

Gunnar Schmidt

Klavierzerstörungen in Kunst und Popkultur

Reimer

© VG Bild-Kunst, Bonn 2012

Arman, Joseph Beuys, Rebecca Horn, Chiharu Shiota, Jean Tinguely,
Günther Uecker, Ben Vautier, Clemens von Wedemeyer

Die Rechte für alle anderen Abbildungen liegen bei den jeweiligen Künstlern
oder deren Erben.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im
Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Lektorat: Janine Krentz, Berlin

Layout: Nicola Willam, Berlin

Umschlagabbildung: Piano Activities am 1. September 2012 im Wiesbadener Kunst-
museum mit Philip Corner, Alison Knowles, Ben Patterson, Geoffrey Hendricks,
Willem de Ridder, Eric Andersen. Foto: Gunnar Schmidt

Druck: Friedrich Pustet KG, Regensburg

© 2013 by Dietrich Reimer Verlag GmbH, Berlin

www.reimer-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten

Printed in Germany

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier

ISBN 978-3-496-01475-1

Inhalt

Vorwort	9
Die Anarchie des Vaudeville	
Jimmy Durante	13
Destruktivität im Slapstick	
Charlie Chaplin, Laurel & Hardy, Marx Brothers, Peter Sellers	22
Die manisch-depressive Reaktion	
Cartoonfilm 1929–1932	32
Dionysischer Protest	
Robert Musils <i>Der Mann ohne Eigenschaften</i>	41
Affektproduktion im Kalten Krieg	
Cartoonfilm nach 1945	45
Kollektiver Expressionismus	
Die Kunstbohème von San Francisco	59
Von der Wut gegen die Enge	
Wiener Gruppe, Arman	67
Antifaschistischer Zorn	
Karl Valentins <i>Mozart</i>	76
Die Ambivalenz der Selbstdestruktion	
Jean Tinguely	80
Verrückte Kunst in verrückter Welt	
Nam June Paik	85

Klavieraktivitäten	
George Maciunas, Joseph Beuys, Karl-Erik Welin, Ben Vautier, Leonhard Lapin	95
Die Öffnung des Abgrunds	
Uwe Timms <i>Freitisch</i>	116
Nagelklaviere	
George Maciunas, Tomas Schmit, Philip Corner, Robert Bozzi, Günther Uecker, Carles Santos	119
Brennende Klaviere	
Jerry Lee Lewis, Alejandro Jodorowsky, Annea Lockwood, Yosuke Yamashita, Arman, Nam June Paik, Chiharu Shiota	134
Piano Drop	
Al Hansen, Robert Bozzi, Ken Friedman	150
Kriegsbiografien	
Zur Affektpathologie der Klavierdestruktion	164
Zerstörung als Therapeutikum	
Alejandro Jodorowsky, Raphael Montañez Ortiz	178
Trümmer der Geschichte	
Heinrich Bölls <i>Frauen vor Flußlandschaft</i>	196
Ästhetik der Auseinander-Setzung	
Philip Corner	202
Pop-Attitüden	
The Beatles, The Art of Noise, In Legend, Jamie Cullum	210
Heitere Erinnerung an die Moderne	
John Montagues <i>The Family Piano</i>	220
Die Wiederkehr der Geschichte	
Masayuki Akamatsu, Rowan Vince	224
Die Langeweile der Destruktion	
Clemens von Wedemeyers <i>Big Business</i>	232

Schluss	
Piano Interactivities	237
Anmerkungen	241
Literaturverzeichnis	265
Filmografie	272
Abbildungsnachweise	275
Danksagung	277

Vorwort

In einer unbedeutenden, nicht einmal mit einem Autornamen gezeichneten Kurzgeschichte, die 1862 mehrfach publiziert wurde¹, wird von einem exzentrischen Musiker erzählt. Dieser arme und lebenswürdige Sonderling begeht eine frevelhafte Tat an seinem kostbaren Klavier: Er verbringt eine ganze Nacht damit, das Instrument, das mit Ebenholz und Gold ausgelegt, reich an Schnitzwerk und mit Malerei verziert ist, von diesen Schmuckelementen zu befreien. Übrig bleibt ein zerhacktes und zerkratztes wertloses Ding. Der Grund für seine Tat ist eine Ambivalenz aus Kunsthass und dem Willen zur Kunsterneuerung. Seine Musikschülerin Marie hatte nämlich während des Unterrichts die Bilder stets mit Vergnügen betrachtet, was dem Bildhasser missfiel. In einer Art platonischem und islamistischem Fundamentalismus verteufelt er die Bildwerke und ruft seiner Schülerin zu: „Du vernichtest meine Arbeit, weil du in einen ungetreuen Spiegel blicktest [...]. Muhamed verbot die Malerei. Muhamed hatte Recht. Warum Leinwand betrachten, wenn man den Himmel und die Berge ansehen kann.“ Johann Karlowski, der von seiner Mitwelt als Verrückter wahrgenommen wird, arbeitet an einer „wahren Musik der Zukunft“, wie es am Ende der Erzählung heißt, eine Musik, die von der erwachsenen Marie nachträglich auch erkannt wird. Die rückschrittlich anmutende Rede und die fortschrittliche Intention stehen einander scheinbar ebenso gegenüber wie die destruktive Tat und die konstruktive Kunstarbeit. Der literarisch ausgestellte ästhetische Radikalismus ist jedoch mehr als eine unterhaltensame Schrulle, er hat seinen Ursprung im Milieu antitraditionalistisch denkender Künstler im 19. Jahrhundert, wo die destruktiven Radikalismen nach der Jahrhundertwende vorbereitet werden.² In seinem irrsinnigen ikonoklastischen Wirken repräsentiert der fiktive Musiker Karlowski etwas, das fast genau 100 Jahre später zu einer Motivation für Performances mit Klavierzerstörung werden sollte. Das Klavier als Möbelstück, als Fetisch und Kultgegenstand bürgerlicher Repräsentativität hat nichts mit dem

Grundanliegen von Musik zu tun; es hat allein als Medium für Ausdruck und Formsuche in den Klängen zu dienen.

1919 bekommt der Radikalismus einen Namen und eine Programmatik. Der Dadaist Tristan Tzara proklamiert: „MUSIKER ZERBRECHT EURE BLINDEN INSTRUMENTE auf der Bühne“.³ Noch auf der Suche nach einer spontaneistisch-anarchistischen Unmittelbarkeit bleibt es vorerst bei der Aufforderung. Es dauert weitere vierzig Jahre, bis einige Künstler der zweiten Avantgarde die Realisierung riskieren: Als zwischen 1957 und 1962 eine Reihe von Künstlern in San Francisco, New York, Wien, Nizza, Köln und Wiesbaden Klaviere demolierten, hatten sie vielleicht nicht gerade die *wahre* Musik im Sinn, doch ging es ihnen wie der literarischen Figur Karlowski auch um eine *zukünftige* Musik. Und wie Karlowski wurden sie als *Irre* tituliert⁴, weil sie daran gingen, ein überkommenes Künstlerimage abzuschaffen.

Diese Ereignisse bildeten den Ausgangspunkt für die vorliegende Beschäftigung mit dem Phänomen der Klavierzerstörung in der Kunst. Waren einige Zerstörungsaktionen von der Kunstwissenschaft bereits kanonisiert worden, stellte sich bei vertiefenden Recherchen heraus, dass weitere Klaviermisshandlungen im Laufe des 20. und 21. Jahrhunderts stattgefunden hatten. Mit der Häufung derartiger Ereignisse, die nicht zuletzt in populärkulturellen Genres wie dem Slapstick- und Cartoonfilm sowie der Vaudeville-Performance, aber auch in der Literatur zu finden waren, formte sich das Gesamtbild eines epochalen Destruktionsfurors. Die oftmals humorig und frech gemeinten Aufführungen beeindruckten den Autor dieser Monografie aufgrund ihrer wiederkehrenden Beständigkeit in ganz anderer Weise: Eine untergründige Verzweigung und Traurigkeit meinte er wahrzunehmen, mehr ein Abreagieren denn eine Ausgelassenheit. Das scheinbar oberflächliche Geschehen geriet in den Sog einer Verrätselung, die auf verdeckte Sinnschichten hinzudeuten schien.

Das Enigma war der Anlass für eine systematische Darstellung und für den Versuch einer theoretischen Reflexion des Phänomens *Klavierzerstörung*. Mit vorliegender Untersuchung werden erstmals die genannten Genres zwischen Kunst und Populärkultur, in denen die Instrumentenzertrümmerung stattfindet, in einen Blickkreis gebracht und die Korrespondenzen zwischen diesen kulturellen Segmenten sichtbar gemacht. Diese Zusammenschau gewinnt ihre Stimmigkeit allerdings aus einer methodischen Orientierung. Auch wenn detailgenaue Formanalysen und kunstkonzeptuelle Diskurse referiert und in ihrem Status bewertet werden, so dient dieses Vorgehen vornehmlich dazu, eine dahinterliegende Intensität oder Energie ausfindig zu machen. Vorliegende Studie versteht

sich daher als kulturwissenschaftliche Affektologie. Affekte, so die These, werden in performativen Ausdrucksbemühungen aufbewahrt, durch sie re-generiert wie auch in ihnen unkenntlich gemacht. Was als Widerspruch erscheint, wird in wiederkehrenden Diskurschleifen als Verdichtungsprozess beschrieben und weiterführend plausibilisiert. In methodischer Hinsicht ist vorausgreifend eine erkenntnisleitende Annahme zu benennen, die den Argumentationsgang strukturiert: Die symbolische Form gehorcht in ihrem Entstehen und in ihrer Entwicklung nicht nur einer systemischen Eigenlogik. Dieser zufolge wäre das destruktive Moment eine selbstreflexive Operation innerhalb des Kunstsystems, mit der nicht mehr als überkommene Kunstkonzepte infrage gestellt würden, um letztlich das System durch Differenzierung am Leben zu erhalten. Diese Sichtweise hat sich weitgehend im diskursiven Milieu der Kunstwissenschaft etabliert. Ihre Dominanz ist wenig verwunderlich, da sich in Künstlerdiskursen wiederkehrend die Selbstthematization als Anti- oder Neukünstler auffinden lässt. Entsprechend erscheint auch in den Populärmedien die Klavierzertrümmerung oftmals dann, wenn gegenüber einer alten Kunstform Widerstand geleistet wird. Entgegen dieser Perspektive wird im Folgenden die destruktive Handlung als eine Reaktionsform begriffen, die Auskunft über aus der Realität empfangene Erregungsimpulse und ihre Verarbeitung gibt. Das Postulat der Wirklichkeitssensibilität der Kunst besagt allerdings noch nicht, welche Realitätsimperative kunstrelevant sind. Vorausgreifend ist auf die für das 20. Jahrhundert charakteristische ungeheuerliche Entfesselung von Destruktivität hinzuweisen, die sich in ökonomischen Katastrophen, kriegerischen Großfeuern und damit einhergehend mit moralischen Verwerfungen und psychischen Traumatisierungen zeigt.

Um dem Material noch in überschaubarer Weise monografisch gerecht zu werden, wurden ausschließlich Klavierperformances berücksichtigt und nicht die relativ große Gruppe von künstlerischen Klavierobjekten, in denen die physische Integrität des Instruments ebenfalls beeinträchtigt ist – oftmals bis zu dessen Unbespielbarkeit. Auch in diesen Fällen ließe sich von Zerstörung sprechen. Da jedoch bei diesen Werken der Skulpturcharakter im Vordergrund steht, kommen diese nur beiläufig zur Sprache, Objekte zum Beispiel von Joseph Beuys, Nam June Paik, Rebecca Horn und Carles Santos.⁵ Die Tatsache allerdings, dass der Schwerpunkt bei sogenannten flüchtigen Kunstwerken liegt, hat zum Teil das Problem der Rekonstruierbarkeit aufgeworfen. Mögen auch Fotografien, Erlebnis- oder Erinnerungsberichte sowie kunstkonzeptuelle Dokumente vorliegen, nur in seltenen Fällen wurden filmische oder akustische Dokumentationen angefertigt. Die medialen Konservierungs- und Tradierungsbedingungen

haben zum Teil entscheidend die nachträglichen Deutungsmuster in den Geisteswissenschaften geprägt; diese werden immer dann zum Gegenstand der Erörterung gemacht, wenn die historische Rekonstruktion zu deutlich anderen Sichtweisen drängt. Der glückliche Umstand, dass einige der Akteure, die in der heroischen Zeit des Aufbruchs zwischen 1959 und 1968 aktiv waren, mir mit großer Freundlichkeit und Geduld Auskunft gegeben haben, hat es mir ermöglicht, diese Arbeit der differenzierten Neubewertung vorzunehmen.

Schluss

Piano Interactivities

Ist die Geschichte der Klavierzerstörung, die 1862 mit einem fiktiven kauzigen Musiker begann, an ihr Ende gekommen, sind alle Aufführungsmöglichkeiten ausgeschöpft? 2012 wurden im Wiesbadener Kunstmuseum die legendären *Internationalen Festspiele neuester Musik* von 1962 mit Ausstellungen, Performances und Vorträgen gewürdigt. Akteure aus der ersten Fluxus-Generation – Philip Corner, Ben Patterson, Alison Knowles, Geoffrey Hendricks, Eric Andersen und Willem de Ridder – führten nach 50 Jahren auch die *Piano Activities* auf, die von einem enthusiastischen Publikum begleitet wurden. Geschichte erweist sich als Umwälzmaschine, die aus Revolte eine museale Reminiszenz macht, Anti-Kunst in Kunst verwandelt und in der Traumata abgearbeitet werden. Die Utopie des freien Spielens, das ein Versprechen von Fluxus in verengter Welt war, konnte sich ein Stück weit realisieren.

Bestätigung lieferte eine Klavier-Installation im Vorraum des Wiesbadener Vortragssaales, in dem ehemals George Maciunas mit seinen Aktivisten die Destruktion zelebrierte. Der Titel der Installation enthält eine Hommage auf die Corner-Komposition und zeigt die neue Zeit hypermedialer Handlungserweiterung an: *Piano Interactivities*. Die Installation bestand aus einem Flügel, der mit motorgetriebenen Werkzeugen des Leipziger Künstlers Hannes Waldschütz bestückt war: Eine Axt schlug schwer auf die Tastatur, eine Säge zerkratzte den Lack, ein Hammer drosch auf die Saiten ein, ein großer Backstein fiel in das Innere des Instruments. (Abb. 91) Diese Maschinen blieben allerdings so lange regungslos, bis Internetnutzer auf einer Webseite Steuerungsbefehle eingaben, die an die Installation übermittelt wurden. Per Livestream konnte der Teleakteur seine Komposition verfolgen, die die Werkzeuge ausführten, konnte anschließend das gespeicherte Video wiederholt ansehen und herunterladen oder andere Menschen zu einer Besichtigung am Bildschirm einladen.¹



Abb. 91 Piano Interactivities, Wiesbaden 2012

Kritisch mag man einwenden, dass die Interaktivitätsbehauptung überzogen ist; bei der Installation handelte es sich lediglich um ein reaktives System, mit dem man nicht in einen dialogischen Handlungsaustausch geriet. Dagegen basieren die ursprünglichen Spielanweisungen von Philip Corner auf genuinen Interaktivitätsparametern, denn diese regeln die Wechselbeziehungen mehrerer Spieler, die sich gegenseitig wahrnehmen und in ihrem Verhalten aneinander ausrichten. Trotz des modischen Labels mit Werbecharakter² repräsentiert die Installation Grundtugenden von Fluxus: demokratische Nutzbarkeit („selfsufficiency of the audience“³), Anti-Professionalismus, Amüsement, Non-Theatralität und Anti-Kommerzialismus. Die *Piano Interactivities* schließen auf zu einer Zeitgemäßheit, in der die ehemals avantgardistische Exzentrizität in den allgemeinen Möglichkeitshorizont einbezogen wird. „Was die Ermächtigungsdynamik auszeichnet“, schreibt Peter Sloterdijk, „ist die Vermassung der vormaligen Avantgardequalitäten und die Übersetzung von einst pathetischer Kreativität in alltägliche Manipulationen von Materialien und Zeichen durch die Angehörigen einer weltumspannenden Design-Zivilisation.“⁴

Bei solchem Geschichtsoptimismus gerät allerdings aus dem Blick, dass die Installation weiterhin ein Thema exponiert, das in den 50 Jahren seit Bestehen von Fluxus kaum an Dringlichkeit verloren hat. Auch wenn es nicht die erste Absicht der Ideengeber der *Piano Interactivities* war, zum Aspekt der Destruktivität einen künstlerischen Kommentar abzugeben⁵, so ist die Installation nicht ablösbar von dieser Problematik. Das Handlungsdispositiv einer distanzierten zerstörerischen Aktion kann nicht unabhängig von gegenwärtigen Tendenzen der symbolischen Gewalt- wie Realgewaltausübung gesehen werden. Waren es ehemals die passiv zu konsumierenden Performances, in denen Stellvertreter Destruktionen präsentierten, sind es heute die äußerst populären interaktiven Spieleformate (Shooter, Destruction Games), in die Nutzer über Avatar-Technologie als Ausführende eingebunden werden. Rückt der Akteur einerseits in die Rolle des Täters, spürt er gleichzeitig nichts mehr von der Sinnlichkeit der Realität. Nur zu ahnen ist, welche psychische Entlastung und moralische Gefährlosigkeit durch diese auf pure Zeichenhaftigkeit umgestellte Wirklichkeit gegeben ist. Die *Piano Interactivities* nehmen nicht nur an der gegenwärtigen ludischen Virtualisierung teil, indem sie Krieger und Künstler miteinander verschmelzen, sie rufen ebenso die weitaus dramatischere Realität des Telekriegs mit ferngesteuerten Aufklärungs- und Kampfdrohnen auf. Die Moral, so der Anschein, hat sich in die Maschine verzogen, in Leitungen und Codes.

Wer das Museum besuchte, konnte erleben, wie das eben noch leblose Klavier plötzlich und unvorhergesehen von den scheinbar subjektlosen Werkzeugen traktiert wurde. Das dunkle Donnern und kalte Hämmern hallte durch das Museum – das zufällig anwesende Publikum für einen Moment in stummer Ratlosigkeit befangen. Ausgeschlossen von der Interaktivität und in unmittelbarer Nähe zum körperhaften Klang wurde der Besucher vom ermächtigten Telenutzer in Erstarrung und Befremden versetzt. Das Spiel bewahrt auch am Ende geschichtliche Kontinuität, indem es die Verbindung zum Krieg hält.