

Michael Hutter

# Anstößige Bilder

Gesellschaftskampfspiele um den  
*documenta-fifteen*-Skandal

2025

Mitglieder des wissenschaftlichen Beirats des Carl-Auer Verlags:

Prof. Dr. Dr. h. c. Rolf Arnold (Kaiserslautern)  
Prof. Dr. Dirk Baecker (Dresden)  
Prof. Dr. Ulrich Clement (Heidelberg)  
Prof. Dr. Jörg Fengler (Köln)  
Dr. Barbara Heitger (Wien)  
Prof. Dr. Johannes Herwig-Lempp (Merseburg)  
Prof. Dr. Bruno Hildenbrand (Jena)  
Prof. Dr. Karl L. Holtz (Heidelberg)  
Prof. Dr. Heiko Kleve (Witten/Herdecke)  
Dr. Roswita Königswieser (Wien)  
Prof. Dr. Jürgen Kriz (Osnabrück)  
Prof. Dr. Friedebert Kröger (Heidelberg)  
Tom Levold (Köln)  
Dr. Kurt Ludewig (Münster)  
Dr. Burkhard Peter (München)  
Prof. Dr. Bernhard Pörksen (Tübingen)  
Prof. Dr. Kersten Reich (Köln)  
Dr. Rüdiger Retzlaff (Heidelberg)

Prof. Dr. Wolf Ritscher (Esslingen)  
Dr. Wilhelm Rotthaus (Bergheim bei Köln)  
Prof. Dr. Arist von Schlippe (Witten/Herdecke)  
Dr. Gunther Schmidt (Heidelberg)  
Prof. Dr. Siegfried J. Schmidt (Münster)  
Jakob R. Schneider (München)  
Prof. Dr. Jochen Schweitzer † (Heidelberg)  
Prof. Dr. Fritz B. Simon (Berlin)  
Dr. Therese Steiner (Embrach)  
Prof. Dr. Dr. Helm Stierlin † (Heidelberg)  
Karsten Trebesch (Dallgow-Döberitz)  
Bernhard Trenkle (Rottweil)  
Prof. Dr. Sigrid Tschöpe-Scheffler (Köln)  
Prof. Dr. Reinhard Voß (Koblenz)  
Dr. Gunthard Weber (Wiesloch)  
Prof. Dr. Rudolf Wimmer (Wien)  
Prof. Dr. Michael Wirsching (Freiburg)  
Prof. Dr. Jan V. Wirth (Meerbusch)

Umschlaggestaltung: B. Charlotte Ulrich  
Umschlagfoto: Michael Hutter  
Satz: Drißner-Design u. DTP, Meßstetten  
Printed in Germany  
Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck



Erste Auflage, 2025  
ISBN 978-3-8497-0587-9 (Printausgabe)  
ISBN 978-3-8497-8536-9 (ePUB)  
© 2025 Carl-Auer-Systeme Verlag  
und Verlagsbuchhandlung GmbH, Heidelberg  
Alle Rechte vorbehalten

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.

Informationen zu unserem gesamten Programm, unseren Autoren  
und zum Verlag finden Sie unter: <https://www.carl-auer.de/>  
Dort können Sie auch unseren Newsletter abonnieren.

Carl-Auer Verlag GmbH  
Vangerowstraße 14 • 69115 Heidelberg  
Tel. +49 6221 6438-0 • Fax +49 6221 6438-22  
info@carl-auer.de

# Inhalt

<b>1</b>	<b>Eine kurze Geschichte des <i>documenta-fifteen</i>-Skandals</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>Der Skandal als natürliches Experiment</b>	<b>18</b>
	Einordnung in eine Theorie ernster Gesellschaftskampfspiele	18
	Der Anfang: ein Zug im Weltkunstspiel	23
	Der Resonanzraum des Skandals: eine Vorschau	25
<b>I</b>	<b>Die vier Fälle, in ihren drei kulturhistorischen Kontexten</b>	<b>27</b>
<b>3</b>	<b>Der Palästina-Israel-Konflikt erzeugt seine Bilder</b>	<b>28</b>
	Die Geschichten der drei anstößigen Werkserien	28
	<i>Archives des luttes des femmes en Algérie</i>	28
	<i>Subversive Film</i>	30
	<i>The Question of Funding</i>	33
	My home is your acre. Die Geschichte eines Territorialkonflikts	42
<b>4</b>	<b>Bildfindungen und -erfindungen im indonesischen Straßenkampf</b>	<b>58</b>
	Das Banner von Taring Padi: Entstehung, Inhalt und Wirkung	58
	500 Jahre Machtspiele im Nusantara-Archipel	72
<b>5</b>	<b>Europas jüdisch-christliche Gesellschaftsgeschichte – im Zeitraffer</b>	<b>82</b>
	1500 v. Chr.–70 n. Chr.: Von Abraham bis zur Eidgenossenschaft Juda	82
	70 n. Chr.–1812: Das Wunder der unzerstörbaren Netzwerkgesellschaft	88
	1812–2022: Antisemitismus, vor und nach dem Holocaust	98
	<i>Israelkritik und Antisemitismus in den drei Kulturreihen</i>	104
	<i>Deutscher staatlicher Umgang mit Antisemitismus</i>	110

<b>II Resonanzen des Skandals in den Gesellschaftskampfspielen .....</b>	<b>115</b>
<b>6 Resonanzen im deutschen politischen Meinungsspiel .....</b>	<b>116</b>
Wie der politische Spielstand korrigiert wird .....	116
Phase 1: Vor der Ausstellung (17.5.2019–17.6.22) .....	118
Phase 2: Der Scherbenhaufen (18.6.–16.7.22) .....	123
Zwischenbetrachtung: Rote und blaue Taktiken .....	128
Phase 3: Ausweitung der Kampfzone (17.7.–30.9.22) .....	132
Zwischenbetrachtung: Machtverschiebungen .....	145
Phase 4: Der Nachhall (1.10.22–1.4.24) .....	147
Schlussbetrachtung: Die Documenta als Werkzeug .....	160
<b>7 Resonanzen im globalen und im nationalen Kunstspiel .....</b>	<b>163</b>
Das Spiel der kollektiv geteilten Fiktionen .....	163
Resonanzen bis Ende 2022 .....	166
Nationale Resonanz .....	166
Zwei Feuilletonbeiträge .....	166
Drei Kunstzeitschriften .....	168
Anglo-amerikanische Resonanz .....	173
Resonanzen nach 2022 .....	178
Der Abschlussbericht .....	179
Vier Mitproduzent:innen im Gespräch .....	181
Stimmen aus vier Feldern, inner- und außerhalb der Produktion .....	184
Vier Rückblicke beteiligter Kollektive .....	188
Schlussbetrachtung: Neue Spielräume .....	189
<b>8 Resonanzen im lokalen und im globalen Wirtschaftsspiel .....</b>	<b>193</b>
Kampfebenen und -linien im Ressourcenspiel .....	193
Das Unternehmen: die »gGmbH« .....	195
Die Unternehmung: »Lumbung One« .....	199
Anti-Kapitalismus: Kunst als Widerstand und als Kritik .....	203
Schlussbetrachtung: Schwache Irritationsspuren .....	208
<b>9 Resonanzen im eigenen, dem Wissenschaftsspiel .....</b>	<b>210</b>
Ist das wahr? .....	210
Antisemitismusforschung .....	213
Regionale Kulturwissenschaften .....	226

Rechtswissenschaft .....	234
Kommunikationswissenschaften .....	239
<i>Kunstwissenschaft</i> .....	240
<i>Gesellschaftswissenschaft</i> .....	249
<b>10 Einige Folgen und eine Schlussbetrachtung .....</b>	<b>263</b>
Wie ging es weiter? .....	263
Schlussbetrachtung .....	267
<b>Danksagung .....</b>	<b>270</b>
<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>271</b>
<b>Literatur .....</b>	<b>272</b>
<b>Über den Autor .....</b>	<b>280</b>

## 2 Der Skandal als natürliches Experiment

### Einordnung in eine Theorie ernster Gesellschaftskampfspiele

Die Darstellung des Stroms der Mitteilungen, der Ereignisse und der Handlungen, die mit dem d15-Skandal zu tun hatten, ist skizzenhaft geblieben. Diejenigen, die ihre eigene Erinnerung an und Meinung zu den Ereignissen haben, könnten abschätzen, welche Wertung der Ereignisse meine Auswahl verrät. Gleichwohl, das Konflikteneignis ist als ein Ganzes umrissen. Einzelne seiner Episoden und Dimensionen werden im Folgenden noch genauer untersucht werden.

Ich werde den Skandal als ein »natürliches Experiment« betrachten. Natürliche Experimente werden in den Sozialwissenschaften verwendet, wenn gesellschaftliche Vorgänge zu komplex und zu langwierig sind, als dass man sie unter naturwissenschaftlichen Laborbedingungen replizieren könnte. Man sucht also nach Brüchen in der historischen Entwicklung, bei denen sich eine relevante Randbedingung veränderte, wie etwa in der deutschen Geschichte durch den Fall der Mauer. Aber auch kleinere Konflikteneignisse haben Auswirkungen. Durch sie werden soziale Zusammenhänge, die im alltäglichen Lauf der Kommunikation ungesagt bleiben, nicht nur zur Sprache, sondern sogar in Schriftform gebracht. Der d15-Skandal hat eine solche Flut von schriftlichen Äußerungen generiert. Deshalb eignet er sich als natürliches Experiment.

Jedes Experiment braucht eine Theorie, in deren Kategorien das gewonnene Material sinnvoll interpretiert werden kann. Ich verwende dazu – mit einigen Erweiterungen – die soziologische Systemtheorie. In diesem Beobachtungsraster ist Gesellschaft ein ständiger Strom von Kommunikationsereignissen, oder Mitteilungen. In dem Strom ereignen sich Verknüpfungen von Mitteilungen, in denen eine je eigene Logik und eine autonome Vorstellung von Wert Gültigkeit hat. Die so gebildeten Sinnwelten nannte Luhmann »Funktionssysteme«, ich habe dafür den Begriff der »ernsten Gesellschaftsspiele« vorgeschlagen.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> In Hutter (2015a) werden Beispiele der wechselseitigen Irritation von Spielzügen in den »ernsten Spielen« Kunst und Wirtschaft seit der Renaissance präsentiert.

Die Vermutung, dass sich im Zuge der Evolution Verdichtungen gesellschaftlicher Kommunikation gebildet haben, innerhalb derer nach eigenen Wertvorstellungen miteinander umgegangen wird, hatte schon Max Weber formuliert. Er erwähnt 1920 in der »Zwischenbe trachtung« seiner Religionsoziologie sechs solche »Wertsphären«,<sup>2</sup> die er auch »Sphären der Welt ablehnung« nennt, denn in ihnen gelten die sphäreninternen Werte mehr als die der Restgesellschaft. Ähnlich eigengesetzlich sind die »Spielfelder« konzipiert, die Pierre Bourdieu identifiziert hat.<sup>3</sup> Er unterscheidet das dominante Feld der politökonomischen Macht von den Feldern der Kunst und der Wissenschaft, auf denen um Selbstbestimmtheit gekämpft wird. Auf diesen beiden Feldern spielen die Akteure um Einsätze, deren Wert ihnen im Zusammenhang der Spielregeln des eigenen Spiels vermittelt wird. Niklas Luhmann löste die Beobachtung von den menschlichen Akteuren und konzentrierte sich auf die Wahrnehmungsformen, die es ermöglichen, dass im Fluss der Kommunikation ein Sinn und ein Gefühl von Geschlossenheit entsteht, von Differenz zu einer Außenwelt. Das geschieht schon in einfachen Unterhaltungen, ist als Mitgliedschaft stabilisiert in Organisationen, und wird ermöglicht durch den Einsatz von »symbolisch generalisierten« Medien, mit denen, beispielsweise, religiös, wirtschaftlich oder erotisch kommuniziert wird.<sup>4</sup> Auf allen drei Ebenen erfüllt das Geschehen die Definition eines Spiels: Spieler, die mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Ressourcen ausgestattet sind, kämpfen nach meist informellen und impliziten Regeln um einen Einsatz, um das, »was auf dem Spiel steht.« Das Ergebnis der Kämpfe in jeder Spielrunde ist unsicher – genau das macht den Reiz des Spiels aus – und äußert sich affektiv in Jubel oder Enttäuschung. Spiele sind selbstorganisierend, denn ihr Ablauf ergibt sich situativ aus der Gesamtkonstellation der Mitspielenden. Spiele verändern sich im Lauf der Zeit, sowohl durch Regeländerungen und neue Spielzüge von innen als auch unter dem Druck durch Irritationen von außen, meist aus anderen ernsten Spielen der Gesellschaft.

---

<sup>2</sup> Weber (1920) unterscheidet die religiöse, ökonomische, politische, ästhetische, erotische und intellektuelle Sphäre.

<sup>3</sup> Besonders klar ist folgende Stelle: »Beim Spiel zeigt sich das Feld (d.h. Spielraum, Spielregeln, Einsätze usw.) eindeutig, wie es ist, nämlich als willkürliche und künstliche soziale Konstruktion.« (Bourdieu 1999, S. 123).

<sup>4</sup> Luhmann nennt alle drei dieser sich selbst reproduzierenden Kommunikationsmuster »soziale Systeme«, er unterscheidet Interaktions-, Organisations- und Funktionssysteme. Siehe Luhmann (1997).

Es ist hilfreich, zwischen »lustigen« und »ernsten« Spielen zu unterscheiden. Lustige Spiele haben Anfang und Ende, und beide werden, ebenso wie die Einsätze, von den Mitspielern bestimmt. Die inhärente Unsicherheit über das Ergebnis einer Spielrunde dient der Unterhaltung, das Spiel fesselt die Mitspielenden, beim Publikums-sport sogar Millionen von Beobachtern. Das sind die Spiele, mit denen der Begriff »Spiel« gängigerweise assoziiert wird und die Johan Huizinga als wohl erster in ihrer gesellschaftlichen Bedeutung erkannt und in ihren Eigenschaften bestimmt hat.<sup>5</sup> Die ernsten Spiele dagegen haben keinen Anfang und kein Ende, man wird in sie hineingeboren, wie man in die lokalen Sprachspiele hineingeboren wird,<sup>6</sup> und sie werden in eine den Spielern unbekannte Zukunft hinein weitergespielt. In diesen großen, Jahrhunderte überspannenden Wertspielen treten Spieler auf, die mit unterschiedlichem, oft über Generationen akku-muliertem Wertkapital ausgestattet sind, und die ihr eigenes Interesse am Spielgewinn durch Allianzen mit Verbündeten fördern und durch Kämpfe – mit unsicherem Ausgang – gegen Widersacher durchsetzen. Deshalb sind die ernsten Spiele Kampfspiele, in denen ständig um Siege gerungen und über Regelverletzungen gestritten wird.

Die ernsten Spiele sind historisch so erfolgreich gewesen, weil sie dabei helfen, sich in einer Gesellschaft über existentielle Probleme des Zusammenlebens zu verständigen. Dieses Zusammenleben ist ständig von natürlichen und von menschlichen Kräften bedroht, die für alle *zugänglich* und beobachtbar sind und von *unzugänglichen* Kräften, die in der Vorstellung, der Imagination, den Illusionen der Mitspieler existieren. Auch wenn die Forschungslage an diesem Punkt noch keine abschließende Deutung erlaubt, so scheinen sich in der Weltgesellschaft ernste Spiele rund um vier existentielle Probleme ent-wickelt zu haben, jeweils von ihrer zugänglichen und ihrer unzugäng-lichen Seite: Wer hat die sichtbare und wer die unsichtbare Macht? Wie wird bei Konflikten entschieden, was richtig ist, im öffentlichen und im familiären Raum? Was gilt als wertvoll, in messbaren Ein-

<sup>5</sup> Unter den vielen bemerkenswerten Beobachtungen in *Homo Ludens* reflektiert die folgende auch Aspekte des Skandals: »Der Spielerverderber ist etwas völlig anderes als der Falschspieler. Dieser gibt vor, das Spiel zu spielen. Zum Schein respektiert er den Zauberkreis des Spiels. Die Spielgemeinschaft vergibt ihm seine Sünde leichter als dem Spielerverderber, der ganz eigentlich ihre Welt verdirbt.« (1933/2023, S. 26). Während er im *Homo Ludens* noch Spiel von Ernst unterscheidet, löst er in einer Rede aus dem Jahr der Veröffentlichung den Gegensatz auf: »[...] oh Widerspruch, das Spiel muss Ernst sein, um Spiel zu sein!« (1933/2023, S. 245).

<sup>6</sup> »We dwell in language as we do in society or history; it preexists us and constitutes us down to our very unconscious.« (de Duve 1996, S. 24).

heiten, oder nach gefühlsmäßigen Qualitätskriterien? Was ist wahr, in der beobachtbaren Welt und in der sich selbst beobachtenden Welt des Denkens? Die Antworten, die in den Spielen auf diese Fragen gefunden werden, ergeben auf der zugänglichen Seite rationalen Sinn, sie gelten als vernünftig und beständig. Auf der unzugänglichen Seite ergeben sie emphatischen Sinn, sie sind begeisternd und flüchtig.<sup>7</sup>

Ernste Spiele simulieren im Einsatz ihrer spezialisierten Medien die jeweilige Problemlage. Schon prähistorische nomadische und saisonal sesshafte Gesellschaften operierten in zwei Sinnwelten: einer, in der die Machtverhältnisse in der diesseitigen und einer zweiten, in der die Einflüsse aus einer jenseitigen Welt untereinander verhandelt werden. Die erste entwickelte sich weiter zur dynastischen Herrschaft, gestützt durch das Medium des Glaubens an die Gottgewolltheit dieser Lösung. Im vergangenen Jahrtausend haben sich, zuerst in Europa, weitere ernste Spiele ausdifferenziert: Das Spiel des Rechts, mit seiner Inszenierung von Urteilssprüchen, während im Medium der familiären Liebe entschieden wird, wer bei Tod und Krankheit für wen zu sorgen hat. Kreditgeld, das Wertmedium der Wirtschaft, wird zwar schon seit der Antike verwendet, aber erst mit der Neuzeit, also seit dem 16. Jahrhundert, wird die Leistung, eine Gesellschaft mit Waren zu versorgen, auch in den schon etablierten ernsten Spielen anerkannt. Ähnliches gilt für die Spiele der Musik, Bild- und Wortkunst, in denen Werke entstehen, denen eine emphatische Qualität zugesprochen wird. Die Produktion fiktiver Welten und ihr Wert wurden nur zögerlich »ernst« genommen, und ist noch heute umstritten. Noch später setzte sich durch, über die Phänomene der physischen und psychischen Welt im Medium der Wahrheit, mit festen Prüfungsregeln, zu kommunizieren. Die zugängliche Welt wird erst seit einigen hundert Jahren in den Disziplinen der Naturwissenschaft erforscht, während die Versuche, in die unzugängliche Welt des Denkens einzudringen, in den zahlreichen Disziplinen der Geistes-, Kultur- und Gesellschaftswissenschaften<sup>8</sup> stattfinden, die oft noch heute in einer

---

<sup>7</sup> Diese theoretische Setzung stützt sich wesentlich auf Lehmann (2006b). Siehe dazu ausführlicher Hutter (2020), wo die Gegenüberstellung der vier Spielepaare erläutert wird. Siehe auch seine revidierte Fassung in Lehmann (2025).

<sup>8</sup> Logischerweise sind die Gesellschaftswissenschaften gespalten. Auf der einen Seite wird beobachtbares soziales Verhalten mit quantitativen Methoden der Naturwissenschaft beforscht, auf der anderen Seite werden singuläre Kreationen und Ereignisse beobachtet und dann in emphatisch überzeugender Weise vergleichend gewertet. Auf dieser zweiten Seite spielt diese Studie mit.

»philosophischen Fakultät« vereint sind.<sup>9</sup> Jedes dieser ernsten Spiele, über die sich unsere Gesellschaft mit Herrschaft, Regeln, Kredit und Wahrheiten versorgt, hat im Lauf der Jahrhunderte eigene Institutionen und Organisationen entwickelt, in denen ihre zukünftige Spieler-elite ausgebildet wird. Das wird dadurch erleichtert, dass wichtige, also in den einzelnen Spielen hoch gewertete Ereignisse sehr konzentriert an wenigen spezialisierten Orten stattfinden, meist in Städten, in denen Parlamente, Kirchen, Gerichte, Warenbörsen, Museen und Universitäten den Rahmen für die nächsten Spielrunden bieten.

Diese Gesellschaftsspiele, in denen um ganz unterschiedliche Einsätze gespielt wird, geraten mit ihren Spielzügen auch aneinander und ineinander. Die Spieler kombinieren in ihren Mitteilungen untereinander die Werte verschiedener Spiele – sie spielen beispielsweise gleichzeitig auf dem politischen, künstlerischen und wissenschaftlichen »Klavier«. Das wird in den Spielen oft als Störung registriert, und Praktiken der Abwehr werden eingesetzt. Aber Irritationen, wahrgenommen als Gefühle der Verwunderung – möglicherweise gesteigert zur Empörung – oder der Bewunderung für einen gelungenen Spielzug, treiben die Spieler zum Handeln und werden so Teil der Evolution des eigenen Spiels, und der Ko-Evolution unserer weltweiten Gesellschaft.<sup>10</sup>

Diesen Gesellschaftstyp verbreiteten europäische Entdecker, Erüberer und Siedler:innen auch auf anderen Kontinenten. Lokale Gesellschaften wurden umstandslos überzogen mit den Wertlogiken der militärischen Eroberung, der christlichen Erlösung, des Goldmaßstabs, der Eigentumsnormen, der Monogamie, der Wahrheitsfindung, und der künstlerischen Repräsentation dieser Werte. Die älteren Zivilisationen des globalen Nordostens – in China, Korea und Japan – konnten sich lange abschotten und bewahrten so ihre eigenen, stärker hierarchischen Spielvarianten, denn auch dort waren Umgangsweisen mit den vier Grundproblemen entwickelt worden. Historisch gewachsene Spieleformen überlebten aber nicht nur dort, sondern auch in den europäisch kolonisierten und erzogenen Gesellschaften. Die jeweils Indigenen lernten die Verständigung mit Gesprächspartnern aus

---

<sup>9</sup> Dem Kenner der soziologischen Systemtheorie mag auffallen, dass einige der von Luhmann designierten Funktionssysteme nicht auftauchen. Presse-, Gesundheits- und Bildungs-»wesen« sind in meiner Theorieversion Felder, die von spezialisierten Organisationen bespielt werden.

<sup>10</sup> Vgl. dazu meine Studien zur Ko-evolution von Wirtschaft und Kunst in Hutter (2015b).

dem globalen Nordwesten, aber sie behielten im engeren Familien-, Verwandtschafts- und Freundesverkehr Versionen ihres traditionellen Glaubens, ihrer Machtordnung und ihrer Austauschbeziehungen zwischen Gemeinschaften ihrer Gesellschaft bei.

Wenn Spieler:innen nicht nur auf fremde, irritierende Spielzüge in der eigenen Gesellschaft treffen, sondern auch auf solche mit fremden historischen Spielerfahrungen, dann potenzieren sich die Möglichkeiten der Irritation. Eine solche Konstellation hatte sich im Sommer 2022 in Kassel aufgebaut. Sie kam nach dem 20. Juni zur Entladung.

## Der Anfang: ein Zug im Weltkunstspiel

Kunstwerke versetzen durch Worte, Bilder und Klänge Kommunizierende in die Lage, eine gemeinsame Wirklichkeit auch da zu erzeugen, wo Wirklichkeit unzugänglich ist. Die von Kunstwerken erzeugte Wirklichkeit findet im Bewusstsein der Kommunizierenden statt, und sie verbleibt (genauer: verbleicht) dort. Sie ist zwar für alle anderen unzugänglich, aber doch ähnlich erfahrbar.<sup>11</sup> Die Sinnhaftigkeit dessen, was sich in der Kommunikation mit Kunstwerken ereignet, ist deshalb nicht so konkret, so beständig und so universal wie beim Einsatz von Macht, Recht, Geld oder Wahrheit. Sie ist flüchtig, singulär und affektiv – das singulär Neue scheint nur flüchtig auf, aber wenn es bemerkt wird, begeistert es, oder es wird emphatisch abgelehnt.<sup>12</sup>

Seit dem späten 20. Jahrhundert verwenden Kunstschaffende für ihre Werke immer häufiger Material, das seine Bedeutungen über kunstfremden »Gehalt« erreicht.<sup>13</sup> Gehaltsästhetische Werke wählen ihre Elemente aus dem breiten Repertoire an bereits vorhandenen visuellen Formen. Die Werkformen werden entgrenzt, deshalb do-

<sup>11</sup> Deshalb ist nie zu verhindern, dass in Kunstwerken Bedeutungen entdeckt werden, die von den Produzierenden nicht erwartet, geschweige denn intendiert wurden: »Man kann als Betrachter, ohne den Kontakt zu den Formentscheidungen des Künstlers zu verlieren, zu ganz anderen Urteilen, Bewertungen, Erlebnissen kommen, als der Künstler sich vorgestellt hatte.« (Luhmann 1995, S. 124).

<sup>12</sup> »Anstößige Bilder« haben Kunsthistorikerinnen schon 2014, in Vorbereitung eines Themenbandes, zum Gegenstand gemacht. Siehe Kruse, Meyer und Korte (2018), insbesondere Kruse (2018), die am Beispiel von Chris Ofili's *The Holy Virgin Mary* zeigt, wie Medienaufmerksamkeit fragwürdige Werke stark (»powerful«) macht. Sie zitiert ausführlich aus Bernhard Waldenfelds »Sinne und Künste im Wechselspiel« (2010).

<sup>13</sup> Harry Lehmann übernimmt den Gehaltsbegriff von Adorno und nennt die konzeptionelle Form dieser Phase der Kunstspielentwicklung »Gehaltsästhetik« (2016). Mehr dazu in Kapitel 9.

minieren Installationen, multimediale Arbeiten und Performances. Damit die Betrachtenden den ausgewählten Gehalt erkennen können, müssen die Werke auf das ernste Spiel verweisen, in das durch den künstlerischen Spielzug interveniert wird. Werke, die ihren Sinn aus politischen Spielen beziehen, nehmen meistens Bezug auf die Verfehlungen und Ungerechtigkeiten, selten auf die Wohltaten der Mächtigen. Dabei bleibt in vielen Werken ununterscheidbar, ob die Techniken der Bildkünste, vom Holzschnitt bis zum Videoclip, eingesetzt werden, um politisch Handelnde außerhalb der staatlichen Institutionen, sogenannte »Aktivisten«, mit Propagandamaterial zu versorgen, oder ob politische Problemlagen und Konfliktlinien den Gehalt für eine ästhetische Wirklichkeitskonstruktion liefern. Je expliziter die kritisierten Spieler und ihre Praktiken benannt werden, desto heftiger setzen sich die Angegriffenen zur Wehr. Der »Angriff« in Form eines Kunstwerks macht zwar nur emphatisch Sinn, er hat keine Entsprechung in der materiellen Logik der Gewalt. Aber aus der Irritation könnten Affekte entstehen, die in politische Gewalt umschlagen.

Als sich die (im globalen Kunstspiel) renommierten Mitglieder der Findungskommission für die d15 darauf verständigten, die Gestaltung Kuratoren und Künstlern zu überlassen, die die politische Dimension des Zusammenlebens als »Gehalt« ihrer Arbeiten betrachten, folgten sie dieser Strömung der politisch aktivistischen Kunst. In einer zweiten Brechung sollten kollektiv organisierte Künstler aus einem außereuropäischen Kunstspiel für Irritationen im hegemonialen westlichen Kunstspiel sorgen. Die Wahl fiel auf das Kunstkollektiv aus Jakarta. Deren gestalterischer Zugriff würde die Grenze überschreiten zwischen der Welt der Kunst im indonesischen Archipel, und der Kunstwelt des globalen Nordwestens, in der sich eine Ausstellung, die alle fünf Jahre in Kassel stattfindet, die Reputation erworben hat, wegweisende neue Entwicklungen im globalen Kunstspiel vorzustellen.<sup>14</sup>

Missverständnisse, Versäumnisse und vor allem Streit über den künstlerischen Wert des Ausstellungskonzepts und der ausgestellten Werke waren in jeder Documenta-Edition vorgekommen. Keine dieser Auseinandersetzungen war in ihrer Heftigkeit und in ihrer Beachtung durch die deutschsprachige Öffentlichkeit vergleichbar mit dem d15-Skandal. Das lag daran, dass die d15, angelegt als ein Spielzug, der

---

<sup>14</sup> Zur Geschichte der *documenta*-Serie gibt es eine umfangreiche Literatur, siehe Hutter (2022).

politische Konflikte ästhetisch wahrnehmbar machen sollte, auch Mittel in einem andauernden Konflikt des deutschen Politikspiels werden konnte.

## Der Resonanzraum des Skandals: eine Vorschau

Der Entstehungszusammenhang und der Verlauf des Bündels von Irritationen, das später den Namen »*documenta-fifteen*-Skandal« bekam, wird im Folgenden mit Hilfe des im »natürlichen Experiment« gesammelten Materials rekonstruiert. Dieses Material bildet den Resonanzraum, in dem unzugängliche, affektiv erfahrene Irritationen beobachtbar und beschreibbar werden.

Im ersten Teil werden die Geschichten von drei Politikspielen, eingebunden in ihre kulturhistorischen Kontexte, erzählt. Zwei Machtspiele, beide in einer bald hundertjährigen Ausdehnung, kamen in den anstößigen Bildern vor, und erhielten deshalb die meiste Aufmerksamkeit: der Konflikt<sup>15</sup> um die Macht im Mandatsgebiet Palästina und der Widerstand gegen die Suharto-Diktatur in Indonesien. Als die Werke in Kassel ausgestellt wurden, trat ein dritter, deutscher politischer Konflikt dazu: Im Land der organisierten Judenvernichtung, in dem die Unterstützung israelischer Politik zur Staatsräson gehört, wurde die gültige Grenze zwischen Israelkritik und Judenfeindlichkeit verschoben. In den Kapiteln 3 und 4 werden erst die jeweils anstößigen Fälle genauer beschrieben, dann wird die Entwicklung der Politikspiele in den beiden Konfliktregionen geschildert. Kapitel 5 rekonstruiert das Aufkommen von Antijudaismus und Antisemitismus als Teil unserer judäo-christlichen europäischen Geschichte. Im zweiten Teil richtet sich die Beobachtung auf die Resonanz<sup>16</sup> der Irritation durch den Skandal im deutschen politischen Spiel, aber auch in drei anderen ernsten Gesellschaftsspielen. Zuerst geht es, in Kapitel 6, um den Verlauf im

<sup>15</sup> Konflikte sind psychische oder soziale Prozesse, bei denen die Konfliktparteien ihre Behauptungen gegenseitig verneinen. Solche Behauptungen können sich auf moralische Werte, Sachen, Territorien oder auf Wirklichkeitskonstruktionen beziehen. Beendet sind sie erst, wenn der Verlierer die Lösung nicht verneint. Dazu ausführlich Simon (2018, S. 220–235).

<sup>16</sup> Der Begriff der Resonanz wird hier zur Beschreibung meist schriftlich geäußerter Reaktionen auf das irritierende Ereignis verwendet – nicht als »Zustand der Relationalität mit der Welt und ihren Dingen, der echte und tiefgreifende Erfahrungen« zulässt, wie das Hartmut Rosa (2019) vorgeschlagen und Eva Stubenrauch formuliert hat. Vgl. <https://www.zflprojekte.de/zfl-blog/2022/09/20/eva-stubenrauch-die-krise-der-zeitdiagnostik-reckwitz-rosa-und-die-gesellschaftstheorie-der-gegenwart/> [26.01.2025].

Spiel der deutschen politischen Meinung, dokumentiert durch Textbeiträge, die seit Anfang 2022 in Zeitungen und Blogs erschienen sind. In Zwischenbetrachtungen werden eingesetzte Taktiken im Kampf gegen unerwünschte Irritation aufgezeigt. Kapitel 7 resümiert die Wertungen der Ausstellung durch Experten im Kunstspiel. Die legen gänzlich andere Kriterien an und erwähnen die Irritation im politischen Spiel nur peripher. Kapitel 8 thematisiert die Irritation für das Unternehmen *documenta und Museum Fridericianum gGmbH*, für die 100-Tage-Unternehmung d15 – mit ihrem Anspruch, durch gemeinwirtschaftliche Selbstorganisation, alternativ wirtschaften zu können –, und für die Möglichkeiten der Visualisierung »kapitalistischer« Ausbeutung im Wirtschaftsspiel. Kapitel 9 beobachtet schließlich die Resonanz in verschiedenen Disziplinen des Wissenschaftsspiels. »Ist der Vorwurf wahr?«, wurden Antisemitismus- und Kulturforscher:innen von allen Seiten gefragt, »Dürfen die das?«, fragte die politische Amtsträgerin einen renommierten Rechtswissenschaftler. »Was bedeutet das Ganze?«, fragten sich Autor:innen der Kommunikationswissenschaften. Hier schließt die vorliegende Studie an.