

Inhalt

Einleitung und Dank	9
1 ERNSTE SPIELE IN KUNST UND WIRTSCHAFT	13
Ästhetischer Kapitalismus – ein Fall von Koevolution	13
Von autonomen Feldern und Welten zu ernstesten Spielen	14
Felder und Welten	14
Ansätze zu einer Theorie der Spiele	17
Zur Geschichte der ernstesten Spiele	22
Kunst und Wirtschaft als ernste Spiele	24
Ästhetische Spiele	24
Kommerzielle Spiele	27
Koevolution durch Ver- und Bewunderung	31
Auf der Suche nach Irritationsgeschichten	32

TEIL 1: KOMMERZIELLE REAKTIONEN AUF KÜNSTLERISCHE ERFINDUNGEN

2 ÄSTHETISCHE ILLUSION UND IHRE KOMMERZIELLEN FORMEN: DIE VERBREITUNG DER LINEARPERSPEKTIVE, 1425–1680	39
Auftauchen und Verbreitung in Italien, 1425–1510	39
Die Erfindung des Bildraums, 1425–1435	39
Gemälde und Bemalungen	46
Neue Gebäude und Plätze	49
Bildkörper: Maschinen und Ozeane	51
Zwischenfazit	54
Eine Kulturtechnik breitet sich aus, 1510–1600	55
Gemälde, Drucke und Druckwerke	55
Neuartige Gebäude und Gärten	62
Darstellungen neuer Maschinen und Instrumente	66
Das Bild umgibt den Betrachter, 1600–1700	70
Gemälde und Drucke	70
Straßen, Plätze und Gärten	75
Rationale Projektionen	83
Eine Illusionstechnik und ihre Folgen im Wirtschaftsspiel	89

3	KULTIVIERTES VERHALTEN UND NEUER KONSUM: GEMALTE UNTERHALTUNGEN IN ENGLAND, 1720–1760	95
	„Politeness“: Ein kulturelles Spiel und seine Spuren in der Wirtschaft	95
	Konversationsbilder in vier Arten von Räumen	100
	Varianten von öffentlichen Räumen	100
	Conversation Pieces in Townhouses	104
	Gruppenporträts in Clubräumen	107
	Dekorationsbilder in Vergnügungsgärten	109
	Satirische Drucke in Kaffeehäusern	113
	Von der Irritation der Bildungsbürgerei zur Konsumrevolution.	118
4	GENUSS IN SERIE: KULTURELLE QUELLEN KOMMERZIELLER NEUHEIT, 1955–1965	123
	Spielkonstellationen und Ereignisse.	124
	Entstehung und Inszenierung des <i>Seagram Building</i>	124
	Entstehung und Inszenierung der <i>Flowers Series</i>	130
	Alte Wertquellen in neuen Spielzügen	134
	Vom Stahlskelett zum klassischen Tempel	135
	Vom Zeitungsfoto zur klassischen Moderne	139
	Genüsse in Serien	141
	<i>Seagram</i> -Wirkungen: Residieren <i>in style</i> und Bauen im Stil.	142
	<i>Flowers</i> -Wirkungen: Der Schock der reproduzierten Wiederholung	147
	Stimmungsvolle Wiederholungen – ein Erfolgsrezept für die Post-Pop-Wirtschaft	152
	Fazit von Teil 1: Drei Schritte in der Koevolution des ästhetischen Kapitalismus	155

TEIL 2: ÄSTHETISCHE LÖSUNGEN FÜR KOMMERZIELLEN WANDEL

5	STUMME BEHAUPTUNGEN NEUER WERTVERHÄLTNISSE, 1430–1600	161
	Der Bankier als Heiliger: Petrus Christus' <i>Goldschmied in seinem Laden</i> (1449)	161
	Ökonomischer Kontext und künstlerische Gelegenheit	161
	Die Erfindung	162
	Veränderungen des Objekts	164
	Konsequenzen im Bildkunstspiel und seiner kulturellen Umgebung	167

Von Schmieregeldern und Almosen: Pieter Aertsens <i>Fleischstand mit Flucht nach Ägypten</i> (1551)	169
Ökonomischer Kontext und künstlerische Gelegenheit	169
Die Erfindung	171
Veränderungen des Objekts	174
Konsequenzen im Bildkunstspiel und seiner kulturellen Umgebung.	177
6 UNTERHALTUNG FÜR DAS MODERNE SELBST, 1720–1890.	181
Genüsse für müßige Kunden: Antoine Watteaus <i>Ladenschild des Gersaint</i> (1720)	181
Ökonomischer Kontext und künstlerische Gelegenheit	181
Die Erfindung	185
Veränderungen des Objekts	187
Konsequenzen im Bildkunstspiel und seiner kulturellen Umgebung.	190
Rote Dreiecke und schwarze Zylinder: Edouard Manets <i>Bar im Folies-Bergère</i> (1882)	192
Ökonomischer Kontext und künstlerische Gelegenheit	192
Die Erfindung	194
Veränderungen des Objekts	201
Konsequenzen im Bildkunstspiel und seiner kulturellen Umgebung.	201
Von der kommerziellen Irritation zum ästhetischen Ausdruck	202
7 GEZIELTE VERWICKLUNGEN, 1990–2010	205
Muster der Fülle: Andreas Gurskys <i>99 Cent</i> (1999)	206
Ökonomischer Kontext und künstlerische Gelegenheit	206
Die Erfindung	209
Veränderungen des Objekts	211
Konsequenzen im Bildkunstspiel und seiner kulturellen Umgebung.	215
Kunstverkäufe: Takeshi Murakamis <i>Vuitton Shop</i> (2007–2008)	217
Ökonomischer Kontext und künstlerische Gelegenheit	217
Die Erfindung	222
Veränderungen des Objekts	224
Konsequenzen im Bildkunstspiel und seiner kulturellen Umgebung.	228
Ästhetische Einmaligkeit im Zeitalter digitaler Verfügbarkeit.	230
Der Glanz der Ladenstücke von Teil 2	231

8 VON DEN GESCHICHTEN ZUR GESCHICHTE	235
Geschichte in drei Stufen	235
Drei Perioden in der Koevolution von Wirtschaft und Kultur	237
Ein Vermögen an Vorstellungskraft: 1425–1680	238
Vielfalt der Geschmacksspiele: 1720–1890	239
Variationen des Gewöhnlichen: 1950–.	240
Der ganze ästhetische Kapitalismus: Wertschöpfung aus Klang-, Wort- und Filmkunst	242
Harmonische Tonalität und Literaturexpllosion	243
Sonate und Roman	244
Variationen des Gewöhnlichen in der Musik und in der Filmkunst	246
Interventionen als intendierte Spielzüge	248
Literaturverzeichnis	253
Abbildungsverzeichnis	267
Farbraffelverzeichnis	271
Personenregister	273