

## Künstlerische Produktion zwischen Planung und Kontingenz

Im Jahr 1935 vergleicht Henri Matisse die während des Malprozesses permanent überarbeitete Leinwand mit dem Erscheinungsbild eines Schachbretts. Derweil sich dieses mit jedem Spielzug verändere, bleibe die Intention des Spielers bzw. des Künstlers konstant dieselbe. Das Wechselverhältnis zwischen einer konstanten Grösse und ihren zahlreichen Ausformungen bezieht Matisse aber nicht nur auf die Genese des Einzelwerks, sondern auch auf sein Gesamtoeuvre. Zeitlebens ist er der Überzeugung, dass sein Denken, Empfinden und seine künstlerischen Qualitäten, die er später über den Begriff der Persönlichkeit wieder aufgreifen wird, bereits dem allerersten Werk inhärent seien. Allerdings noch unausgereift, d.h. in „zellularem Zustand“. Das Streben danach, der eigenen Persönlichkeit mithilfe seines künstlerischen Schaffens allmählich Existenz in der Welt zu verleihen, wird zur treibenden Kraft in Matisse' Kunst. Eine Entschlossenheit, die sich durch strenge Selbstbeobachtung, Reaktion auf getätigte malerische Entscheidungen und Revision derselben in Form unablässiger Überarbeitung äussert.

Marcel Duchamps Faszination für Schach wird nicht nur motivisch in einigen seiner Arbeiten deutlich, sondern lässt sich auch auf der Produktionsseite seiner künstlerischen Arbeiten nachvollziehen. In den posthum veröffentlichten *Notes* beschreibt er Schachspielen als Entwurf von Bewegungen auf einer Schieferplatte, die wieder ausgelöscht werden können, und deren Schönheit ganz ohne Zutun der Hand, also ausschliesslich in der Vorstellung, reproduziert werden kann. In den Voraussetzungen des Spiels (Schachbrett, Figuren, Regeln) sind dabei alle potentiellen Bewegungen schon enthalten, durch die schiere Unendlichkeit der Kombinationsmöglichkeiten öffnen sich die Bedingungen jedoch auf Unbestimmtheit und Zufall. Mit dieser Struktur eines Sets von Grundbedingungen und Regeln, die den Verlauf des Spiels jedoch nicht determinieren, lässt sich Duchamps künstlerische Arbeitspraxis als generative Übertragung von Motiven, Wiederholungen, Rekontextualisierung und neuen Zusammensetzungen beschreiben.

Die vorangegangenen Beispiele geben einen Einblick in die Vielschichtigkeit der Schachspiel-Metapher im künstlerischen Kontext der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Die damit verbundenen Implikationen dienen denn auch als Ausgangspunkt für das eigentliche Vorhaben des Workshops, das singuläre Werk sowie das Lebenswerk als Resultat von fremd- und selbstaufgelegten Prinzipien oder Regelanwendungen zu denken, die fortlaufend mit unerwarteten Bereichen der Kontingenz konfrontiert werden bzw. diese allererst generieren. So möchte sich der Workshop beispielsweise der Frage nach den historischen, praktischen und theoretischen Bedingungen sowie Konsequenzen widmen, die aus der Vorstellung von künstlerischen Entscheidungen als (Spiel-)Züge resultieren, welche sich zwischen den Polen von planbarer Regelmäßigkeit und Improvisation, Aktion und Reaktion bewegen. Die nicht vollends berechenbaren Auswirkungen auf das Nachfolgende und die Auseinandersetzung damit, machen hierbei die künstlerische Arbeit als eine werdende, lebendige Produktion begreifbar. Unter der Berücksichtigung von berechtigten Gegenthesen, wonach der Modernismus auf Regelbruch und ungebundener, produktiver Originalität beruhe, fordert der Workshop ausserdem zu einer reflektierten kunsthistorischen Einordnung der Verhältnisse und (scheinbaren) Gegensätze zwischen Begriffen wie

Disziplin, Ordnung oder geistiger Konzeption auf, die spätestens im 20. Jahrhundert in diversen Künstlerschriften Anklang finden. Mit einem Blick auf den historischen Arbeitskontext wird zudem die Frage nach möglichen Gegen- und Mitspielern (Kunsthistorische Tradition, Zeitgenossen, Künstler selbst) eröffnet; durch die Spielmetapher wiederum diejenige nach moralischen Implikationen, die mit dem künstlerischen Arbeiten als Aneinanderreihung von Entscheidungen und der Gefahr des Fehlermachens bis hin zum Scheitern verbunden sind.