

Katholisch-Theologische Privatuniversität Linz

Institut für Kunstwissenschaft und Philosophie

Proseminar: Die Darstellung des Schmerzes in den Bildenden Künsten an Beispielen
von der Antike bis in die Gegenwart

Wintersemester 2012/2013

Leitung: Mag.^a Sandra Kratochwill

FLATZ: „Treffer“

David Lang
Am Nordsaum 10
A-4050 Traun
14.07.2013

Inhaltsverzeichnis

		Seite
I.	Einführung	3
II.	Der Körper	5
III.	Die Zeit	6
IV.	Der Raum	7
V.	Die Bewegung	8
VI.	Die Distanzierung	10
VII.	Der zielende Mensch	11
VIII.	Der schaulustige Mensch	13
IX.	Das Publikum	13
X.	Der Künstler	15
XI.	Der Schmerz	16
XII.	Resümee	18
	Literaturverzeichnis	19
	Abbildungsverzeichnis	20

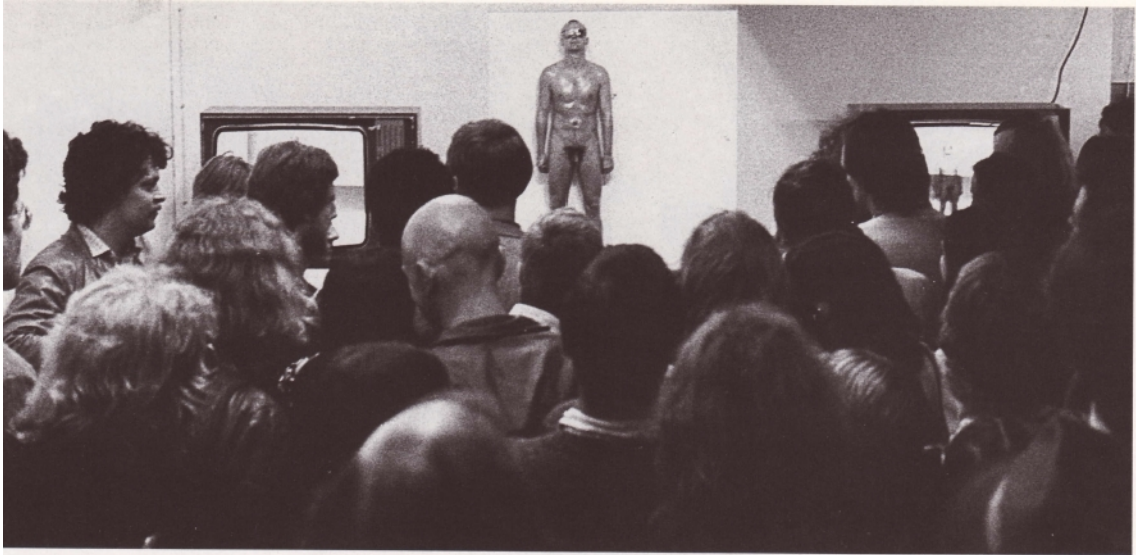


Abb. 1: Die Konfrontation, aus „Treffer“, Stuttgart 1979.

I. EINFÜHRUNG

Die Performance „Treffer“ fand im Rahmen der Ausstellung „Europa 79“ im Tagblatt-Turm in Stuttgart statt. Der 1952 in Dornbirn geborene Künstler Wolfgang Flatz, genannt FLATZ (wie er sich selbst nennt), stand im Zuge dieser Performance unbekleidet, eingölt, eine Spiegelbrille tragend, vor einer Wand (Abb.1). Jeder Besucher des Performance-Raums erhielt beim Eintritt eine Karte (Abb.2) mit einem aufgeklebten Wurfpeil, auf der folgendes stand: „Sie erhalten DM 500,- in bar, wenn Sie das Ziel treffen.“ Das Ziel war der Künstler, auf ihn konnte aus einer bestimmte Entfernung geworfen werden. Der Künstler wich nach Möglichkeit den Wurfgeschossen aus. Der elfte Wurf traf ihn. Der dafür ausgesetzte Betrag von DM 500,- wurde ausbezahlt.

Die Performances von FLATZ waren in den 70er und 80er Jahren des vorigen Jahrhunderts vor allem autoaggressiv bestimmt. Der Künstler bezog sich in seinen „Stücken“ (so nennt er eine Performances) immer wieder auf seinen eigenen Körper. FLATZ provozierte immer wieder Voyeurismus und Gewaltbereitschaft¹. Am Beginn seiner künstlerischen Tätigkeit stand die „Auslotung gesellschaftlicher Gewalt am eigenen Körper“².

In Verbindung mit dieser Performance entstehen wichtige Fragen: Wie wurde in dieser Performance Schmerz dargestellt? Welche Rolle spielten Körper, Raum, Zeit und Bewegung in diesem „Stück“? Inwiefern fokussierte sich FLATZ auf Wesensmerkmalen des Menschen? Vor welchen Entscheidungen wurde das Publikum gestellt? Wurde in dieser Performance Schmerz überhaupt *dargestellt*?



Abb.2: Karte mit aufgeklebtem Wurfpeil (14 x 18 cm), die jeder Besucher beim Betreten des Raumes erhielt, aus „Treffer“, Stuttgart 1979.

-
- 1 Vgl. BLUEMER, Detlef, in: Ders. (Hg.), ROMAIN Lothar (Hg.): Künstler, Kritisches Lexikon der Gegenwartskunst. Ausg. 18, München 1992, S. 3.
 2 Vgl. KRÜGER, Reto, in: Günter Meißner (Hg.): Saur, Allgemeines Künstler-Lexikon, Band 41, München/Leipzig 2004, S. 101.

II. DER KÖRPER

Der Körper wird zu einer Skulptur, welche aus lebender Materie besteht³. Der Künstler gleicht einem Athleten bei olympischen Spielen in der Antike, er ist nackt und eingeölt⁴. Im Gegensatz zum heiligen Sebastian, der ‚als Märtyrer verurteilt, von Pfeilen durchbohrt wurde, inszeniert FLATZ sich als Athlet, der sein Publikum zu einem Wettkampf auffordert. Der Künstler wehrt sich gegen das Getroffen-Werden.

Durch das „Eingeölt-Sein“, welches in der Antike die Athleten ursprünglich vor der glühenden Sonne schützen sollte, wird dem Körper des Künstlers eine für den Rezipienten augenscheinliche Ästhetik zu eigen. Der Körper erhält nicht durch Textilien sondern durch glänzendes Öl eine Art Hülle, wenngleich auch eine äußerst verletzliche. Das Werfen eines Pfeiles auf einen nackten, ungeschützten Körper vermittelt die bevorstehende schmerzliche Erfahrung weitaus drastischer, als wie wenn der Körper bekleidet wäre. Das Eindringen des Pfeiles in den Raum des Körpers müssen die Rezipienten nicht vermuten – da die Haut nicht bedeckt ist, sehen sie den Treffer direkt. Der Körper wird durch nichts geschützt, verhüllt oder verborgen.

Beim Künstler wird nur eines verborgen: seine Augen. Diese werden durch eine Spiegelbrille verdeckt, somit kann kein Augenkontakt zwischen Werfer und Ziel entstehen. Wenn Menschen auf Pressefotos anonym bleiben sollen, werden oftmals auf den Fotos über ihre Augen Zensurbalken gelegt. Wenn Menschen einander ansehen, wenn sie miteinander kommunizieren, sehen sie sich vor allem in die Augen, ein verdecken der Augen während einer Unterhaltung durch eine Sonnenbrille gilt als unhöflich. Die Spiegelbrille von FLATZ verhindert eine Begegnung von Sehenden im Sehen und schafft zusätzlich zur räumlichen, eine persönliche Distanz.

3 Vgl. FLATZ, in: FLATZ, Performances 1974 – 1982, Demontagen 1987 – 1991, München 1991. S. 16 ff.

4 Vgl. mehrere Autoren, in: Die olympischen Spiele des Altertums, unter: http://www.olympic.org/Documents/Reports/FR/fr_report_659.pdf, S. 4,5. [Stand 14.7.13]

III. DIE ZEIT

Welche Rolle spielt die Zeit in einer Performance, welche Rolle spielt sie bei „Treffer“? Das formale Element der Zeit bestimmt den Rhythmus, die Dramaturgie sowie die Dynamik einer Komposition⁵. Wie soll eine Performance funktionieren? Welche Wirkung soll sie zeigen? Nach welcher Struktur läuft eine Performance ab?

Fragen wie diese werden in einer dafür bestimmten Zeit beantwortet. Eine Performance ist nicht eine Art Augenblick, eine Momentaufnahme, ein Punkt in der Linie der Zeit. Eine Performance ist immer auch Periode und Zeitabschnitt. Performance kann kein Zeitpunkt sein. Ein gemaltes Bild oder eine Skulptur benötigt Zeit zur Erstellung und fordert die Zeit des Rezipienten. Allerdings gehört es nicht zum Wesen dieser erwähnten Künste, dass Zeit zur deren Wesen in der Hinsicht gehört, dass ein gemaltes Bild beispielsweise in einer bestimmten Zeit „stattfindet“. Bilder und Skulpturen sind keine Ereignisse – sehr wohl können die Erstellung und die Rezeption als solche angesehen werden, aber die Dinge an sich sind keine Ereignisse.

Performative Kunst ist Ereignis. Diese Kunstform findet statt, sie spielt *sich* (im wahrsten Sinne des Wortes) in einer Zeit ab. Die Zeit ist nicht lediglich ein nicht wegzudenkender Spielball der Performance, sie gehört zu deren Wesen.

5 Vgl. FLATZ, S. 16.



Abb.3: Ausgangsposition vor jedem Wurf, aus „Treffer“, Stuttgart 1979

IV. DER RAUM

Im Raum werden Strukturen vorgeben und Bedingungen festgelegt⁶. In dieser Performance spielt der Raum mit seinen Abgrenzungen und Bestimmungen nicht nur eine äußerliche, formale Rolle. Der Raum mit seiner Struktur ist Teil des Inhalts der Performance und ist auch deren Werkzeug (Abb. 3). Sowohl dem Körper als auch dem Raum ist die Ausdehnung zu eigen. Der Körper des Künstlers agiert und reagiert daher auch wie ein Raum im Raum. In beiden „Räumen“ findet Schmerz statt. Der Künstler wird sich aus dem für ihn bestimmten Bereich während der Performance nicht entfernen, bis er von einem Pfeil getroffen wird. Es gibt für den Athleten während seines Spiels kein entkommen.

Der Architektur bauende Mensch schützt sich in Räumen nicht nur vor den Unbilden der Natur, er fügt in Räumen sich selbst und anderen auch Schmerzen zu, manche Räumlichkeiten werden gerade für diesen Zweck erdacht und erbaut. Der Performance-Raum wurde für einen solchen Zweck gestaltet.

⁶ Vgl. Ders., S. 16.



Abb. 4: Geglücktes Ausweichmanöver, „Treffer“, Stuttgart 1979.

V. DIE BEWEGUNG

In der Bewegung selbst werden Raum, Zeit und Körper vorausgesetzt. In der Bewegung stellt der Körper Sinnzusammenhänge von Zeit und Raum her. Bezüglich der Bewegung des Körpers während „Treffer“ gibt es für den Künstler vor allem eine Bestimmung: Er will in dem für die Aktion von ihm selbst festgelegten Raum der unmittelbaren Bedrohung, welche von den heran nahenden Pfeilen ausgeht, ausweichen, so oft und so lange dies auch nur irgend möglich ist (Abb. 4).

Die Bewegung des Körpers richtet sich also nach der Wurfrichtung der Pfeile, die Bewegung des Künstlers steht somit in einem kausalen Zusammenhang mit der Bewegung der Pfeile, welche wiederum auf eine Bewegung jenes Teilnehmers der Aktion zurückzuführen ist, welcher den Pfeil wirft. Die Bewegung des werfenden Teilnehmers wird verursacht durch die Motivation, das Ziel zu treffen. Die Bewegung des Künstlers wird verursacht durch die Motivation, nicht getroffen zu werden, das Spiel weiterzuspielen. Der werfende Teilnehmer schlüpft in die Rolle eines Jägers, der versucht, das sich bewegende, den Pfeilen ausweichende Ziel zu treffen. List und Schnelligkeit sind sowohl auf Seiten des Jägers als auch des Gejagten gefragt.

Der Künstler gibt einen Teil der Kontrolle über seine künstlerische Aktion an das Publikum ab. Ab dem Zeitpunkt, wo der erste Pfeil sich in die Richtung des Künstlers bewegt, wird aus dem Agieren des Künstlers ein Reagieren auf das Agieren von Teilnehmern aus dem Publikum die ihrerseits wiederum auf die schriftliche Aufforderung des Künstlers reagieren. Diese Aktion wird beendet, wenn die Bewegung des Körpers mit der Bewegung eines Pfeiles zusammentrifft, es handelt sich um ein von Seiten des Pfeilwerfers gewolltes, von Seiten des Künstlers ein an sich nicht gewolltes, aber letztendlich doch auch von ihm geplantes, entworfenes und somit doch auch gewünschtes Zusammentreffen.

Da FLATZ diese gesamte Szenerie in Bewegung setzt, agiert er gewissermaßen als eine Art „Bewegender Beweger“. Er bewegt die Rezipienten dazu, Bewegungen zu vollführen, die wiederum ihn veranlassen würden, sich entsprechend zu bewegen.

VI. DIE DISTANZIERUNG

Das Geschehen wird direkt in einen Fernseher im Performance-Raum übertragen (Abb. 5). FLATZ bediente sich während seiner „Stücke“ gerne solcher Live-Übertragungen. Detlef Bluemler beschrieb diese als eine „Apokalypse-Konsumation, die Leid und Schmerz quasi konserviert liefert und so gegenüber der Wirklichkeit abstumpfen lässt.“⁷

Dass das Übertragen eines Schmerzes auf ein Medium, wie z.B. den Fernseher, ein geschehenes Leid geringer erscheinen lässt, ist nicht verwunderlich. Üblicherweise wird auf einen Bildschirm etwas übertragen, was sich in räumlicher Distanz befindet, so es ja auch der gebräuchliche Ausdruck des „Fernsehens“ schon ausdrückt. Wenn Menschen in früheren Zeiten ein Unglück Vorort erlebten, muss dies anders gewirkt haben, als der Bericht aus einem fernen Land, welcher erst nach Monaten oder Jahren vernommen werden konnte. Selbst in unserer globalisierten Welt scheint ein Unglück, ein Unfall oder ein Verbrechen in der unmittelbaren Umgebung anders auf uns zu wirken, als selbiges in einem fernen Land, selbst wenn wir mitunter von Geschehnissen aus der Ferne schneller erfahren als von jenen in der Nähe.

Das Übertragen der Geschehnisse im Performance-Raum auf einen Monitor in der selben Räumlichkeit ist natürlich gerade deshalb ungewöhnlich, weil das ja nicht dem eigentlichen Sinn und Zwecks einer Übertragung entspricht. Übertragen wird gewöhnlich in und vor allem für die Ferne, aber nicht in und für die unmittelbare Nähe, dort wo jemand das Geschehen mit eigenen Augen mitverfolgen kann. Während der Aktion können Rezipienten den Vorgang über einen Monitor oder mit den eigenen Augen mitverfolgen. Mit dem Blick auf den Monitor kann eine Distanzierung zu jenem Geschehen gelingen, dass sich im selben Raum abspielt.

7 BLUEMER, S. 3

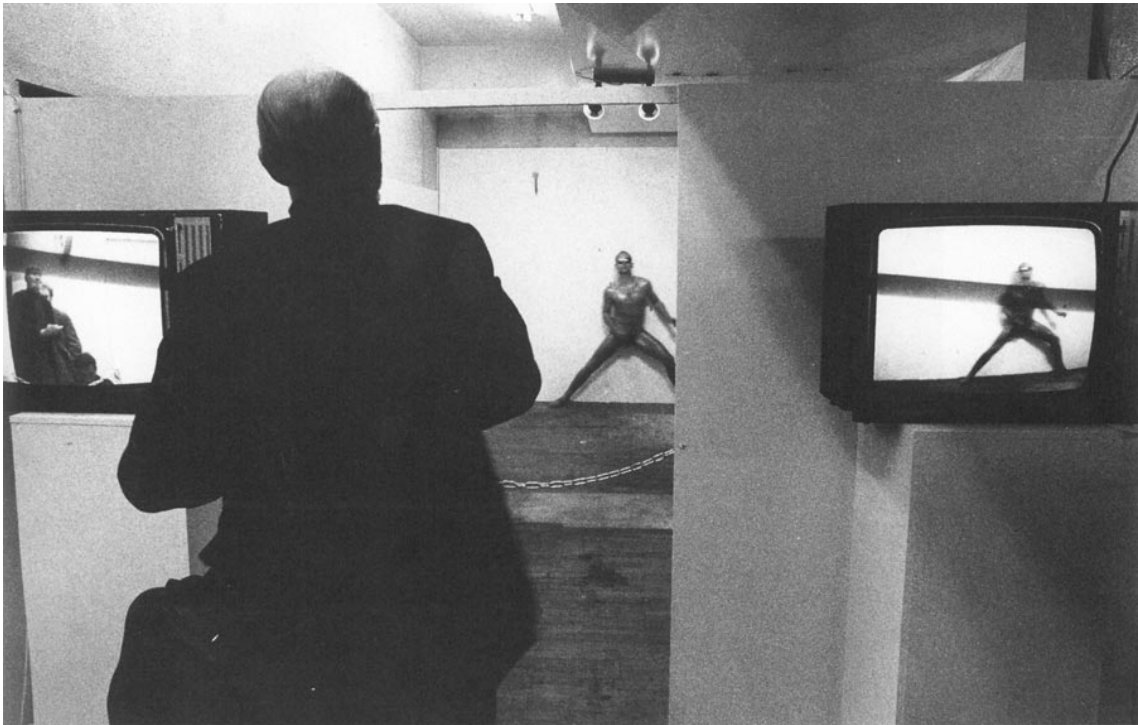


Abb. 5: Der Treffer-Versuch des damaligen Stuttgarter Kulturreferenten, aus „Treffer“, Stuttgart 1979.

VII. DER ZIELENDE MENSCH

Gehen wir davon aus, dass der Mensch die ersten Wurfgeschosse zur Jagd nach Tieren und somit für seine Ernährung angefertigt und verwendet hat. Das Anvisieren von Zielen gehörte wurde damit zu einer Handlungsweise des Menschen, er wurde der „zielende Mensch“. Anders als Raubvögel, welche ihre Beute anvisieren und sich selbst darauf stürzen, verwendet der Mensch eigens dafür angefertigtes Material, welches vorher auch auf seine Wurf- und Flugtauglichkeit getestet und ständig verbessert wird.

Dabei wirft er sich nicht selbst, er wirft ein Etwas, dass von ihm dafür konstruiert und bestimmt wurde. Das primäre Ziel eines solchen Werfens eines Gegenstandes ist das Töten von Tieren oder auch von Menschen aus der Distanz. Denn zu irgendeinem Zeitpunkt begann der Mensch, Wurfgeschosse wie Speere nicht nur zur Jagd nach Tieren zu verwenden, sondern auch gegen seine Artgenossen zu richten. Mit der Erfindung und Weiterentwicklung von Schusswaffen änderte sich Material und Effizienz, aber immer noch gehen der Verwendung dieser Waffen meistens Prozesse des Anvisierens voraus.

Dass Menschen auf Artgenossen zielen um diese mit etwas zu treffen ist genaugenommen ein alltäglicher Prozess, täglich werden in Kriegen oder im Zuge krimineller Handlungen auf Menschen mit etwas geschossen, um sie zu verletzen oder zu töten. So gesehen drückt dieses „Stück“ von FLATZ auch etwas Alltägliches aus, etwas, dass den Menschen in seinem Handeln über Jahrtausende über die Evolution hinweg begleitet hat.⁸

In Verbindung mit dieser Performance wird der verwendete Dartpfeil einer Bestimmung zugeführt, für die diese Darts nicht konzipiert wurden. Pfeile dieser Art werden auf Zielscheiben geworfen. Diese Pfeile verwenden Menschen gewöhnlich in einem Spiel mit Freunden oder im Zuge eines Wettbewerbs mit Mitspielern. Einen solchen Pfeil auf einen Menschen zu werfen ist eine Zweckentfremdung des Dartpfeils, allein, dem Spiel gewidmete Pfeile werden verwendet, um in voller Absicht einem Menschen Schmerz zuzufügen.

8 Vgl. DREHER, Thomas, in: http://dreher.netzliteratur.net/2_Flatz.pdf S. 30. [Stand 14.7.13]

VIII. DER SCHAULUSTIGE MENSCH

Die Aufmerksamkeit des Publikums wird konkret auf dieses Ereignis des Getroffen-Werdens gelenkt⁹. Das Publikum wartet so lange, bis der Künstler von einem Wurfpfeil getroffen wird. Danach wird weiter „geschaut“, wie schwer die zugezogene Verletzung ist, wie der Künstler auf den Schmerz reagiert.

Wenn der Künstler von einem Pfeil getroffen wird, wird niemand im Publikum überrascht sein, wenn er dabei Schmerz empfindet. FLATZ spielt auf den Voyeurismus¹⁰ des Menschen an, der anderen gerne beim Leiden und Sterben zusieht.

Die Geschichte des Menschen ist auch die Geschichte eines „Schauers“, eines Wesens, dass offenbar zumindest bei gewissen Gelegenheiten (z.B. in früheren Zeiten zum Beispiel die Gladiatorenkämpfe im Circus, Duelle und Hinrichtungen, oder spektakuläre Unfälle und lebensgefährliche Sportarten in neuerer Zeit) eine gewisse Lust dabei empfindet, zuzusehen, wenn ein Artgenosse leidet oder stirbt. FLATZ weiß davon und verwendet die Schaulustigkeit des Menschen für seine Performance.

IX. DAS PUBLIKUM

Der Künstler spielt auch mit den Dynamiken, die beim einzelnen Menschen wirken können, wenn er sich in einer Gruppe befindet. So werden nicht die Teilnehmer an dieser Performance einzeln in den Raum gelassen, um alleine in einer Art Duell auf den Künstler zu werfen. Das Werfen geschieht in der Gruppe. Es gibt Beobachter, es gibt nach einiger Zeit solche, die bereits geworfen und nicht getroffen haben und jene, die noch werfen werden. In der Gruppe ist der Mensch zu Handlungen imstande, die er alleine niemals tun würde.

⁹ Vgl. ZDENEK, Felix, in: FLATZ, Performances 1974 – 1982, Demontagen 1987 – 1991, München 1991. S. 7.

¹⁰ Vgl. BLUEMER, S. 3

Niemand in der Gruppe der Besucher kann sich dem Zwang entziehen, eine individuelle Entscheidung treffen zu müssen¹¹. Sollte man überhaupt den Raum betreten? Wird sich der Einzelne am Werfen des Pfeils beteiligen oder bleibt er nur Beobachter? Welchen Unterschied macht es, sich am Werfen zu beteiligen oder lediglich zuzusehen? Gibt es ethische Bedenken? Würde man andererseits mit einer ablehnenden Haltung gegenüber dieser Aktion nicht zu einem Spielverderber werden? Welche Rolle spielt bei dieser Entscheidung der Umstand, dass die gesamte Aktion eine vom Künstler inszenierte ist? Durch den Besuch der Ausstellung am Tag dieser Performance gibt es für den Rezipienten keine Möglichkeit einer Distanzierung. Der Ausstellungsbesucher wird zu einer Wertung und darauf gründenden Entscheidung regelrecht gezwungen.

Wird das Publikum zu einer Art Mittäter? Immerhin werfen einige aus dem Publikum Pfeile nicht einfach nur auf ein Ziel. Das Ziel ist in diesem Fall kein Objekt, es handelt sich um ein Subjekt, um einen Menschen. Der Mensch, auf den gezielt wird, könnte sich dabei auch eine schwere Verletzung zuziehen, ein Eindringen der Pfeilspitze in sensible Bereiche wie Schlagadern könnte das Leben des Künstlers gefährden. Doch die Beteiligung des Publikums erschöpft sich nicht darin, mit dem Pfeil auf den Künstler zu zielen. Einer wirft, die Anderen beobachten. Schon dadurch, dass man den Performance-Raum betritt, nimmt man an der Performance teil. Wenn niemand den Raum betritt, wenn niemand daran partizipiert, findet diese Performance so nicht statt, und nur, wenn sie „so“ stattfindet, ist es auch diese Performance. Wer diesen Raum betritt, wird zu einem der Akteure. Er übernimmt einen im Vorhinein nicht bestimmbar oder absehbaren Teil dieser Performance, und es wird sich in diesem Fall um einen wichtigen Teil handeln. Die Rezipienten werden zu Teilnehmern und spielen hierbei bei weitem keine Nebenrolle. Sie werden zu einem derart wesentlichen Bestandteil dieser Performance, dass, wenn es die Teilnehmer nicht gäbe, sich das Wesen dieser Aktion so derart verändern würde, dass diese dann einfach etwas Anderes, vielleicht sogar etwas ganz Anderes sein würde.

¹¹ Vgl. SCHWARZBAUER, Georg F., in: FLATZ, Performances 1974 – 1982, Demontagen 1987 – 1991, München 1991. S. 88 ff.

X. DER KÜNSTLER

Ist der Künstler Täter oder Opfer des Geschehens? Es ist der Künstler selbst, der das Publikum auffordert, ihn mit Pfeilen zu bewerfen. Er inszeniert sich als Athlet, als ein Gladiator im Spiel gegen die Besucher der Ausstellung. Da er selbst die Rezipienten auffordert, zu Teilnehmern seiner Performance zu werden, ist er offensichtlich kein Opfer des Geschehens. Hierbei wird die Täterschaft des Künstlers offensichtlich. Er fordert andere auf, ihn selbst zu verletzen. Auf dieses Spiel bereitet er den Raum und sich selbst vor, er überlegt sich einen finanziellen Anreiz für die Teilnehmer und kümmert sich um die Erstellung der Aufforderungskarten und die Beschaffung der Pfeile. Der Künstler trifft alle notwendigen Vorbereitung für eine Inszenierung. FLATZ kann somit kein Opfer einer Aktion sein, die er selbst geplant und durchdacht hat. Es scheint nicht so zu sein, dass der Künstler zu dieser Performance gezwungen worden wäre.

Gibt es in diesem „Stück“ vielleicht nur Täter und gar keine Opfer? Lässt sich das Rollenspiel Täter/Opfer überhaupt über die Performance stülpen?

Eine Möglichkeit wäre, bewusst keine ethische Wertung und Rollenverteilung in dieser Aktion vorzunehmen. Hierbei handelt es sich allerdings um ein schwieriges Unterfangen! Selbst wenn heute jemand, nach Jahrzehnten, von dieser Aktion lediglich liest oder hört, kommt es zu ethischen Bewertungen seitens desjenigen, der gerade davon erfahren hat. Diese Performance lässt niemanden „kalt“ und sorgt für Diskussionsstoff.¹²

¹² Vgl. SCHWARZBAUER, S. 89.

XI. DER SCHMERZ

Bei „Treffer“ von FLATZ war von Anbeginn offensichtlich, dass es Schmerz in einem nicht näher bestimmten Zeitfenster, dafür aber in einem näher bestimmten Raum geben würde. In dieser Performance wird der Schmerz in seiner Entstehung dargestellt. Körperlich Schmerz tritt nicht immer akut auf, größere Schmerzen kündigen sich mitunter in einem vorherigen Unwohlsein an.

Was empfindet der Künstler, wenn er sich das Konzept für dieses „Stück“ ausdenkt? Wie fühlen die Ausstellungsbesucher, wenn sie vor der Wahl stehen, in diesen Performance-Raum einzutreten? Die Karte mit dem Text mag erstes Unbehagen auslösen. Schließlich zeigt damit der Künstler, wie er über die Besucher der Ausstellung denkt, dass sie bereit wären, für Geld auf ihn mit Pfeilen zu werfen. Wenn die Performance begonnen hat, erleben die Teilnehmer wie der Künstler sich gegen das Getroffen-Werden wehrt. Sie wissen, warum er den Pfeilen ausweicht, wenn ein Pfeil ihn trifft, ist keiner überrascht, dass es schmerzt. Während er Performance können Zweifel aufkommen, ob es ethisch korrekt ist, dieser Aktion beizuwohnen. Nach der Teilnahme an diesem „Stück“ können Bedenken dieser Art zu Gewissensbissen führen. „Treffer“ ist durchdrungen von Schmerzen körperlicher und psychischer Art.

Während in den klassischen Künsten Schmerz repräsentiert wurde, oftmals basierend auf realen Begebenheiten, zeigt diese (so wie auch viele andere) Performance realen Schmerz. Der schmerzverzerrte Gesichtsausdruck einer Skulptur der Antike lässt immer noch Raum für Distanzierung seitens des Rezipienten zu. Schließlich würde der dargestellte Schmerz doch nur an leblosem Material dargestellt werden. Meistens geht es um eine Geschichte, um einen Mythos, ein Geschehen, das Fern der Gegenwart in der Vergangenheit liegt. Zum Zeitpunkt der Betrachtung wähnt sich der Rezipient möglicherweise selbst schmerzfrei. Man betrachtet die Skulptur und schreitet fort zur nächsten. Oder die Besucher einer Ausstellung betrachten gemalte Darstellungen des Schmerzes in einem Museum. Der Rezipient betrachtet ein Bild nach dem anderen. Der

Rezipient ist zeitlich und räumlich von jenem Geschehen getrennt, welches durch das Bild oder die Plastik dargestellt wird. Trotz allem kann ein Bild oder eine Skulptur, welches aus leblosem Material gefertigt wurde, etwas im Rezipienten ansprechen, etwas im Betrachter „lebendig“ werden lassen – trotz des leblosen Wesens der Materialien und der Ferne des Geschehens. So kann eine aus Stein gehauene Plastik Schmerz auf eine Art und Weise darstellen, dass ein Rezipient diesen nachfühlen kann, diesen quasi miterlebt, obwohl das Material des Steins als solches nicht leidensfähig ist.

Wenn der Mensch allerdings selbst zur lebenden Skulptur wird, die den Schmerz vor Rezipienten nicht darstellt sondern „dar-lebt“, scheint es nicht so außergewöhnlich zu sein, wenn es einem Künstler gelingt, dass Rezipienten reagieren. Würde sich jemand vor Publikum und vor laufenden Kameras sich mit einer Säge eines seiner Gliedmaßen abschneiden lassen, wäre das Entsetzen und die Empörung groß. Es ist keine besonders hochwertige intellektuelle Leistung, eine Reaktion von Publikum und Zusehern bei einer solchen Aktion vorauszusagen. Die Reaktion scheint in diesem Fall völlig schlüssig im Voraus kalkulierbar zu sein.

Eine solche Reaktion von Seiten der Rezipienten, wie sie bei dem eben erwähnten Beispiel erfolgen würde, muss bei einer Skulptur oder einem gemalten Bild, welches Tod, Schmerz oder Verzweiflung das Thema hat, nicht notwendigerweise folgen. Wenn Rezipienten beim Betrachten eines Bildes oder einer Skulptur den Schmerz nachfühlen können, liegt dies weder am Material also solches noch an der Form des Kunstwerkes. Weil ein Kunstwerk aus lebloser Materie auf eine bestimmte Art und Weise angefertigt wurde, was einerseits die Vorstellung sowie die Ausführung der Vorstellung voraussetzt, vermag ein Kunstwerk Schmerz darzustellen. Auch wenn Schmerz von jedem Menschen individuell empfunden wird, gelingt beispielsweise über Kunstwerke aus „toter“ Materie eine Verständigung auf ein im Schmerz Gemeinsames.

Der Rezipient lebt im Gegensatz zum Material, aus welchem die Kunstwerke angefertigt wurden. Bilder und Skulpturen können eine solche Distanzierung zulassen. Das Miterleben von Schmerz bei der lebenden Skulptur Mensch lässt diese Distanzierung nicht mehr zu.

XII. RESÜMEE

FLATZ provozierte mit dieser Performance. Der Künstler lässt in „Treffer“ über bestimmte Wesensmerkmale des Menschen reflektieren. Das Verhalten des Menschen in der Gruppe, der Voyeurismus sowie die Gewaltbereitschaft des Menschen sind einige der Themen, die der Künstler während seines „Stückes“ in gewissem Sinne anspricht.

Wird der Schmerz in dieser Performance allerdings *dargestellt*?

Leonardo warf einst der Bildhauerei in seinem Traktat 45 vor, dass sie lediglich ein Double von Dingen schaffen kann. Das, was der Bildhauer produziere, wäre so, wie es in Wirklichkeit auch wäre. Kunst sollte jedoch Repräsentation sein. Die Differenz zwischen Realität und Repräsentation wurde in der klassischen Kunst stets respektiert.¹³

In der Performance „Treffer“ repräsentiert FLATZ nicht den Schmerz. Schmerz wird bei dieser Performance nicht angedeutet oder simuliert, Schmerz wird gemacht, er geschieht – Schmerz wird er- und gelebt, an einer lebendigen Skulptur. Repräsentation und Realität werden zu eins. Schmerz wird bei „Treffer“ nicht dargestellt, er wird gewissermaßen „dar-gelebt“.

¹³ WEIBEL, Peter, in: Ders., STEINLE Christa, DANZER Gudrun (Hg.), *Moderne: Selbstmord der Kunst? Im Spiegel der Sammlung der Neuen Galerie Graz*, Katalog zur Ausstellung, Ostfildern 2011. S. 61, 62.

Literaturverzeichnis

BLUEMER, Detlef, in: Ders. (Hg.), ROMAIN Lothar (Hg.): Künstler, Kritisches Lexikon der Gegenwartskunst, Ausg. 18, München 1992.

DREHER, Thomas, in: FLATZ, Lebenszeichen und gelebter Augenblick (Artefactum Nr. 28/ June-August 1989, S. 26-30), online unter: http://dreher.netzliteratur.net/2_Flatz.pdf [Stand 14.7.13]

FLATZ, in: FLATZ, Performances 1974 – 1982, Demontagen 1987 – 1991, München 1991. S. 15, 16, 41.

KRÜGER, Reto, in: Günter Meißner (Hg.): Saur, Allgemeines Künstler-Lexikon, Band 41, München/Leipzig 2004, S. 101.

SCHWARZBAUER, Georg F., in: FLATZ, Performances 1974 – 1982, Demontagen 1987 – 1991, München 1991. S. 88, 89.

WEIBEL, Peter, in: Ders., STEINLE Christa, DANZER Gudrun (Hg.): Moderne: Selbstmord der Kunst? Im Spiegel der Sammlung der Neuen Galerie Graz, Katalog zur Ausstellung, Ostfildern 2011. S. 61, 62.

ZDENEK, Felix, in: FLATZ, Performances 1974 – 1982, Demontagen 1987 – 1991, München 1991. S. 7.

Internetdatei:

Mehrere Autoren: Die olympischen Spiele des Altertums, online unter: http://www.olympic.org/Documents/Reports/FR/fr_report_659.pdf [Stand 14.7.13]

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: FLATZ, Treffer, September 1979, Tagblatt-Turm, Stuttgart, anlässlich der Ausstellung Europa 79, in: DREHER, Thomas, in: FLATZ, Lebenszeichen und gelebter Augenblick, http://dreher.netzliteratur.net/2_Flatz.pdf, S.30.

Abb. 2: Karte mit aufgeklebtem Wurfpeil (14 x 18 cm), die jeder Besucher beim Betreten des Raumes erhielt, aus „Treffer“, Stuttgart 1979, in FLATZ, Performances 1974 – 1982, Demontagen 1987 – 1991, München 1991. S. 88.

Abb.3: Ausgangsposition vor jedem Wurf, aus „Treffer“, Stuttgart 1979, in: FLATZ, Performances 1974 – 1982, Demontagen 1987 – 1991, München 1991. S. 88.

Abb.4.: Geglücktes Ausweichmanöver, „Treffer“, Stuttgart 1979, in: FLATZ, Performances 1974 – 1982, Demontagen 1987 – 1991, München 1991.S. 89.

Abb. 5: Der Treffer-Versuch des damaligen Stuttgarter Kulturreferenten, aus „Treffer“, Stuttgart 1979, in: FLATZ, Performances 1974 – 1982, Demontagen 1987 – 1991, München 1991.S. 89 bzw. vollständig unter: <http://kultur-online.net/node/13309> [Stand 14.7.13]