrieben, meist derjenigen/demjenigen die/der einen größeren Bekanntheitsgrad besitzt oder schlichtweg früher im Alphabet auftaucht.[217] Dabei wird ersichtlich, dass der kollektiven Autorschaft oftmals bürokratische Hürden in den Weg gestellt werden, dem sich nicht jede Künstlerin/jeder Künstler gerne stellen mag.

Im *Cadavre exquis* scheint jedoch die Frage nach einer individuellen Autorschaft nie behandelt worden zu sein. Die Zeichnungen galten als Produkte des Kollektivs, mit dem sich jedes Mitglied identifizierte. Sie bekamen einen übergeordneten Autor, der unter einem Pseudonym agierte. In der Ausgabe *La Révolution surréaliste*, Nr. 9/10 1927, in der die Zeichnungen erstmals veröffentlicht wurden, verweist ein Index auf die einzelnen Autoren der Texte und Illustrationen. Zwischen den Namen Max Ernst, André Breton, André Masson und etlichen anderen, stand lediglich der Name „Le *Cadavre exquis*".

4.2. Die Nachfolge des *Cadavre exquis*

Johan Huizingas Definition nach ist die „Wiederholbarkeit" eine der wesentlichen Aspekte des Spiels: „Wenn es einmal gespielt worden ist, bleibt es als geistige Schöpfung oder als geistiger Schatz in der Erinnerung haften, es wird überliefert und kann jederzeit wiederholt werden (…)."[218]

Somit entspricht die Methode des *Cadavre exquis* einer Spielanleitung, die in ihrer simplen Ausführung von diversen Künstlergruppen weiterverfolgt wurde. Die Internationalisierung der surrealistischen Bewegung, die schon in den Anfangsjahren der Bewegung vorangetrieben wurde, vermochte mitunter auch diverse Spielpraktiken weiter zu tragen. So hielten die Pariser SurrealistInnen regen Kontakt zu internationalen Gruppierungen. Die erste internationale Surrealistenausstellung fand 1936 in London statt und wurde ein Jahr später in Paris von André Breton und Marcel Duchamp gemeinsam kuratiert.[219] Dabei waren 824 TeilnehmerInnen aus insgesamt 24 Nationen vertreten, darunter auch Österreich, Deutschland, Griechenland, Rumänien, Schweden, Spanien und die Schweiz. Der Surrealismus hat breite Wogen geschlagen und wie Nadeau anmerkt, sind es fortan nicht mehr die SurrealistInnen selbst, die die Bewegung formen,

217 Ebd.
218 Huizinga 1938, S.18
219 Nadeau 1986, S.220

sondern „es ist der institutionalisierte Surrealismus, der die Surrealisten hervorbringt.“[220]

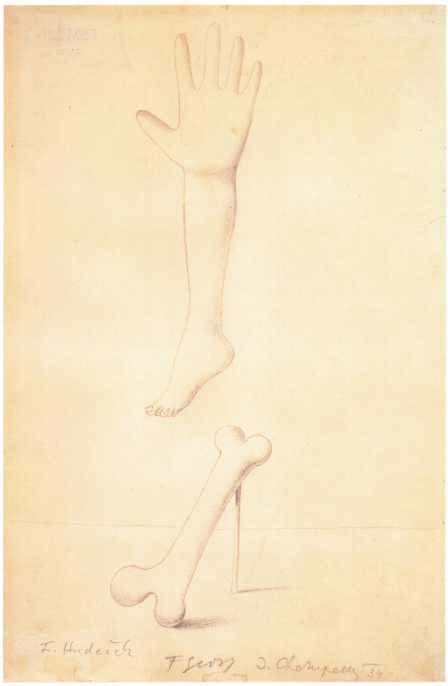

Abb. 43: František Hudeček, František Gross, Jindřich Chalupecký, 1934, Bleistift auf Papier, 28,3 x 19 cm

Die Gruppe des Prager Surrealismus um die KünstlerInnen Jindrich Chalupensky, Toyen, František Hudeček und František Gross gründete sich 1934[221] und blieb bis Mitte der 1990er Jahre bestehen. Laut Anja Tippner waren Spiele im Prager Surrealismus „stets Teil der surrealistischen Praxis“. Eine intensive „reflexive Auseinandersetzung“ mit dem Spiel vollzog sich erst in den 1970er und 1980er Jahren.[222] Jindřich Chalupecký beschreibt die Erfahrungen der Prager SurrealistInnen mit dem *Cadavre exquis* (Abb.43) wie folgt:

> *„we discovered that the drawings organized themselves in similar personages (...); at the end we discovered that we had all drawn on the same paper the same object, (...). We had obviously reached a state of perfect telepathy.“*[223]

Der Surrealist Robert Matta brachte den amerikanischen KünstlerInnen Jackson Pollock, Lee Krasner, William Baziotes und Robert Motherwell die surrealistische Spielpraxis näher. In einem Interview verweist Robert Motherwell auf deren Ausübung des *Cadavre exquis,* die sie auch dazu

220 Ebd.
221 Tippner 2009, S.10
222 Tippner 2009, S.125
223 Chalupecký 1975, S.42

veranlasste weitere kollaborative Kunstwerke zu gestalten.[224] Auch Frida Kahlo und Diego Riviera unterhielten Kontakt zu den SurrealistInnen. Während eines Aufenthalts in New York 1932 gestaltete Frida Kahlo gemeinsam mit Julienne Bloch einige *Cadavre exquis* Zeichnungen (Abb.45).[225] Obwohl sich Frida Kahlo nie selbst als Surrealistin bezeichnete, wurde ihrer Kunst besonders von Seiten André Breton großes Interesse entgegengebracht.

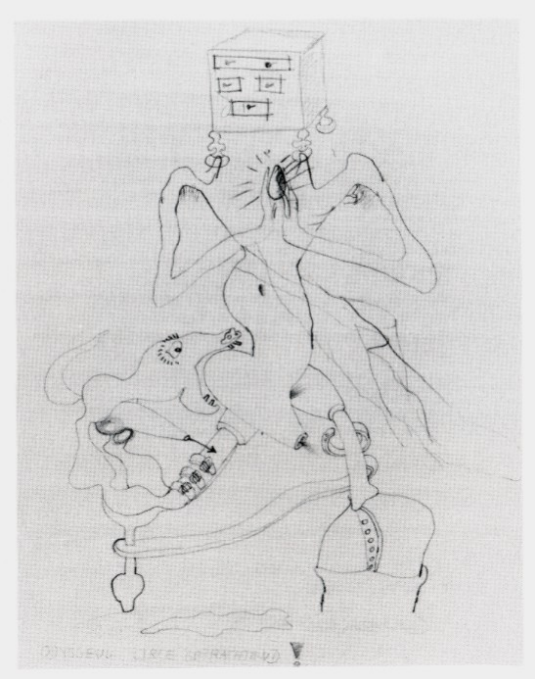

Abb. 44: Lilo Klapheck, Joseph Beuys, Konrad Klapheck, Eva Beuys, 1961, Odysseus Circe Betrachtend!, Bleistift auf Papier, 28 x 22 cm

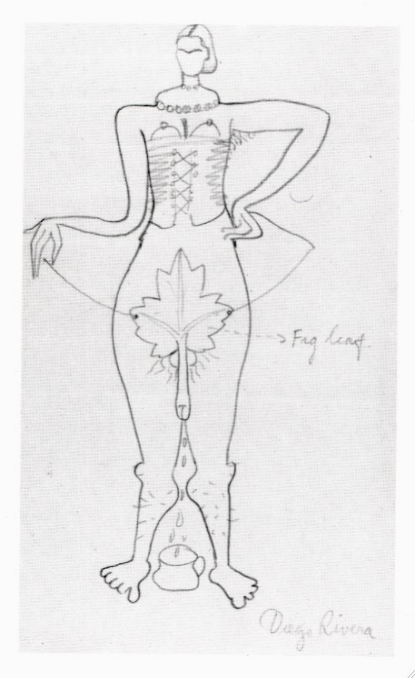

Abb. 45: Frida Kahlo, Lucienne Bloch, 1932, Bleistift auf Papier, 22 x 13,5 cm

In den 1960er Jahren entstand eine Reihe an Zeichnungen der Ehepaare Joseph und Eva Beuys und Konrad und Lilo Klapheck (Abb.44), die in der Zeitschrift *Coupure* 1970 veröffentlicht wurden.[226] Auch sie adaptierten das bekannte Spiel der SurrealistInnen, wobei die Person, die die Zeichnung begann, sie auch abschließen und ihr einen Titel geben sollte. Konrad Klapheck widmete sich in regelmäßigen Abständen dem surrealistischen Zeichenspiel innerhalb seiner Künstlerfreunde, zu denen neben Beuys auch Gerhard Richter zählte.[227] Dabei wird deutlich, dass die Technik des *Cadavre exquis* in diversen Künstlerkreisen, auch ausserhalb des Surrealismus, weiterverfolgt wurde.

1993 fand unter der Kuration von Ingrid Schaffner eine groß angelegte Ausstellung mit dem Titel

224 Robert Motherwell, im Interview mit Cynthia Jaffe MacCabe und Robert C. Hobbs, 1982, zit. nach: MacCabe 1984, S.39
225 Schaffner 1994, S.44
226 Convents 1996, S.33
227 Schaffner 1993, S.21

The Return of the Cadavre exquis im Drawing Center New York statt. Im Vorfeld dazu entstanden über 600 Zeichnungen von mehr als 1200 internationalen KünstlerInnen[228], die dem Drawing Center gespendet und im Anschluss an die Ausstellung versteigert wurden. Präsentiert wurden dabei frühe Beispiele des *Cadavre exquis* aus dem Surrealismus, sowie auch spätere Zeichnungen von Joseph Beuys, Lucienne Bloch, Ted Jonas, Frida Kahlo, Konrad Klappheck, Wilfredo Lam, Roberto Matta und Gerhard Richter.[229] Der Schwerpunkt der Ausstellung lag in den neuen *Cadavre exquis* Zeichnungen, zu deren Konzeption jedoch abgeänderte Spielregeln aufgestellt wurden. Da die KünstlerInnen sich nicht zum selben Zeitpunkt am selben Ort befanden, wurden das jeweilige Blatt Papier mit einer zusätzlichen Spielanleitung an die einzelnen Spielteilnehmer geschickt, die fortan ihr Teilsegment der Zeichnungen gestalten durften. Die Zeichnung der vorhergehenden MitspielerInnen wurde dabei im Vorfeld abgeklebt, wobei, gemäß den ursprünglichen Spielregeln, die letzten Linien ersichtlich blieben.

Jean-Jacques Lebel kritisiert diese Vorgehensweise vehement, denn seiner Meinung nach, handelte es sich bei den Zeichnungen des Drawing Centers um einen reinen Schwindel und weiter noch, um ein 'kidnapping' der surrealistischen Idee, die ausschließlich dem amerikanischen Kunstmarkt zugutekommen sollte.[230]

Abb. 46: Robin Tewes, Megan Williams, Gary Panter, Elliott Green, 1992-1993, Acryl, Buntstift, Bleistift, Aquarell, Collage auf Papier, 36 x 26 cm

Abb. 47: Jim Shaw, Sue Williams, Nicole Eisenman, 1992, Tinte, Bleistift, Acryl auf Papier, 56, 3 x 36 cm

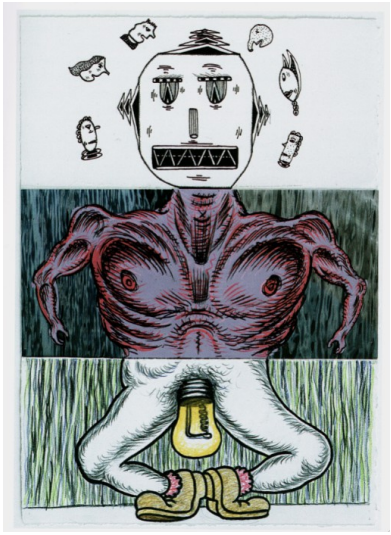

Abb. 48: Mark Beyer, Charles Burnes, Peter Saul, 1992, Tinte, Buntstift, Bleistift, Fotokopie, Mylar, Collage auf Papier, 36,2 x 25,4 cm

228 Schaffner 1993, S.18
229 Schaffner 1993, S.21
230 Lebel 1997, S.33

Aufgrund der Tatsache, dass sich die KünstlerInnen nicht gemeinsam an einem Ort befanden, um sich dem Zeichenspiel zu widmen, sondern die einzelnen Zeichnungen über einen längeren Zeitraum entstanden, geht dabei ein wesentliches Charakteristikum des *Cadavre exquis* verloren, seine spontane Qualität. Vergleicht man die Resultate der New Yorker Ausstellung mit den frühen surrealistischen Beispielen, so weisen diese eine weitaus komplexere Gestaltung auf (Abb.45-47). Statt der spontanen, skizzenhaften Spielqualität nähern sich diese dem Zustand künstlerischer Homogenität. Das Spiel wird in diesem Fall zur künstlerischen Methode.

Abb. 49: Jake Chapman, Dinos Chapman, Exquisite Corpse, 2000, Radierung auf Papier, 22,8 x 7,8 cm
© Tate Modern

Abb. 50: Jake Chapman, Dinos Chapman, Exquisite Corpse, 2000, Radierung auf Papier, 22,8 x 7,8 cm
© Tate Modern

Die Form des *Cadavre exquis* wird auch in der Serie *Exquisite Corpse* (Abb.49, Abb.50) der beiden Künstler Dinos und Jake Chapman erkenntlich. Die Brüder widmeten sich den spielerischen Techniken des *Cadavre exquis* auf rein formaler Ebene in einer Serie an Radierungen aus dem Jahr 2000. Die technische Umsetzung gleicht der des Drawing Centers in dem Maße, dass die einzelnen Teilbereiche abgeklebt wurden. Gleichzeitig bekommt die Technik der Radierung in dem Fall eine spontane Komponente. Die weit aufwendigere Umsetzung des graphischen Druckverfahrens wird dabei der Methode des flexiblen Papierspiels gegenüber gestellt.

Der *Cadavre exquis* wird im Laufe des 20. Jahrhunderts immer wieder von KünstlerInnen aufgegriffen und weitergetragen. Es scheint, als würde die Technik des Faltspiels weitaus mehr als eine simple Spielstrategie darstellen. Sie wird zur künstlerischen Handlung, zu einer Metapher für den geteilten Körper und zeigt sich in vielerlei Gestaltungsformen in der heutigen Kunst.

In Bezug auf die surrealistischen Zeichnungen des *Cadavre exquis* zeigt sich, dass diese vermehrt erst nach dem Surrealismus, in den 1980er und 1990er Jahren in zahlreichen Ausstellungen präsentiert wurden. Sie florieren am Kunstmarkt und gelten als begehrte Sammlerobjekte. Ihr künstlerischer Wert gilt heute als unumstritten.

5. NACHSÄTZE

„Let´s draw an exquisite corpse. Do you know that game?“, fragte Thaddeus, ein Künstler aus den Vereinigten Staaten, bei einem gemeinsamen Abendessen in Berlin. Der Begriff 'exquisite corpse', oder der französische Ausdruck '*Cadavre exquis*', war mir nicht geläufig, doch als er anfing zu zeichnen und das Papier faltete, wurde mir schlagartig bewusst, welches Spiel er meinte. Es war eine Zeichenmethode, die mir aus meiner Kindheit bekannt war. Dass es sich dabei jedoch auch um ein surrealistisches Spiel handelt, wurde mir erst an jenem Abend bewusst. Mein persönlicher Zugang zu der vorliegenden Diplomarbeit nahm seinen Anfang in einem Zufall, der mir schließlich das „zufällige“ Zeichenspiel der SurrealistInnen näherbrachte. Mein Anliegen war es, die Hintergründe des Spiels zu erforschen und seine Vorgeschichte zu ergründen. Denn wie die bisherige Forschung zum surrealistischen Spiel zeigt, wurde dieser Bereich bisher vollends ausser Acht gelassen.

Wie sich herausstellt, gab es bereits frühe Vorläufer des *Cadavre exquis*. Es waren nicht nur die SurrealistInnen, die es als vergnüglich empfanden, Transformationen an menschlichen Figuren vorzunehmen. Aus kulturgeschichtlicher Sicht lässt sich eine lange Tradition des Verwandlungsspiels nachweisen, die zumindest bis ins 18. und 19. Jahrhundert reicht. Dabei waren es vielfältige Papierspiele, die das Spiel mit der Verwandlung vorantrieben. Besonders an den Beispielen des Wien Museums lässt sich die enge Verwandtschaft zum *Cadavre exquis* nachweisen. Die Ausführung des dreigeteilten Transformationsspiels findet sich auch in vielen Beispielen aus Deutschland und Frankreich, wodurch ersichtlich wird, dass das Spiel im europäischen Raum weit verbreitet war. Ob sich die SurrealistInnen von diesen Spielen, die ihnen womöglich aus ihrer Kindheit bekannt waren, zum *Cadavre exquis* inspirieren ließen, kann nicht belegt werden. Was jedoch bewiesen werden kann ist, dass es das Zeichenspiel in der selben Art im 19. Jahrhundert im Kreis der schottischen Künstler Crawhall, Guthrie und Walton sowie in der Dresdner Kunstszene um Otto Dix bereits gab. Damit wurde in meiner Arbeit ein neuer Bereich aufgedeckt. Es ist eine Tatsache mit der sich die bisherigen Quellen zum Ursprung des surrealistischen Zeichenspiels nicht befassten oder, wie im Fall von Jean-Jacques Lebel, sogar verneint wurde.

Wie keine andere Avantgardebewegung widmeten sich die SurrealistInnen dem gemeinsamen Spiel. Sie erkannten darin eine Möglichkeit, ihre Erforschungen des Zufalls, des Unbewussten und des

Traums weiter fortzuführen. Die Spiele dienten ihnen zur Konstituierung des Gruppengefüges, zur Erarbeitung eines „common sense“ mit dem sich jedes Mitglied identifizieren sollte. Der *Cadavre exquis* demonstriert all jene Aspekte der Gemeinschaft, die im Surrealismus derart bedeutend waren. Er entspringt aus dem gemeinschaftlichen Handeln und seine Zeichnungen sind Produkte kollektiver Gestaltung. Durch den *Cadavre exquis* deckten die SurrealistInnen eine bedeutende Frage auf, mit der sich diverse Avantgardeströmungen des 20. Jahrhunderts auseinandersetzten. Es ist der Geniebegriff der Kunst, der im *Cadavre exquis* auf spielerische Weise befragt und problematisiert wird.

Die Zeichnungen entstanden in den vergnüglichen Zusammenkünften der SurrealistInnen und zeugen durch ihre Materialität von einer Spontaneität, die als Verweis gilt, dass das Spiel an jedem Ort und zu jeder Zeit gespielt wurde. Die SurrealistInnen behandelten die Zeichnungen als Dokumente des Alltags und doch erkannten sie darin weit mehr als nur Relikte eines flüchtigen Spiels. In den Zeichnungen verhandelten sie Bildelemente, die sich auch in ihrer Kunst widerspiegeln: Erotische Symbole, herausgelöste Körperteile, männliche und weibliche Geschlechtsmerkmale korrespondieren mit Fragmenten des Komischen, der Karikatur oder des Makabren und Unheimlichen. Im *Cadavre exquis* werden die unterschiedlichen Bildsymbole miteinander in Verbindung gesetzt und bekommen durch die Gegenüberstellung einen absurden Charakter.

Somit besticht der *Cadavre exquis* durch eine Unbeschwertheit, in der seine wesentliche Qualität begründet liegt. Der Kunstgriff, den die SurrealistInnen dabei vornahmen, war es, jede/ jeden einzuladen, am *Cadavre exquis* zu partizipieren. So zeugen die Zeichnungen von einer Vielfalt, die erst im Kollektiv entstehen konnte. Darin ist wohl auch der Reiz begründet, der die Verbreitung des Spiels vorantrieb. Die Methode der Faltzeichnungen bleibt als künstlerische Strategie bestehen. Doch auch ausserhalb der Kunst wird die simple und doch subtile Spielanleitung des *Cadavre exquis* weitergetragen. Der Nachfolge des *Cadavre exquis* waren somit, räumlich wie zeitlich, keine Grenzen gesetzt.

Wie bereits zu Beginn beschrieben wurde, gleicht meine Diplomarbeit selbst dem Wesen des *Cadavre exquis*. Seine Vorspiele, die wesentlichen Aspekte des surrealistischen Spiels und seine künstlerische Nachkommenschaft sollten miteinander in Beziehung gesetzt werden. Zwar befassten sich diverse KünstlerInnen mit Gemeinschaftsarbeiten, doch den SurrealistInnen gelang es als Erste, die Bedeutung des Künstlersubjekts und den Werkbegriff auf subtile Weise zu hinterfragen. Durch

den *Cadavre exquis* überführten sie ein vermeintlich profanes Spiel in die Sphäre der Kunst. Ähnlich einem Verwirrspiel versuchten sie ihre Bestrebungen stets zu verschleiern und den Rezipienten an der Nase herum zu führen. Doch auch sie hinterließen Spuren ihrer nonkonformistischen Handlungen und machten diese damit zum Werk und somit auch für die Nachwelt erfahrbar und erforschbar. Das Spiel des *Cadavre exquis* ist im Moment des Auffaltens zu Ende, doch was dabei bestehen bleibt, ist das Dokument eines flüchtigen Spiels und kollektiven Kunstwerks.

6. Literaturverzeichnis

Alleau 1964
René Alleau, Dictionnaire des jeux, Tchou, Paris 1964.

Barck 1986
Karlheinz Barck, Surrealismus in Paris: 1919 – 1939; ein Lesebuch, Leipzig, Reclam 1986.

Barthes 1968
Roland Barthes, Der Tod des Autors (1968); in: Jannidis, Fotis (Hg.), Texte zur Theorie der Autorschaft, Reclam, Stuttgart 2012, S.185 – 193.

Bayer 1993
Rudolf Bayer (Hg.), Otto Dix. Gemälde, Aquarelle, Zeichnungen, Graphik (Kat.Ausst. Galerie Bayer, Bietigheim-Bissingen 1993), Galerie Bayer, Bietigheim-Bissingen 1993.

Becker 1998
Heribert Becker, Es Brennt: politische Pamphlete der Surrealisten, Ed. Nautilus (u.a.), Hamburg 1998.

Bender 1989
Beate Bender, Freisetzung von Kreativität durch psychische Automatismen: eine Untersuchung am Beispiel der surrealistischen Avantgarde der zwanziger Jahre, Lang, Frankfurt am Main (u.a.) 1989.

Benjamin 1977
Walter Benjamin, Gesammelte Schriften. Bd.II/3, [Aufsätze, Essays, Vorträge], Suhrkamp, Frankfurt am Main 1977.

Bianchi 1990
Paolo Bianchi, Teil I und II: Künstler-Paare u.a.m., Kunstforum international Bd.106/107, Verl. Kunstforum, Köln 1990.

Biedermann 2007
Heike Biedermann (Hg.), Von Monet bis Mondrian: Meisterwerke der Moderne aus Dresdner Privatsammlungen der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts (Kat. Ausst. Palais Brühlsche Terrasse, Dresden 2006/2007), Staatliche Kunstsammlungen Dresden, Deutscher Kunstverl., München 2007.

Breton/Eluard 1938
André Breton/Paul Eluard (Hg.), Dictionnaire abgrégé du surréalisme, [Nachdruck, Ed. 1938] Corti, Paris 1969.

Breton 1924
André Breton, Erstes Manifest des Surrealismus [1924]; in: Karlheinz Barck (Hg.), Surrealismus in Paris: 1919 – 1939; ein Lesebuch, Reclam, Leipzig 1986, S.82 – 120.

Breton 1948
André Breton, Le *Cadavre exquis*, son exaltation; in: Arturo Schwarz, Le *Cadavre exquis*, son exaltation (Kat.Ausst. Galerie Schwarz, Mailand 1975) Galleria Schwarz, Mailand 1975, S.5 – 16.

Breton 1967
André Breton, Der Surrealismus und die Malerei, Propyläen Verl., Berlin 1967.

Breton-Collinet 1948
Simone Breton-Collinet, Die Erfindung der „Erlesenen Leiche“ [1948]; in: Karlheinz Barck (Hg.), Surrealismus in Paris: 1919 – 1939; ein Lesebuch, Reclam, Leipzig 1986, S.206 – 209.

Bruy 2006
Ursel Bruy, Die alchemistische Emanzipation – Transformationsstrategien bei Leonora Carrington, Leonor Fini und Dorothea Tanning; in: Verena Krieger (Hg.), Metamorphosen der Liebe: kunstwissenschaftliche Studien zu Eros und Geschlecht im Surrealismus, Lit-Verl., Hamburg (u.a.), 2006, S.103 – 121.

Burtschell 2006
Katrin Burtschell, Gefesselte Objekte – Gefesselte Körper: Bondage zwischen Perversion und Befreiung; in: Verena Krieger (Hg.), Metamorphosen der Liebe: kunstwissenschaftliche Studien zu Eros und Geschlecht im Surrealismus, Lit-Verl., Hamburg (u.a.), 2006, S.35 – 56.

Bürger 1996
Peter Bürger, Der französische Surrealismus: Studien zur avantgardistischen Literatur, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1996.

Bürger 2009
Peter Bürger, Wahnsinn als Faszinosum. Zum Problem einer „surrealistischen Ästhetik“; in: Thomas Röske (Hg.), Surrealismus und Wahnsinn (Kat.Ausst. Sammlung Prinzhorn, Heidelberg 2009/2010), Wunderhorn, Heidelberg 2009. S.27-52.

Chalupecký 1975
Jindřich Chalupecký, The exquisite corpse in Prague; in: Arturo Schwarz (Hg.), Le *Cadavre exquis*, son exaltation (Kat.Ausst. Galerie Schwarz, Mailand 1975) Galleria Schwarz, Mailand 1975, S.42.

Convents 1996
Ralf Convents, Surrealistische Spiele: vom "*Cadavre exquis* " zum "Jeu de Marseille", Lang, Frankfurt am Main; Wien (u.a.) 1996.

Doosry 2004
Yasmin Doosry, Käufliche Gefühle: Freundschafts- und Glückwunschbillets des Biedermeier (Kat. Ausst., Germanisches Nationalmuseum, Nürnberg 2004/2005), Verlag des Germanischen Nationalmuseums, Nürnberg 2004.

Dornacher 2006
Pia Dornacher, Individualität im Kollektiv: Die künstlerische Entwicklung der Gruppe SPUR von 1957 – 1965; in: Jo-Anne Birnie Danzker/Pia Dornacher (Hg.), Gruppe SPUR (Kat.Ausst. Museum Villa Stuck, München 2006) Hatje Cantz, Ostfildern 2006, S.18 – 39.

Faden 2007
Eric Faden, Movables, Movies, Mobility: Nineteenth-century looking and reading; in: Early Popular Visual Culture Bd. 5, Routledge 2007, S.71 – 89.

Faust 1983
Wolfgang Max Faust, Zwischenbilanz I: Gemeinschaftsbilder: ein Aspekt der neuen Malerei, Kunstforum international Bd. 67, Verl. Kunstforum, Köln 1983.

Fineberg 1997
Jonathan Fineberg, The innocent eye: children´s art and the modern artist, Princeton University Press, Princeton 1997.

Foucault 1969
Michel Foucault, Was ist ein Autor? [1969]; in: Fotis Jannidis (Hg.), Texte zur Theorie der Autorschaft, Reclam, Stuttgart 2012, S.198 – 229.

Garrigues 1995
Emmanuel Garrigues, Les jeux surréalistes: mars 1921 – septembre 1962, Gallimard, Paris 1995.

Gauthier 1984
Gauthier, Xavière, Surrealismus und Sexualität, Inszenierung d. Weiblichkeit, Medusa, Berlin 1984.

Holeczek 1992
Bernhard Holeczek, Zufall als Prinzip: Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts, Ed.Braus, Heidelberg 1992.

Holm 2011
Christiane Holm, Handarbeiten-Luxusarbeiten; in: Anna Anaieva/Dorothea Böck/Hedwig Pombe (Hg.), Geselliges Vergnügen: Kulturelle Praktiken von Unterhaltung im langen 19. Jahrhundert, Aisthesis Verlag, Bielefeld 2011, S.71 – 89.

Hugnet 1936
Georges Hugnet, In the Light of Surrealism [1936; in: Alfred Hamilton Barr/Georges Hugnet (Hg.), Fantastic Art, Dada, Surrealism (Kat. Ausst., Museum of Modern Art, New York, 1936 - 1937), Simon and Schuster, New York 1947, S.35 – 52.

Huizinga 1938
Johan Huizinga, Homo ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel, Rowohlt Taschenbuchverlag, Reinbek bei Hamburg 1987.

Janecke 1993
Christian Janecke, Kunst und Zufall: Analyse und Bedeutung, Verl. für Moderne Kunst, Nürnberg 1995.

Kaut 1961
Hubert Kaut, Alt-Wiener Spielzeugschachtel: Wiener Kinderspielzeug aus drei Jahrhunderten, Deutsch, Wien 1961.

Kayser 2011
Bodo Kayser, Der Bilderbuchkünstler Lothar Meggendorfer; in: Wolfgang Wangerin, Der rote Wunderschirm: Kinderbücher der Sammlung Seifert von der Frühaufklärung bis zum Nationalsozialismus (Kat.Ausst. Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek, Göttingen 2011/2012), Wallstein-Verl., Göttingen 2011, S.142 – 143.

Kayser 2011
Bodo Kayser, Technik und Innenleben von Spiel- und Verwandlungsbüchern; in: Wolfgang Wangerin, Der rote Wunderschirm: Kinderbücher der Sammlung Seifert von der Frühaufklärung bis zum Nationalsozialismus (Kat.Ausst. Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek, Göttingen 2011/2012), Wallstein-Verl., Göttingen 2011, S.144 – 145.

König 2009
Kaspar König, Franz West – Autotheater, (Kat.Ausst. Museum Ludwig, Köln 2009/2010; u.a.) DuMont, Köln 2009.

Krafft 2002
Barbara Krafft, Bilder verstecken – Bilder entdecken: Eine Sehreise entlang den Klippen des Augenscheins; in: Bodo Dewitz/Werner Nekes (Hg.), Ich sehe was, was du nicht siehst!: Sehmaschinen und Bilderwelten; die Sammlung Werner Nekes (Kat.Ausst., Museum Ludwig, Köln 2002), Steidl, Göttingen 2002, S.268 – 279.

Kreuzer 2000
Helmut Kreuzer, Die Boheme: Analyse und Dokumentation der intellektuellen Subkultur vom 19. Jahrhundert bis zur Gegenwart, Metzler, Stuttgart (u.a.) 2000.

Krieger 2006
Krieger, Verena (Hg.), Metamorphosen der Liebe: kunstwissenschaftliche Studien zu Eros und Geschlecht im Surrealismus, Verena Krieger (Hg.), Lit-Verl., Hamburg (u.a.), 2006.

Laxton 2009
Susan Laxton, "This is Not a Drawing"; in: Kanta Kochar-Lindgren/Davis Schneiderman/Tom Denlinger (Hg.), The exquisite corpse: chance and collaboration in surrealism's parlor game, University of Nebraska Press, Lincoln 2009, S.29 – 48.

Lebel 1997
Jean-Jacques Lebel, Juegos Surrealistas: 100 cadáveres exquisitos. (Kat. Ausst., Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1996/1997), Ed. Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1997.

Luyken 2005
Gunda Luyken, Zur Strategie des dadaistischen Spiels; in: Nike Bätzner (Hg.), Faites vos jeux!: Kunst und Spiel seit Dada (Kat.Ausst. Kunstmuseum Liechtenstein, Vaduz 2005; Akademie der Künste, Berlin 2005/2006; Museum für Gegenwartskunst, Siegen 2006), Cantz, Ostfildern-Ruit 2005, S.55 – 63.

MacCabe 1984
Cynthia J. MacCabe, Artistic collaboration in the twentieth century, Smithsonian Institution Pr., Washington, 1984.

Mahon 2005
Alyce Mahon, Surrealism and the politics of eros: 1938 – 1968, Thames & Hudson, London 2005.

Metken 1978
Sigrid Metken, Geschnittenes Papier: eine Geschichte des Ausschneidens in Europa von 1500 bis heute, Callwey, München 1978.

Müller/Schwerda 2006
Juliane Müller/Sabine Schwerda, Von der Hysterie zur Ekstase – Karriere eines Krankheitsbildes; in: Verena Krieger (Hg.), Metamorphosen der Liebe: kunstwissenschaftliche Studien zu Eros und Geschlecht im Surrealismus, Lit-Verl., Hamburg (u.a.), 2006, S.13 – 34.

Nadeau 1986
Maurice Nadeau, Geschichte des Surrealismus, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg 1986.

Nekes 2002
Werner Nekes, Glossar der optischen Medien; in: Bodo Dewitz/Werner Nekes (Hg.), Ich sehe was, was du nicht siehst!: Sehmaschinen und Bilderwelten; die Sammlung Werner Nekes (Kat.Ausst., Museum Ludwig, Köln 2002), Steidl, Göttingen 2002, S.430 – 455.

Oberegger 2006
Ines Oberegger, Die androgyne Emanzipation – Selbstinszenierungen jenseits der »Weiblichkeit« bei Claude Cahun, Meret Oppenheim und Louise Bourgeois; in: Verena Krieger (Hg.), Metamorphosen der Liebe: kunstwissenschaftliche Studien zu Eros und Geschlecht im Surrealismus, Lit-Verl., Hamburg (u.a.), 2006, S.75 – 102.

Pierre 1993
José Pierre, Recherchen im Reich der Sinne: die zwölf Gespräche der Surrealisten über Sexualität; 1928 – 1932, Beck, München 1993.

Reck 2010
Hans Ulrich Reck, Spiel Form Künste: zu einer Kunstgeschichte des Improvisierens, Philo Fine Arts, Hamburg 2010.

Rötzer 1991
Florian Rötzer, Künstlergruppen: Von der Utopie einer kollektiven Kunst, Kunstforum international, Band 116, Verl. Kunstforum, Köln 1991.

Röske 2009
Thomas Röske (Hg.), Surrealismus und Wahnsinn (Kat.Ausst. Sammlung Prinzhorn, Heidelberg 2009/2010), Wunderhorn, Heidelberg 2009.

Schaffner 1994
Ingrid Schaffner, In advance of "The return of the *Cadavre exquis* "; in: Jane Philbrick (Hg.) The return of the *Cadavre exquis* (Kat.Ausst. The Drawing Center, New York 1993; The Corcoran Gallery of Art, Washington, D.C. 1994; …) NY: Drawing Center, New York 1994, S.15 – 23.

Schwarz 1975
Arturo Schwarz, Le *Cadavre exquis*, son exaltation (Kat.Ausst. Galerie Schwarz, Mailand 1975) Galleria Schwarz, Mailand 1975.

Spies 2006
Werner Spies, Kunstgeschichten: von Bildern und Künstlern im 20. Jahrhundert; Band 1 und 2, DuMont Literatur und Kunst Verl., Köln 2006.

Steinlechner 2009
Gisela Steinlechner, Unter der Hand – André Massons automatische Zeichnungen; in: Thomas Röske (Hg.), Surrealismus und Wahnsinn (Kat.Ausst. Sammlung Prinzhorn, Heidelberg 2009/2010), Wunderhorn, Heidelberg 2009. S.25.

Tippner 2009
Anja Tippner, Die permanente Avantgarde?: Surrealismus in Prag, Böhlau, Köln; Wien [u.a.] 2009.

Tzara 1975
Tristan Tzara, Recipe of the drawn »Exquisite corpse«; in: Arturo Schwarz, Le *Cadavre exquis*, son exaltation (Kat.Ausst. Galerie Schwarz, Mailand 1975), Galleria Schwarz, Mailand 1975, S.24.

Wegehaupt 1997
Heinz Wegehaupt, Druckkultur für die Jugend im deutschen Sprachraum: Ein historischer Abriß vom 18. zum 19. Jahrhundert; in: Reingard Witzmann (Hg.), Papierspiel & Bilderbogen aus Tokio und Wien 1780 – 1880 (Kat.Ausst. Historisches Museum der Stadt Wien 1997/1998), Eigenverl. d. Museen d. Stadt Wien, Wien 1997, S. 51 – 63.

Wilhelmi 1996
Christoph Wilhelmi, Künstlergruppen in Deutschland, Österreich und der Schweiz seit 1900: Ein Handbuch, Hauswedell, Stuttgart 1996.

Witzmann 1997
Reingard Witzmann, Papierspiel & Bilderbogen aus Tokio und Wien 1780 – 1880 (Kat.Ausst. Historisches Museum der Stadt Wien, Wien 1997/1998), Eigenverl. d. Museen d. Stadt Wien, Wien 1997.

Ziemer 2012
Gesa Ziemer, Komplizenschaft. Eine kollektive Kunst- und Alltagspraxis; in: Rachel Mader (Hg.), Kollektive Autorschaft in der Kunst: alternatives Handeln und Denkmodell, Lang, Bern, Wien (u.a.) 2012, S.81-87.

Zimmer 2002
Nina Zimmer, SPUR und andere Künstlergruppen: Gemeinschaftsarbeit in der Kunst um 1960 zwischen Moskau und New York, Reimer, Berlin 2002.

7. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Zugbillet, 9,7 x 7,3 cm, Verlag H.F. Müller, Wien,
Bildquelle: https://showrooms.artbutler.com/showrooms/c3ee3881/

Abb. 2: Zugbillet, 9,7 x 7,3 cm, Verlag H.F. Müller, Wien,
Bildquelle: https://showrooms.artbutler.com/showrooms/c3ee3881/

Abb. 3: Harlequin Skeleton, Faltmontage mit 16 Bildhälften, Robert Sayer, London 1772, 32 x 15,6 cm © Sammlung Werner Nekes, Bildquelle: Bodo Dewitz/Werner Nekes (Hg.), Ich sehe was, was du nicht siehst!: Sehmaschinen und Bilderwelten; die Sammlung Werner Nekes (Kat.Ausst., Museum Ludwig, Köln 2002), Steidl, Göttingen 2002, S.253.

Abb. 4: Harlequin Skeleton, Faltmontage mit 16 Bildhälften, Robert Sayer, London 1772, 32 x 15,6 cm © Sammlung Werner Nekes, Bildquelle: Bodo Dewitz/Werner Nekes (Hg.), Ich sehe was, was du nicht siehst!: Sehmaschinen und Bilderwelten; die Sammlung Werner Nekes (Kat.Ausst., Museum Ludwig, Köln 2002), Steidl, Göttingen 2002, S.253.

Abb. 5: Detail, Ziehbilderbuch, Lothar Meggendorfer, Bildquelle: Wolfgang Wangerin, Der rote Wunderschirm: Kinderbücher der Sammlung Seifert von der Frühaufklärung bis zum Nationalsozialismus (Kat.Ausst. Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek, Göttingen 2011/2012), Wallstein-Verl., Göttingen 2011, S.142.

Abb. 6-24: © Sammlung Wien Museum, Bildquelle: Arbeitsfotos, Teresa Paltram, April 2016, Wien

Abb. 25: Neuestes Frag- und Antwortspiel, Farblithographien, Deutschland 1840 © Sammlung Werner Nekes, Bildquelle: Bodo Dewitz/Werner Nekes (Hg.), Ich sehe was, was du nicht siehst!: Sehmaschinen und Bilderwelten; die Sammlung Werner Nekes (Kat.Ausst., Museum Ludwig, Köln 2002), Steidl, Göttingen 2002

Abb. 26: Jeu de l'Oie, André Breton, Suzanne Muzard, Jeanette Tanguy, Yves Tanguy, Georges Sadoul, Pierre Unik, 1929, Bildquelle: http://www.andrebreton.fr/work/56600100026990

Abb. 27: Jaques Prévert, André Breton, Yves Tanguy, Camille Goemans, 1927, Bleistift und Buntstift auf Papier, 14,9 x 19,7 cm, Bildquelle: Jean-Jacques Lebel, Juegos Surrealistas: 100 cadáveres exquisitos. (Kat. Ausst., Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1996/1997), Ed. Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1997, S.102.

Abb. 28: Petit papiers, Aus dem Dictionnaire des jeux
Bildquelle: René Alleau, Dictionnaire des jeux, Tchou, Paris 1964, S.377.

Abb. 29: Heads, Bodies and Legs, Joseph Crawhall, Sir James Guthrie, Edward Arthur Walton, 1879, Bleistift auf Papier, 22,5 x 15,8 cm © Sammlung National Galleries of Scotland
Bildquelle: https://www.nationalgalleries.org/object/D 5102.45

Abb. 30: Heads, Bodies and Legs, Joseph Crawhall, Sir James Guthrie, Edward Arthur Walton, 1879, Bleistift auf Papier, 17,5 x 11,6 cm © Sammlung National Galleries of Scotland
Bildquelle: https://www.nationalgalleries.org/object/D 5102.44

Abb. 31: Heads, Bodies and Legs, Joseph Crawhall, Sir James Guthrie, Edward Arthur Walton, 1879, Bleistift auf Papier, 22,7 x 15,7 cm © Sammlung National Galleries of Scotland
Bildquelle: https://www.nationalgalleries.org/object/D 4801 L

Abb. 32: Otto Dix, Binder, Friedrich Karl Gotsch, Treber, 1922, Bleisift auf Papier, 35 x 22,5 cm, Bildquelle: Rudolf Bayer (Hg.) Otto Dix. Gemälde, Aquarelle, Zeichnungen, Graphik (Kat.Ausst. Galerie Bayer, Bietigheim-Bissingen 1993), Galerie Bayer, Bietigheim-Bissingen 1993, S.47.

Abb. 33: Mord im Schrebergarten, Otto Dix, Otto Griebel, 1920, Aquarell über Graphit, 44 x 35,4 cm, Bildquelle: Heike Biedermann, Von Monet bis Mondrian: Meisterwerke der Moderne aus Dresdner Privatsammlungen der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts (Kat. Ausst. Palais Brühlsche Terrasse, Dresden 2006/2007), Staatliche Kunstsammlungen Dresden, Deutscher Kunstverl., München 2007, S.230.

Abb. 34: Camille Goemans, Jaques Prévert, Yves Tanguy, André Breton1927, Bleistift auf Papier, 15,6 x 20,1 cm, Bildquelle: Jean-Jacques Lebel, Juegos Surrealistas: 100 cadáveres exquisitos. (Kat. Ausst., Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1996/1997), Ed. Stiftung Sammlung

Thyssen-Bornemisza, Madrid 1997, S. 101.

Abb. 35: Pablo Picasso, Dora Maar, Olivier Larronde,1945, Tinte auf Papier, 18,8 x 15,8 cm Bildquelle: Jean-Jacques Lebel, Juegos Surrealistas: 100 cadáveres exquisitos. (Kat. Ausst., Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1996/1997), Ed. Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1997, S.205.

Abb. 36: Joan Miró, Max Morise, Man Ray, Yves Tanguy, 1927, Bleistift, Buntstift, Tinte und Collage auf Papier, 36,3 x 23 cm, Bildquelle: Jean-Jacques Lebel, Juegos Surrealistas: 100 cadáveres exquisitos. (Kat. Ausst., Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1996/1997), Ed. Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1997, S.104.

Abb. 37: Jacques Herold, Yves Tanguy, Victor Brauner, 1932, Bleistift und Collage auf Papier, 25 x 19,5 cm, Bildquelle: Jane Philbrick (Hg.) The return of the *Cadavre exquis* (Kat.Ausst. The Drawing Center, New York 1993; The Corcoran Gallery of Art, Washington, D.C. 1994; …) NY: Drawing Center, New York 1994, S.2.

Abb. 38: André Breton, Marcel Noll, Jaques Prévert, Benjamin Péret, 1927, Collage auf Karton, 24,9 x 17,2 cm, Bildquelle: Jean-Jacques Lebel, Juegos Surrealistas: 100 cadáveres exquisitos. (Kat. Ausst., Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1996/1997), Ed. Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1997, S.108.

Abb. 39: André Breton, Jaques Herold, Wilfredo Lam, 1940, Bleistift, Tinte, Buntstift, Collage auf Papier, 29,8 x 22,9 cm, Bildquelle: Jean-Jacques Lebel, Juegos Surrealistas: 100 cadáveres exquisitos. (Kat. Ausst., Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1996/1997), Ed. Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1997, S.203.

Abb. 40: Tristan Tzara, Greta Knutson, André Breton, Valentine Hugo, 1930, Buntstift auf schwarzem Papier, 31 x 23 cm, Bildquelle: Jean-Jacques Lebel, Juegos Surrealistas: 100 cadáveres exquisitos. (Kat. Ausst., Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1996/1997), Ed. Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1997, S.127.

Abb. 41: Georges Sadoul, Frédéric Mégret, André Breton, Suzanne Muzard, 1929, Bleistift und Gouache auf schwarzem Papier, 25 x 16,5 cm, Bildquelle: Jean-Jacques Lebel, Juegos Surrealistas:

100 cadáveres exquisitos. (Kat. Ausst., Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1996/1997), Ed. Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1997, S.115.

Abb. 42: Karel Appel/Constant/Corneille/Asger Jorn/Erik Nyholm, Cobramodification,1949,Öl auf Leinwand, 42,5 x 62,2 cm, Kunstmuseum Silkeborg, Schenkung von Erik Nyholm
Bildquelle: Nina Zimmer, SPUR und andere Künstlergruppen: Gemeinschaftsarbeit in der Kunst um 1960 zwischen Moskau und New York, Reimer, Berlin 2002, S.71.

Abb. 43: František Hudeček, František Gross, Jindřich Chalupecký, 1934, Bleistift auf Papier, 28,3 x 19 cm, Bildquelle: Jean-Jacques Lebel, Juegos Surrealistas: 100 cadáveres exquisitos. (Kat. Ausst., Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1996/1997), Ed. Stiftung Sammlung Thyssen-Bornemisza, Madrid 1997, S.152.

Abb. 44: Lilo Klapheck, Joseph Beuys, Konrad Klapheck, Eva Beuys, 1961, Odysseus Circe Betrachtend!, Bleistift auf Papier, 28 x 22 cm, Bildquelle: Jane Philbrick (Hg.) The return of the *Cadavre exquis* (Kat.Ausst. The Drawing Center, New York 1993; The Corcoran Gallery of Art, Washington, D.C. 1994; …) NY: Drawing Center, New York 1994, S.21.

Abb. 45: Frida Kahlo, Lucienne Bloch, 1932, Bleistift auf Papier, 22 x 13,5 cm
Bildquelle: Jane Philbrick (Hg.) The return of the *Cadavre exquis* (Kat.Ausst. The Drawing Center, New York 1993; The Corcoran Gallery of Art, Washington, D.C. 1994; …) NY: Drawing Center, New York 1994, S.44.

Abb. 46: Robin Tewes, Megan Williams, Gary Panter, Elliott Green, 1992-1993, Acryl, Buntstift, Bleistift, Aquarell, Collage auf Papier, 36 x 26 cm, Bildquelle: Jane Philbrick (Hg.) The return of the *Cadavre exquis* (Kat.Ausst. The Drawing Center, New York 1993; The Corcoran Gallery of Art, Washington, D.C. 1994; …) NY: Drawing Center, New York 1994, S.62.

Abb. 47: Jim Shaw, Sue Williams, Nicole Eisenman, 1992, Tinte, Bleistift, Acryl auf Papier, 56,3 x 36 cm, Bildquelle: Jane Philbrick (Hg.) The return of the *Cadavre exquis* (Kat.Ausst. The Drawing Center, New York 1993; The Corcoran Gallery of Art, Washington, D.C. 1994; …) NY: Drawing Center, New York 1994, S.61.

Abb. 48: Mark Beyer, Charles Burnes, Peter Saul, 1992, Tinte, Buntstift, Bleistift, Fotokopie,

Mylar, Collage auf Papier, 36,2 x 25,4 cm, Bildquelle: Jane Philbrick (Hg.) The return of the *Cadavre exquis* (Kat.Ausst. The Drawing Center, New York 1993; The Corcoran Gallery of Art, Washington, D.C. 1994; …) NY: Drawing Center, New York 1994, S.63.

Abb. 49: Jake Chapman, Dinos Chapman, Exquisite Corpse, 2000, Radierung auf Papier, 22,8 x 7,8 cm © Tate Modern, Bildquelle: http://www.tate.org.uk/art/artworks/chapman-exquisite-corpse-p78468

Abb. 50: Jake Chapman, Dinos Chapman, Exquisite Corpse, 2000, Radierung auf Papier, 22,8 x 7,8 cm © Tate Modern, Bildquelle: http://www.tate.org.uk/art/artworks/chapman-exquisite-corpse-p78470

8. Anhang

Cadavre exquis dessiné 1925

Zeichenspiel, Stift und Papier

Mehrere Personen werden dazu aufgefordert, eine gemeinsame Zeichnung zu erstellen. Die erste Person beginnt mit einer Zeichnung auf einem Blatt Papier, das je nach der Anzahl der MitspielerInnen im Vorhinein oder im Verlauf des Spiels nach der jeweiligen Zeichnung gefaltet wird. Es sollen lediglich die letzten Linien der vorhergehenden Zeichnung sichtbar bleiben, um der nächsten Person einen direkten Anschluss daran zu ermöglichen. Ohne ihr Wissen um die Gestalt der vorangegangenen Zeichnung setzt sie die Zeichnung fort. Am Schluss wird das Papier aufgefaltet und ein *Cadavre exquis* erwacht zum Leben.

Dessin Succesif 1943

Zeichenspiel, Stift und Papier

Eine Art gezeichnete Version von *Stille Post.* Eine Person fertigt eine Zeichnung an, die dann der nächsten Person fünf Sekunden lang gezeigt wird, darauf hin soll diese Person die Zeichnung nach ihrer Erinnerung nachzeichnen, um diese wiederum der nächsten Person zu zeigen, etc. Am Schluss werden die Ergebnisse miteinander verglichen.

Châpeux Surréalistes 1940/41

Zeichenspiel, Stift und Papier

Die Serie Chapeaux Surréalistes entstand im Kriegswinter 1940/41, als kollektive Zeichnungen der SurrealistInne: André Breton, Jaqueline Breton, Jaques Hérold, Leo Bénedict, Wilfredo Lam und Victor Brauner. Ähnlich wie beim *Cadavre exquis* wurde eine kollektive Zeichnung gestaltet, die jedoch anstatt das Papier zu falten, von der vorherigen Person mit einem weiteren Papier verdeckt wurde. Im Gegensatz zum *Cadavre exquis* wurde im Vorhinein ein bestimmtes Thema festgelegt, das die SpielteilnehmerInnen behandeln sollten.

Recherches Expérimentales 1933

Spiele mit imaginären Bildern

In den *Recherches Expérimentales* wurden einzelne imaginäre Objekte auf ihren surrealistischen Sinngehalt untersucht. Dabei wurden beispielsweise poetisch-aufgeladenen Objekte wie eine kristallene Wahrsagekugel, ein Stück rosa Samt oder eine Blondhaarperücke einer strikten

Untersuchung unterzogen. Es wurde eine Liste an Fragen erstellt, die jede Teilnehmerin/jeder Teilnehmer beantworten sollte und die schließlich am Ende des Spiels miteinander verglichen wurden. Die Fragen zur Kristallkugel lauteten:

> *1.Ist sie dem Tag oder der Nacht zugehörig? 2. Ist sie vorteilhaft für die Liebe? 3. Ist sie fähig zu Metamorphosen? 4. Welche ist ihre räumliche Situation zum Individuum? 5. Welcher Epoche gehört sie an? 6. Was passiert, wenn man sie in Wasser wirft? 7. ...in Milch? 8. ...in Essig? 9....in Urin? 10 ...in Alkohol? 11...in Quecksilber?12. Mit welchem Element korrespondiert sie? 13. Welchem philosophischen System gehört sie an? 14. An welche Krankheiten läßt sie denken? 15. Welches ist ihr Geschlecht? 16. Mit welcher historischen Persönlichkeit könnte man sie identifizieren? 17. Woran stirbt sie? 18. Womit könnte sie auf einem Seziertisch zusammentreffen, damit es schön ist? 19. Welches sind die beiden Objekte mit denen man sie gerne in der Wüste sehen würde? 20. An welchem Teil eines nackten Frauenkörpers würden Sie sie stellen? 21...und wenn sie Frau eingeschlafen ist? 22. ... und wenn die Frau tot ist? 23. Mit welchem Sternzeichen korrespondiert sie? 24. Auf welchem Teil eines Sessels würden Sie sie stellen? 25. Auf welchen Teil eines Bettes...? 26. Mit welchem Verbrechen korrespondiert sie?“*

Zusätzlich zu den Objektbeziehungen stellten die SurrealistInnen weitere Recherchen auf, in denen sie beispielsweise ein Gemälde von Giorgio de Chirico untersuchten und dieses mittels ihrer Vorstellungskraft durchwandern sollten. Bei einem anderen Spiel sollten sich die Mitglieder vorstellen, zu einem anderen Datum in der Geschichte geboren worden zu sein und welchen Einfluss diese Zeit auf ihr Leben genommen hätte. Bei einer weiteren *Recherche Expérimentale* versuchten die MitspielerInnen die Stadt Paris ihren Bedürfnissen nach zu verbessern und zu verschönern.

L'un dans l'autre 1954

Spiel mit imaginären Bildern

Das Spiel wurde mit mindestens 3 MitspielerInnen gespielt. Eine Person musste den Raum verlassen und sich ein Objekt vorstellen, in der Zwischenzeit einigten sich die anderen MitspielerInnen auf ein imaginäres Objekt ihrer Wahl. Die erste Person betrat den Raum und erfuhr das Objekt der MitspielerInnen. Sie musste nun eine Geschichte erzählen, indem sie das von den MitspielerInnen vermittelte Objekt, mit dem eigenen Objekt in Verbindung brachte. Durch die

Erzählung ging somit eine Transformation der beiden Objekte von statten. Diejenige/derjenige hatte gewonnen die/der als Erste/Erster das Objekt der ersten Person erriet.

Les Cartes d'Analogie 1957

Spiel mit imaginären Bildern

Bei den Analogiekarten erstellten die SurrealistInnen gewisse „Steckbriefe“ für unterschiedliche, dem Surrealismus nahestehende Persönlichkeiten. In der Zeitschrift *Le Surréalisme, même* wurden die Analogiekarten von 8 Persönlichkeiten veröffentlicht: Sigmund Freud, François-René de Châteaubriand, Charles Baudelaire, Joris-Karl Huysmans, Héloïse, Jonathan Swift, Henri Rousseau, Friedrich Nietzsche. Dabei erstellte jeder der TeilnehmerInnen über einen Zeitraum von mehreren Tagen, die jeweiligen Steckbriefe die 18 Kategorien beinhalteten und schließlich miteinander verglichen wurden. Zum Schluss wurden aus den verschiedenen Antworten jeweils eine Analogiekarte erstellt. Im Fall von Sigmund Freud lautete die Beschreibung folgendermaßen:

Photographie: Maulwurf
Abstammung: Vom Tag und von der Nacht
Geburtsdatum: 2.Dezember 1814 um 10 Uhr abends
Geburtsort: Gizeh, zu Füßen der Sphinx
Nationalität: sibirisch (Paleoarktischer Zirkel)
Beruf: Gänsespiel
Wohnort: „Der Schrei“ von Edvard Munch
Größe: Feigenbaum der Banjaner
Haare: ultramarin
Gesicht: JasonAugen: magnetisches Eisen
Hautfarbe: Mitternachtssonne
Nase: Ozon
Stimme: Die Augen der Mutter und des Kindes, von Forneret
Besonderes Kennzeichen: Vergewaltigung
Wohnungswechsel: Floß der MedusaReligion: Aufbrechen der Grenzen
Fingerabdrücke: Waage, die ihren eigenen Balken wiegt

Jeu de la Vérité 1928

Frage- und Antwortspiel, Meinungsforschung

Die SurrealistInnen beschäftigten sich jahrelang mit diesem Spiel, welches es sich zum Ziel setzte,

unterschiedliche Ansichten der Mitglieder spontan und zielgerichtet auszuloten. Dazu wurden Fragen zu unterschiedlichen Themen gestellt, wie beispielsweise die „Recherches sur la Sexualité“ Fragen zu sexuellen Erfahrungen, Phantasien und Tabus. Die Ausgabe *La Révolution surréaliste* Nr. 12. 1929, enthielt zusätzlich zu den „Recherches sur la Sexualité“, die Umfragen „Quelle sorte d'espoir mettez-vous dans l'amour?“ und „Le suicide est-il une solution?“. Die Fragen und Antworten wurden schriftlich festgehalten und in Protokollform veröffentlicht.

Enquête sur la Rencontre 1933

Umfrage, eine Art der Meinungsforschung

André Breton und Paul Éluard formulierten 2 Fragen, die im Ausmaß von 300 Fragebögen an unterschiedliche Personen verschickt wurden, um deren Meinung einzuholen und somit eine Erforschung des damaligen Zeitgeistes einzuholen. 140 Fragebögen kamen ausgefüllt zurück und wurden in weiterer Folge ausgewertet. Die Fragen lauteten:

> *-Pouvez-vous dire quelle a été la recontre capitale de votre vie?*
>
> *-Jusqu´à quel point cette rencontre vous a-telle donné, vous donne-telle l´impression du fortuit? Du nécessaire?*

Ouvrez-vous? 1953

Eine Form des Bewertungsspiels. Stift und Papier

Anfangs wurde die Frage: “Ouvrez-vous?“ an alle MitspielerInnen gleichzeitig gestellt, es wurden der Reihe nach die Namen bekannter Personen genannt und die MitspielerInnen wurden dazu aufgefordert zu notieren, ob sie diesen Personen die Tür öffnen, oder sie lieber vor verschlossener Tür stehen lassen würden. Dabei sollte die Frage nicht nur mit „Ja“ oder „Nein“, sondern zusätzlich mit einer Erklärung der Entscheidung beantwortet und auf dem Papier notiert werden. Bei den SurrealistInnen wurde die Tür für Baudelaire und Novalis gerne geöffnet. Uneinigkeit gab es bei Marx und Nietzsche. Cezanne musste größtenteils vor verschlossener Tür verweilen.

Notation Scolaire 1921

Bewertungsspiel

Schon zur Zeit des Dadaismus bekannt. Berühmten Persönlichkeiten wurde anhand einer Skala von -20 bis +20 Noten vergeben.

Lisez/ne lisez pas 1931

Bewertungsspiel

Hierbei handelte es sich um eine Auflistung der wesentlichen Pflichtlektüre, der sich die SurrealistInnen widmen sollten.

Concerning the present day relative attractions of various creatures in mythology and legend 1942

Bewertungsspiel

15 Mythologische Figuren (Sphinx, Chimera, Minotaurus, Gorgon, Einhorn, Vampir, Succubus/Incubus, Sirene, Blutige Nonne, Werwolf, Narziß, Homoculus, Drache, Circe, Galathea) wurden, von Frauen und Männern getrennt, hinsichtlich ihrer erotischen „Anziehungskraft" bewertet.

Jeu de Marseille 1940/41

(siehe Kap.3.1.4.)

Jeu de l'Oie 1929

(siehe Kap.3.1.3.)

Papillons Surréalistes 1924

Spiel im öffentlichen Raum

Kärtchen im Format 70 x 110 cm, die in den Straßen von Paris verteilt wurden und unterschiedliche Botschaften enthielten. Auf der Rückseite der Kärtchen war die Adresse des *Bureau de recherches surréalistes* abgedruckt. Die teils provokanten Nachrichten sollten die öffentliche Wahrnehmung des Surrealismus im Alltagsleben der Stadtbewohner beeinflussen. Gleichzeitig sollten sie Interessenten anwerben, sich der Bewegung anzuschließen.

Cartes à Jouer Quatre Vingt et Un 1943

Spiel im öffentlichen Raum

Während des zweiten Weltkrieges, wurden die *Papillons Surréalistes* neu aufgelegt und mit neuen Gedichten auf den Rückseiten der Kärtchen versehen. Dadurch sollten die surrealistischen Aktivitäten auch während des Kriegsalltags in der Öffentlichkeit sichtbar bleiben.

Cadavre exquis verbal 1925

Wortspiel, Stift und Papier

Die SurrealistInnen adaptierten das, ihnen aus ihrer Kindheit bekannte Gesellschaftsspiel *Petit papiers*. In der surrealistischen Version sollte die erste Person ein Wort auf einen Zettel schreiben, der danach gefaltet wurde und der nächsten Person weitergereicht wurde, die wiederum ein Wort schreiben sollte, nach der Anleitung: Unbest.Artikel-Substantiv-Verb-unbest./best.Artikel-Adjektiv-Substantiv

Der erste Reim der dadurch entwickelt wurde, sollte dem Spiel auch seinen Namen verleihen:

Le cadavre – exquis – boira – le – vin - nouveau

Die absurden Wortkombinationen konnten durch kleine Korrekturen leicht transformiert werden, um einen konstanten Satzfluss zu ermöglichen. Die ersten *Cadavre exquis verbal* wurden in derselben Ausgabe wie die gezeichneten *Cadavre exquis* veröffentlicht: *La Révolution surréaliste, Nr. 9/10, Oktober 1927.* Darunter auch die Folgenden:

La vapeur ailée séduit l'oiseau fermé à clé.

La grève des étoiles corrige la maison sans sucre.

La colombe des branches contamine la pierre lamartinienne.

Le dialogue en 1928/1934

Wortspiel, Stift und Papier

Der erste Person notiert eine Frage auf einem Stück Papier, welches gefaltet und der nächsten Person weitergegeben wird, die eine Antwort schreiben soll ohne die Frage gesehen zu haben. In diesem Sinne konnten absurde Ergebnisse erzielt werden. Wie zum Beispiel:

Marcelle Ferry à André Breton: Qu'est-ce que la solitude?
André Breton: C'est la reine assise au pied du trône.

André Breton à Benjamin Péret: Qu'est-ce que le travail?
Benjamin Péret: C'est l'exécution de Louis XVI.

Jeu des Conditionnels (Si...Quand...) 1929

Wortspiel, Stift und Papier

Ein Spiel mit Konditionalsätzen. Hierbei wurde der erste Spieler aufgefordert einen Satz mit dem Anfangswort „Si“ (Falls) oder „Quand“ (Wenn) auf ein Blatt Papier zu schreiben, welcher von dem nächsten Spieler mit einem Satz im Konjunktiv fortgesetzt wurde. Zwei Beispiele aus der Zeitschrift *Variétés* 1929, lauten folgendermaßen:

André Breton à Louis Aragon: Si la Révolution éclatait demain
Louis Aragon: Etre récidiviste serait un honneur pour tous.

André Breton à Simone Muzard: Si Dieu avait oublier de donner des cornes au Diable
Simone Muzard: Les mécaniciens des rapides s'arrêteraient pour ne pas écraser les chenilles.

Jeu à Castellane 1932

Wortspiel, Stift und Papier

Eine Variante des *Jeu des Conditionnels,* welches nach dem gemeinsamen Urlaubsort von Valentine Hugo, Andre Breton, Nusch und Paul Eluard benannt ist. Dieses wurde für drei Personen konzipiert. Die erste Person notiert vier hypothetische Satzteile, die mit „Quand“ (Wenn) beginnen, sowie vier Satzteile mit jeweils einer These. Die beiden anderen MitspielerInnen sollen die Hypothesen mit den Thesen kombinieren.

Aus dem Band Jeux surréalistes:

Liquidation (Littérature, n° 8, mars 1921)
Quelques préférences de... (Littérature, 2 e série, 1 er avril 1922)
Le dialogue en 1928 (La Révolution surréaliste, n° 11, mars 1928)
Le dialogue en1929 (Variétés, juin 1929)
Le dialogue en 1934 (Documents, numéro spécial, juin 1934)
De qui-est ce? (Le Surréalisme, même, n°5, printemps 1959)
Enrichez votre vocabulaire (La Brèche, n°3, septembre 1962)

Nicht veröffentlichte surrealistische Spiele:

Jeu des Analogies: Si c'était un animal? 1952

Le Dialogue en 1952-1954

Jeux des Syllogismes 1953

*Qui est Médium?*1954

Les animaux surréalistes 1954

Enquête sur la connaisance irrationelle du métro

Quels sont les trois?