

Grenzwechsel

Das Verhältnis von Kunst und Spiel im Hinblick auf den veränderten Kunstbegriff in der zweiten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts mit einer Fallstudie: Groupe de Recherche d'Art Visuel

Der Aspekt des Spiels, die strukturell in der Kunstäußerung angelegte Aufforderung zur ludischen Teilnahme, ist ein zentrales Thema der Kunst der sechziger Jahre. Was bedeutet es, wenn die Kunst ihre tradierten Grenzen überschreitet, den Werkcharakter abstreift und den Betrachter in eine autonome "Mittäterschaft" überführt? Ausgehend von den Arbeiten der französischen Künstlergruppe Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV), deren Installationen gänzlich auf die Aktivierung eines potenziellen Partizipanten gerichtet sind, geht das Buch der Bedeutung einer Kunstgeschichte sub specie ludi nach. Nach einer allgemeinen Analyse der Ontologie des Spiels werden Parallelen und Überleitungen zur Kunst untersucht, die am Fallbeispiel der GRAV exemplifiziert werden. Erst die genaue Analyse der Bedeutung des Spiels macht die tiefgreifenden Veränderungen deutlich, die sich in der Kunst der sechziger Jahre vollzogen haben und sich im gesamten intellektuellen Klima der Zeit widerspiegeln. Anhand des „Grenzwechsels“ läßt sich die Erweiterung des Kunstbegriffs erhellen, die Produktionsbedingungen und Rezeption des Werkes gleichermaßen bestimmen.

Diss. Köln.



VDG Weimar

1. Auflage 1999

Band 0

Softcover

254 Seiten

160 Abbildungen

Buchausgabe (D): 15,00 €

ISBN: 978-3-89739-100-0

eBook (PDF): 15,00 €

Download: <http://dx.doi.org/10.1466/20061109.46>